

# Bilan national des TraAM

## Éducation aux médias et à l'information

### Synthèse



TraAM 2022

## Présentation du projet national

Thématique 2022

Créativité numérique



Besançon

Lille

Nice

Strasbourg



44

Scénarios

#### PRODUCTIONS

Séquences pédagogiques

Articles réflexifs

Infographies



### Axes abordés dans les travaux

L'objectif initial strasbourgeois est d'ouvrir le champ des apprentissages et des pratiques pédagogiques à la créativité par le recours au numérique. Les enseignants ont réfléchi aux conditions qui permettent de faire émerger la créativité des élèves (situations problèmes proposées et environnements mis en place) et aux enjeux de son évaluation. Le projet bisontin s'appuie quant à lui sur les pratiques numériques des élèves et les cadres pédagogiques requis pour inventer des solutions et développer des pratiques créatrices citoyennes. La problématique première est formulée ainsi :

**Comment encourager, faciliter et laisser s'exprimer la créativité des élèves ?**

**Quels peuvent être les apports du numérique à la créativité ?**

La démarche niçoise privilégie la piste de l'hybridation qui réinterroge la forme scolaire. L'équipe met en évidence l'acquisition d'une véritable culture numérique par les adolescents leur permettant de devenir des citoyens responsables. Le but est de voir comment l'enseignant peut accompagner les élèves dans leur devenir de citoyens numériques créateurs et d'utilisateurs de contenus hybrides. Cette approche est également partagée par l'académie de Lille dont le questionnement de départ porte sur la manière d'encourager la créativité numérique des élèves afin de les mobiliser dans leur scolarité, de les former aux nouvelles modalités d'enseignement à distance, voire de télétravail dans leur future vie professionnelle, et de les accompagner dans leurs engagements citoyens.

### Lien avec le CRCN



### Création de contenus

#### 3.2 Développer des documents multimédias

L'expérimentation bisontine « [De la fiche de lecture au\(x\) carnet\(s\) de lecture](#) » amène les élèves à produire des restitutions de lectures selon un cheminement créatif progressif visant à se désengager de la fiche de lecture scolaire traditionnelle pour céder la place à une forme de création plus personnelle et originale tant sur le fond que sur sa forme numérique. On passe ainsi d'une compétence d'écriture de « bas niveau » (3.1.1) à une mise en récit multimédia (3.2.2), voire à une conversation par l'entremise d'une messagerie instantanée (2.1.2). Cette séquence fait écho à un autre travail engagé dans l'académie de Nice autour de la réalisation d'un [carnet de lecture hybride](#).

Pour prolonger cette thématique, se distingue le [projet de réalisation de courtes vidéos littéraires](#) (3.2.3) au sein de l'académie de Lille visant à partager les coups de cœur par le biais du format vidéo à la manière des « booktubers ». Enfin, l'incitation à élaborer une création originale et à s'affranchir des cadres formels habituels se retrouve aussi dans [l'exploration de l'histoire des baisers en cours de latin](#) (académie de Strasbourg).

## Productions académiques

### 1 ACADÉMIE DE BESANÇON

**En s'appuyant sur les pratiques numériques des élèves, quels cadres pédagogiques proposer pour inventer des solutions et développer des pratiques créatrices citoyennes ? Comment encourager, faciliter et laisser s'exprimer la créativité des élèves ? Quels peuvent être les apports du numérique à la créativité ?**

[Site académique](#)



[Édubase](#)

### 2 ACADÉMIE DE LILLE

**Comment encourager la créativité numérique des élèves afin de les mobiliser dans leur scolarité, de les former aux nouvelles modalités d'enseignement à distance, voire de télétravail dans leur future vie professionnelle, et de les accompagner dans leurs engagements citoyens ?**

[Site académique](#)



[Édubase](#)

### 3 ACADÉMIE DE NICE

**Projet académique : comment l'hybridation des enseignements peut-elle générer de la créativité ? Il faut ouvrir une réflexion sur « les formes de mise en relation pédagogique », où le synchrone et l'asynchrone doivent cohabiter intelligemment dans les apprentissages. Il nous incombe aussi de questionner notre rapport au métier, celui d'une forme scolaire du « monde d'avant » telle que l'avait décrit Jean Houssaye.**

[Site académique](#)



[Édubase](#)

### 4 ACADÉMIE DE STRASBOURG

**Ouvrir le champ des apprentissages et des pratiques pédagogiques à la créativité par le recours au numérique. Les enseignants ont réfléchi aux conditions qui permettent de faire émerger la créativité des élèves (situations problèmes proposées et environnements mis en place) et aux enjeux de son évaluation.**

[Site académique](#)



[Édubase](#)

## Plus-values pédagogiques des travaux

### Plus-values pour les apprentissages

La créativité, compétence du 21<sup>e</sup> siècle, constitue un objectif d'apprentissage pédagogique moteur pour les élèves et leurs enseignants. Du point de vue méthodologique, elle se manifeste par le recours aux principes de la [démarche inspirée du design](#) privilégiant l'empathie, l'inventivité, la co-création, l'itération ainsi que le droit à l'erreur. Soutenir la créativité des élèves favorise en outre le développement de leur motivation intrinsèque (grâce à l'état de « flow » célébré par Csikszentmihalyi) et suppose également d'enseigner l'incertitude.

