

CRÉATHON



Objectifs

Faire émerger de nouvelles pratiques pédagogiques grâce aux outils et solutions numériques.

Public cible

Tout public, en particulier les lycéens, étudiants, enseignants et entrepreneurs.

Principe

Créé en 2016, le Créathon est un concours d'innovation numérique et pédagogique qui invite les participants à mettre leur imagination au service de la création de connaissances et de richesses.

Déroulement de l'action

Les participants sont invités à s'inscrire environ un mois et demie avant la tenue de l'événement afin de bénéficier d'une formation continue et interactive depuis le site internet du Réseau Canopé. Les équipes composées de 3 à 5 personnes s'inscrivent soit pour participer à distance, soit dans un lieu d'accueil. Dans tous les cas, chaque équipe doit se munir d'au moins un appareil connecté (ordinateur portable, tablette, smartphone...).

Pendant 24h les participants sont invités à imaginer des projets pédagogiques en lien avec les outils numériques. Des facilitateurs et des mentors les aident, tout au long de la compétition, à formuler, concevoir, présenter leur projet et résoudre leurs problèmes. En 12 heures, chaque équipe se forme à de nouvelles méthodes de créativité et de coopération, découvre de nouvelles connaissances et dispose des ressources les plus actuelles sur l'intelligence artificielle et sur l'inclusion. Les équipes conçoivent des contenus et des services avec des experts, mais aussi des scénarios d'usages directement utilisables par des apprenants avec des experts de l'ingénierie pédagogique.

À l'issue de cette journée de création, un jury désigne les équipes lauréates qui participeront au dispositif Start'innov Studio, un dispositif permettant d'expertiser les éléments techniques de l'innovation, d'évaluer les principaux enjeux du projet et de donner les premières connaissances nécessaires à la réussite de leur entrepreneuriat. Cet accompagnement permet de préparer, le cas échéant, une entrée

en incubation au sein de la Technopole Grand Poitiers qui propose un accompagnement individualisé en incubation jusqu'à 24 mois : étude et validation du marché, business model, protection juridique, constitution d'équipe, recherche de financements publics et privés, coaching du dirigeant... Cet accompagnement peut être prolongé après la création de l'entreprise, notamment pour les premiers stades du développement (mix-marketing, accompagnement à la levée de fonds, déploiement commercial, ouverture internationale...).

Résultats

L'édition 2019 du Créathon s'est déroulée le 22 mai 2019 et a réuni 108 équipes. Les équipes lauréates du Créathon 2019 ont continué à développer leurs projets, en participant aux Rencontres de l'initiative pour le développement du numérique IDNEUF4, à Bucarest, effectué une phase de prototypage, des tests utilisateurs et une présentation officielle lors d'une soirée organisée à l'Espace Mendès-France de Poitiers. Un cahier de tendances a été créé pour réunir toutes les idées et les projets des 466 participants du Créathon 2019. Ce cahier présente des tendances, permet une meilleure compréhension des contextes, des problématiques et des solutions proposées par les équipes, et apporte également un éclairage sur les représentations de l'intelligence artificielle dans le domaine de l'éducation des participants.

La deuxième édition du Créathon a eu lieu le 5 février 2020 et vait pour thème : « Intelligence artificielle et école inclusive : réinventons l'expérience collective » . Les lauréats ont imaginé une application à destination des lycéens qui reproduit, à l'échelle de l'établissement, le fonctionnement des institutions politiques françaises. Cette application permet aux lycéens de s'impliquer dans la vie de leur établissement en proposant des motions à l'assemblée lycéenne, laquelle est ensuite transmise au « Sénat » (le corps enseignant et l'équipe d'encadrement) et au « Conseil réglementaire » (composé par la direction de l'établissement) faisant office de Conseil d'Etat.

La prochaine édition du Créathon aura lieu le 10 mars 2021 avec pour thème : « Présence à distance : former, enseigner et apprendre autrement ».

CARTE D'IDENTITÉ

Porteur du projet :
Réseau Canopé.

Partenaires techniques :

Université de Poitiers, Académie de Poitiers, Réseau Canopé, Conservatoire national des arts et métiers - CNAM, Centre National d'éducation à distance - CNED, Centre régional d'Information Jeunesse Poitou-Charentes - CRIJ de Poitiers, École Supérieure de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche - ESENER, Espace Mendès France - EMF, Ecole Supérieure du Professorat et de l'Education - ESPE de l'Académie de Poitiers, Grand Poitiers, Les Usines Nouvelles, Pôle image MAGELIS, Région Nouvelle-Aquitaine, Réseau des Professionnels du Numérique - SPN, Université de La Rochelle (L3I), Agence universitaire de la Francophonie - AUF, Organisation internationale de la Francophonie - OIF.

Date du début de l'action : 2016

Pour en savoir plus :

<https://www.reseau-canope.fr/actualites/actualite/participez-au-plus-grand-hackathon-pedagogique-au-monde.html>

Contact

Stany Bomet
Médiateur de ressources et de services
Atelier Canopé 41 – Blois
creathon@reseau-canope.fr
02.54.55.52.00.