



Les p'tits fascicules ^{No} **6**

Pourquoi créer avec le numérique ?

7 PAGES POUR DÉFRICHER UN THÈME



o David Cohen

CRÉATIVITÉ

L'important
N'EST PAS
l'équipement
mais bien
L'UTILISATEUR !

LA CRÉATIVITÉ DES ÉLÈVES
EST-ELLE ACCENTUÉE PAR
L'USAGE D'ÉQUIPEMENTS
NUMÉRIQUES ?

?? les équipements numériques mobiles offrent-ils aux utilisateurs un plus grand **champ opératoire créatif** que les équipements informatiques traditionnels ?

▶ de l'impact du **digital** sur le geste **créatif**



! Comment évaluer l'impact des équipements numériques sur les pratiques dites « créatives » :

▶ l'accès ouvert aux ressources peut-il amoindrir la part créative ?

▶ L'outil lui-même est-il déjà porteur de limites ?

▶ Les équipements digitaux sont-ils plus adaptés aux pratiques dites « Créatives » que les équipements informatiques ?

DES USAGES MULTIPLIÉS



LES PRATIQUES MULTIMÉDIAS ET LA RICHESSE DES APPLICATIONS POSENT LA QUESTION DE L'HYBRIDATION DES PRATIQUES



les **équipements numériques mobiles** de nouvelles possibilités pour les pratiques dites « **Créatives** ».

Malgré la palette des possibles qui s'ouvre, peut-on réellement parler de **créativité** alors que les **algorithmes** des applications et l'**accès à de multiples ressources et sources d'inspiration** aiguillent de facto l'utilisateur ?



De l'impact des ressources/applications sur le potentiel **créatif**

Qu'est-ce qu'une

CHAÎNE APPLICATIVE ?

Les chaînes applicatives permettent de réaliser des productions enrichies par chaque application, afin d'ajouter sur un seul document les spécificités de chacune d'entre elles.



Deux exemples utilisés pour nos visuels / fonctionne avec toutes autres applis si exports galerie ou itunes



Comment évaluer l'impact des équipements numériques sur les pratiques dites « créatives » :



L'accès aux ressources en ligne influence-il les productions ?



Comment mesurer la part créative réelle (choix induit/subi) ?

OÙ IL EST QUESTION DES DISPOSITIFS PÉDAGOGIQUES ET DE LA POSSIBILITÉ DONNÉE AUX ÉLÈVES D'ÊTRE PLUS CRÉATIFS (ET D'OPÉRER DES CHOIX)



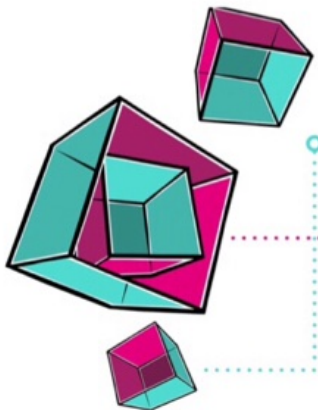
REPENSER LES DISPOSITIFS: PERMETTRE LES RÉPONSES PLUS PERSONNELLES ET S'APPUYER SUR LES PHASES D'EXPLICATION ET D'EXPLICITATION DES CHOIX, PENSER LA CONTRAINTE COMME UNE PLUS-VALUE.



Qu'est-ce qu'être réellement **créatif** (*dans le monde éducatif*): de la créativité des enseignants à la posture créative des élèves (*pédagogie active*).



De l'impact de l'utilisation du numérique mobile dans des dispositifs pédagogiques mettant en pratique le potentiel **créatif** des élèves et des enseignants.



USAGES DU
NUMÉRIQUE
MOBILE



Comment évaluer l'impact des équipements numériques sur les pratiques dites « créatives » des élèves et des enseignants ?