Pour être en effet totalement opérants, les scénarios pédagogiques se doivent à cet égard d'intégrer dans leur mise en œuvre, précise l'équipe strasbourgeoise, une forme de « lâcher-prise » de la part des enseignants. Cette tension consiste donc à concilier la forme scolaire existante et le processus créatif qui amène les enseignants à trouver des temps et des espaces s'écartant des situations de classe et pratiques habituelles pour laisser libre cours à ladite créativité.

Les technologies numériques sont souvent naturellement convoquées à différents stades du déroulé des séquences et particulièrement, sans surprise, dans la production finale. On notera le recours à des applications d'intelligence artificielle qui interrogent la notion même de « créativité ». Cette dernière est également soumise à des regards critiques à travers les expérimentations traitant des [incitations douces](#) et trompeuses (« [dark patterns](#) ») ou la [figure mémétique](#).

La créativité liée à une charge critique est une compétence cognitive distincte de haut niveau requérant de l'énergie et un esprit mental ouvert. Enseigner la créativité constitue en soi une plus-value indéniable, aidé en cela par la [facilitation graphique](#) et la cartographie mentale, le recours à des usages d'outils numériques simples et conviviaux ainsi qu'à des [dispositifs](#) et [partenariats liés notamment au monde de la recherche](#). Il faut noter enfin la place centrale prise par le développement des [compétences orales](#) dans le cheminement créatif à travers la production d'oraux favorisant la collaboration, le partage et l'évaluation entre pairs.

• Ressource à consulter : [Développer la créativité et l'esprit critique des élèves](#)

- Référentiel de compétences de l'OCDE sur la créativité et l'esprit critique (générique, global)
- Référentiel de compétences de l'OCDE sur la créativité et l'esprit critique (générique, adapté à un usage en classe)
- Critères d'élaboration d'activités pédagogiques qui développent les compétences en créativité ou en esprit critique

### Innovation pédagogique

Le dispositif et la thématique retenue bouleversent les pratiques pédagogiques habituelles. L'innovation pédagogique est surtout liée à l'objectif de développement de la créativité, compétence cognitive d'ordre supérieur. Elle est le moteur d'expérimentations riches et diversifiées : productions multimédia originales, méthodologies inspirées du design faisant appel aux pensées divergente et convergente, créativité et intelligence artificielle, créativité et développement durable, ancrages dans des scénarios pédagogiques des communs matériels et immatériels, construction de partenariats forts en lien avec la recherche.

### Mutualisation inter-académique

Au niveau de la mutualisation inter-académique, les travaux ont abouti à la rédaction d'articles réflexifs extrêmement intéressants, par exemple [Le design thinking au service de la créativité numérique](#).

### Difficultés rencontrées

Au-delà des difficultés organisationnelles, les équipes ont relevé des interrogations sur le rapport des élèves et de leurs enseignants à la créativité, la visibilité de son ancrage dans les programmes de disciplines et d'enseignements ainsi que son évaluation.

### Pistes pour l'essaimage des pratiques

Les travaux réalisés ont servi et serviront à des actions de formation en académies.

## Parcours de formation



### Production de modules m@gistère en auto-formation

### Intention

Après avoir développé des scénarios pédagogiques, les équipes engagées ont pu soulever des éléments nécessitant un accompagnement sur le plan technique et pédagogique pour mettre en œuvre ces productions. Afin d'accompagner l'usage en classe de ces ressources, des parcours de formation en autonomie ont été développés, disponibles via m@gistère, vont être développés. D'une durée maximale de 2h, ils vous permettront de vous accompagner dans le développement de vos compétences numériques.

### Les TraAM, des projets en deux temps

Le format de ces travaux se déroule sur 2 ans. Dans un premier temps, les académies engagées dans la réflexion produisent des ressources pédagogiques exploitables en classe. Puis, fort de l'expertise pédagogique développée, la seconde année donne lieu à la production de modules de formation à destination des enseignants.

#### Année 1

- 6 académies sélectionnées
- Production de scénarios pédagogiques en lien avec la thématique choisie

#### Année 2

- Plusieurs académies poursuivent les travaux et développent des modules de formation.
- De nouvelles académies peuvent entrer dans le dispositif et produire des scénarios pédagogiques