

IDENTIFICATION DU GROUPE ACADÉMIQUE



ACADÉMIE
DE STRASBOURG

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Académie de : *Strasbourg*

Groupe composé de : *Collège et lycée*

Nom du projet :

Quel levier l'enseignant peut-il trouver dans les ressources et outils numériques pour amener les élèves à passer de la recherche documentaire à une production créative ?

PRÉSENTATION DU PROJET ACADÉMIQUE

La prise en compte de la créativité des élèves fait évoluer la forme scolaire. En s'appuyant sur ce constat, une équipe inter-disciplinaire Lettres-Documentation a travaillé sur la thématique de la créativité numérique dans le cadre des Travaux académiques mutualisés (TraAM) 2022-2023.

Nous nous sommes demandés comment ouvrir le champ des apprentissages et des pratiques pédagogiques à la créativité par le recours au numérique. Pour cela nous avons réfléchi aux conditions qui permettent de faire émerger la créativité des élèves (situation problèmes proposés et environnement mis en place) et nous nous sommes interrogés sur les enjeux de son évaluation.



LIEN AVEC LE CRCN

Compétence : 1.1. Mener une recherche et une veille d'information	Niveau 3 : Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers ; Niveau 4 : Évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources Niveau 5 : Constituer une documentation sur un sujet : sélectionner des sources, citer les sources
Compétence : 2.2. Partager et publier	Niveau 3 : Utiliser un outil approprié pour partager des contenus avec un public large ou restreint. - Connaître et appliquer quelques éléments du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage de contenus Niveau 5 : Maîtriser son expression publique en ligne en fonction du média - Connaître et appliquer les bases du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage de contenus
Compétence : 2.3. Collaborer	Niveau 3 : Utiliser un service numérique adapté pour partager des idées et coproduire des contenus dans le cadre d'un projet Niveau 4 : Animer ou participer activement à un travail collaboratif avec divers outils numériques Niveau 5 : Organiser et encourager des pratiques de travail collaboratif adaptées aux besoins d'un projet
Compétence : 3.1. Développer des contenus textuels	Niveau 3 : Créer des contenus majoritairement textuels à l'aide de différentes applications - Enrichir un document en y intégrant des objets numériques variés Niveau 4 : Concevoir, organiser et éditorialiser des contenus majoritairement textuels sur différents supports et dans différents formats - Importer, éditer et modifier des contenus existants en y intégrant de nouveaux objets numériques
Compétence : 3.2. Développer des contenus multimédias	Niveau 3 : Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques - Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia Niveau 4 : Acquérir, produire et modifier des objets multimédia - Traiter des images et des sons Niveau 5 : Créer un objet multimédia

PRÉSENTATION
DU PROJET
ACADÉMIQUE

NOMBRE DE SCÉNARIOS PRODUITS ET TESTÉS :

14

OUTILS ET RESSOURCES MOBILISÉS :

Moodle
Outils de montage (Audacity, Imovie) et de création visuelle (Canva)
Outils de collaboration (autre Moodle) : ENT, Pad

LIENS VERS ÉDUBASE :

[https://edubase.eduscol.education.fr/recherche?academie\[0\]=Strasbourg&keywords\[0\]=cr%C3%A9ativit%C3%A9%20num%C3%A9rique&sort=createdAt_desc](https://edubase.eduscol.education.fr/recherche?academie[0]=Strasbourg&keywords[0]=cr%C3%A9ativit%C3%A9%20num%C3%A9rique&sort=createdAt_desc)

LIENS VERS LE SITE ACADÉMIQUE :

<https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/lettres/creativite-numerique/>
<https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/documentation/se-former/travaux-academiques-mutualises/traam-creativite/#c72395>

PRODUCTIONS
ACADÉMIQUES



PLUS-VALUES PÉDAGOGIQUES DES TRAVAUX :

Les travaux de l'académie de Strasbourg ont profité des **échanges entre nos deux disciplines**, qui ont permis d'offrir deux perspectives complémentaires sur la question de la créativité numérique. Profitant de ces échanges et des expérimentations très diverses menées dans les classes, notre projet initial s'est réorienté au cours de l'année, amenant les enseignants à s'interroger sur la façon de **revivifier les pratiques de recherche documentaire en faisant émerger et en soutenant la créativité des élèves**. En effet, nous avons constaté à quel point il est nécessaire pour que les élèves produisent un travail original qu'ils puissent s'approprier des œuvres variées et leurs codes ; cette recherche gagne cependant à être mise au service de productions créatives dans lesquelles peuvent s'exprimer l'inventivité et la sensibilité personnelles des élèves.

De cette problématique est apparue la nécessaire remise en questions des pratiques enseignantes : en introduisant une part d'indétermination, d'incertitude dans leurs scénarios pédagogiques, **les enseignants doivent accepter une forme de lâcher-prise qui permette l'émergence de la créativité** des élèves. Cela n'apparaît pas sans une tension qui questionne la place de l'enseignant dans le processus créatif. Apparaît notamment une difficulté à concilier la forme scolaire existante et le processus créatif qui a parfois amené les enseignants à trouver des espaces à l'écart des cours habituels (accompagnement personnalisé, club journal...) et **se laisser le temps** nécessaire à la réalisation de productions créatives.

Dans le cadre de cette réflexion, les enseignants ont profité d'un **cadre théorique** structurant leurs pratiques en classe, cadre qui se s'appuie à la fois sur les synthèses proposées par l'OCDE (*Développer la créativité et l'esprit critique des élèves : Des actions concrètes pour l'école*, 2020) et sur le travail de Ronald Bechetto (dont *What If? Building Students' Problem-Solving Skills Through Complex Challenges*, ASCD, 2018) comme de **guides pour la mise en place d'un cadre éducatif favorisant le processus créatif dans la classe**. Sans être utilisés de façon systématique par les professeurs engagés dans ces TraAM, les principes du *design-thinking* se sont révélés souvent opérants et ont offert une solution aux problèmes posés par l'enseignement de la créativité.

Ces travaux ont également permis de mener une réflexion sur les **liens entre numérique et créativité** et sur **développement des compétences numériques** des élèves. Les enseignants ont ainsi mobilisé des outils de production numérique variés, privilégiant souvent des productions visuelles ou sonores. On constate que dans nos scénarios pédagogiques ces outils n'ont pas toujours fait l'objet d'un enseignement, mais souvent d'un partage de compétences entre élèves autour d'un même projet créatif. L'environnement numérique de travail a systématiquement été utilisé pour **permettre aux élèves d'accéder à des ressources** nombreuses à même de stimuler leur créativité et pour **favoriser les échanges** au sein des groupes de travail ou de la classe. Enfin, il est notable que les notions de **partage, de publication et d'échanges** numériques ont joué un rôle majeur dans la façon dont nous avons pu réfléchir à la question de l'**évaluation** du processus créatif et des productions créatives et à la place que les pairs pouvaient jouer dans cette évaluation. Cette dernière question demanderait toutefois à être approfondie par exemple en explorant davantage l'utilisation de **portfolio**.

Notons pour terminer la place qu'a pris le développement des **compétences orales** non seulement à travers la production d'oraux aboutis (webradio, exposés...) mais également des **oraux de travail** qui ont joué un rôle central dans le processus créatif, permettant la collaboration, le partage et l'évaluation par les pairs.

PLUS-VALUES
PÉDAGOGIQUES
DES TRAVAUX