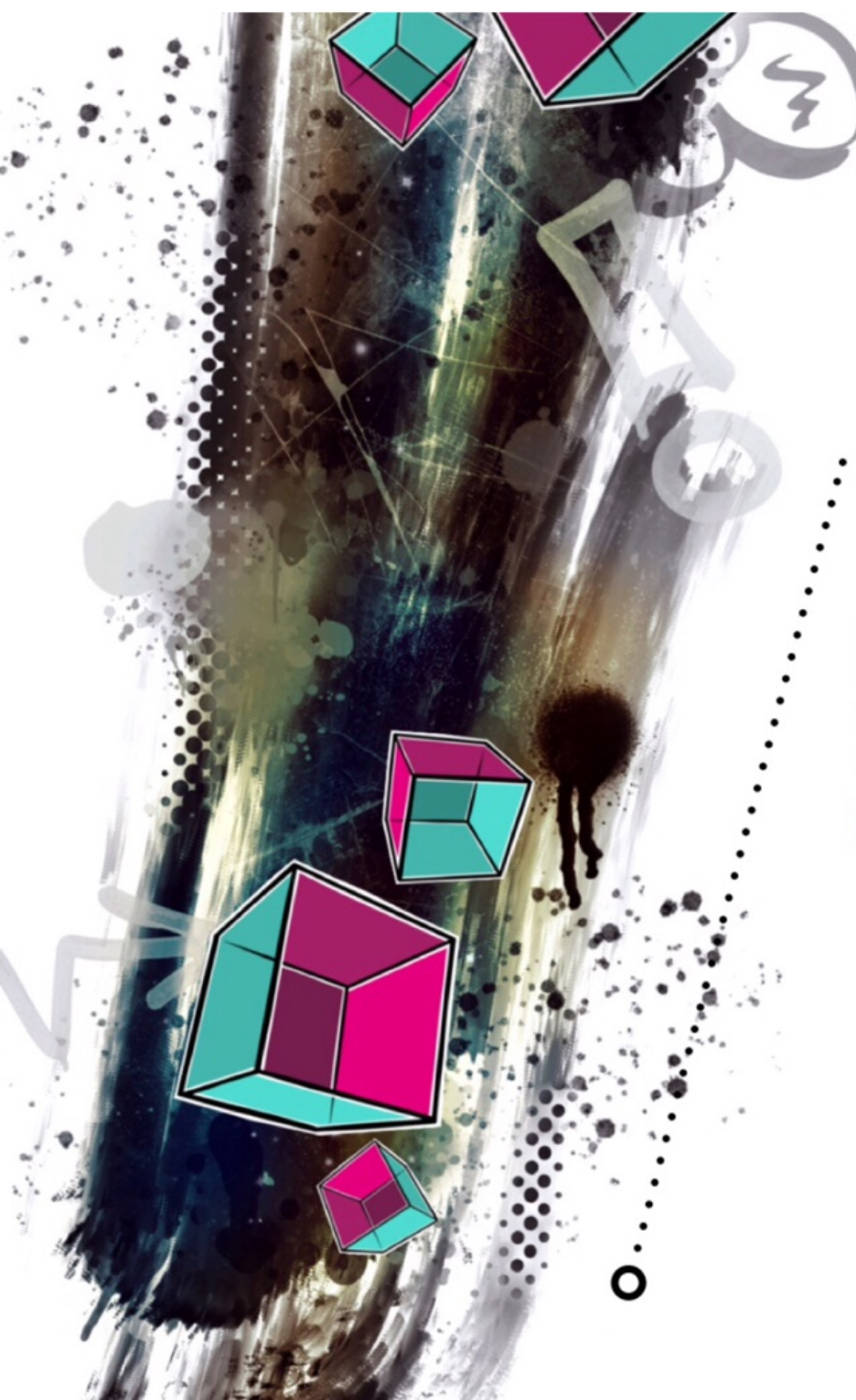
L'utilisation en classe des équipements numériques mobiles impacte-t-elle les process pédagogiques et la structuration des séquences des enseignants. ?



Comment mesurer cet impact ?



LE NUMÉRIQUE : LA PROFUSION DE RESSOURCES ET RÉFÉRENCES
NUIT-ELLE AU POTENTIEL CRÉATIF DES ÉLÈVES ?



Créativité & NUMÉRIQUE

PLUS-VALUE OU INHIBANT ?

les **équipements numériques mobiles** de nouvelles possibilités pour les pratiques dites « **Créatives** ». **??**
Malgré la palette des possibles qui s'ouvre, peut-on réellement parler de **créativité** alors que les **algorithmes** des applications et l'**accès à de multiples ressources et sources d'inspiration** aiguillent de facto l'utilisateur ?

▶ De l'impact des ressources/applications sur le potentiel **créatif**



Comment évaluer l'impact des équipements numériques sur les pratiques dites « créatives » :



L'accès aux ressources en ligne influence-il les productions ?



Comment mesurer la part créative réelle (choix induit/subi) ?

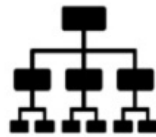
DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE À DOUBLE ENTRÉE CRÉATIVE

DONNER AUX ÉLÈVES L'OPPORTUNITÉ D'ÊTRE PLUS CRÉATIF AVEC ET PAR LE NUMÉRIQUE

- ▶ Un dispositif innovant/créatif pour l'enseignant(e)
- ▶ Des pratiques ouvertes/créatives pour les élèves



Partir du **BESOIN**:
programmes
progression



SCÉNARISATION
de l'activité:
apprentissages
pratiques
Évaluation



PRÉPARATION:
mise en place
Matériel
Cibler les usages
PROCESS



Mise en **PRATIQUE**
en classe



Phase
d'échanges
et de
verbalisation



**Reconstruction
Amélioration**:
à partir du suivi
et des retours

4



**Mettre l'élève
en posture créative**
(pas juste en
posture
d'exécutant):
penser la place de la
contrainte

5



**Évaluation
explicite
(co-construite)**

6



**Prise de recul
Analyse critique
Objectivisation**

1



**Prévoir
l'hétérogénéité**:
remédiation
Différenciation

2



**Dispositif Créatif
de l'enseignant**:
ludification
dispositif innovant
usages numériques

3



**QUÊTE
DE
L'INNOVATION**:
chercher la
nouveau

▶ **Créativité
ÉLÈVE**
▶ **Créativité
ENSEIGNANT(E)**



DES RESSOURCES POUR S'EN INSPIRER



n° **70**
Janv. 2012

Sommaire

● page 2 : Qu'est-ce que la créativité dans l'éducation ? ● page 5 : Créativité, curriculum et évaluation ● page 8 : Pédagogie et créativité ● page 13 : Créativité et conduite de l'innovation ou comment rendre l'éducation plus créative ● page 16 : Conclusion ● page 17 : Bibliographie



Document de l'IFE sur la
créativité dans l'éducation



VERS UNE ÉDUCATION PLUS INNOVANTE ET CRÉATIVE



Une banque de ressources exceptionnellement riche
pour les usages pédagogiques numériques



Lien vers le site
Classetice.fr