

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article174>



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Les jeudis de la recherche

Créativité : regards croisés de praticiennes et de chercheuse

- Cultiver ses compétences numériques - Nos travaux - Les jeudis de la recherche -



Date de mise en ligne : jeudi 6 octobre 2022

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

Les "jeudis de la recherche" permettent à tous les acteurs de l'éducation intéressés par un domaine de le découvrir en deux temps :

- en faisant la rencontre d'un chercheur spécialiste du domaine abordé ;
- et en faisant celle d'un ou de plusieurs praticiens avec un témoignage concret sous l'angle des pratiques numériques, en amont ou en aval.

Cette rencontre a eu lieu le jeudi 20 juin 2019, de 17h à 18h, à distance, en classe virtuelle sur la plateforme Via.

En vous inscrivant à [l'espace collaboratif m@gistère](#) vous pourrez revoir les précédents **Jeudis de la recherche**, et obtenir les Open Badges correspondants.

Présentation des intervenantes

[<https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L150xH150/sanah-small-0afc2-2-a6b33.png>]

Sanah Mnaouare

Sanah Mnaouare est professeure de Mathématiques au collège de Sèvres. Elle est également formatrice et chargée de mission e-éducation à la délégation au numérique éducatif (DANE) de l'académie de Versailles.

[<https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L150xH150/melanie-fenaert-small-2-8300a-45526.png>]

Mélanie Fenaert

Mélanie Fenaert est professeure de SVT au lycée Blaise Pascal d'Orsay, Interlocutrice Académique pour le Numérique (IAN) pour les SVT et formatrice. Elle pratique la classe inversée et différentes modalités de jeu en classe. Co-créatrice du jeu/simulation globale [Survive on Mars](#) et du MOOC Bac2sciences, elle est également rédactrice sur le [site S'cape](#) (escape games pédagogiques).

[<https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L150xH150/margarida-romero-small-ba370-b7ab4.png>]

Margarida Romero

Margarida Romero est directrice du Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education (LINE) de l'ESPE de Nice chez Université Côte d'Azur et professeure associée à l'Université Laval au Canada. Ses recherches sur la cocréation numérique visent le développement des compétences dites du 21e siècle, notamment la pensée informatique (projet Class'Code), la résolution de problèmes (#CréaCube), la créativité (projet ANR 2018 #CreaMaker) et la cocréation de jeux numériques en contextes intergénérationnels (ACT, Social Sciences and Humanities Research Council, Canada).

Présentation du contenu abordé et des

échanges possibles

- **Premier témoignage :**

Sanah Mnaouare présentera un retour d'expérience sur un concours de créativité improvisé, mettant en compétition trois classes de 4e, sur la conception d'un parcours Moodle sur Éléa, la plateforme de e-éducation de l'académie de Versailles. Les élèves ont créé ensemble sur plusieurs semaines un parcours gamifié (ou ludicisé) en réalisant eux-mêmes la scénarisation, la médiatisation et l'intégration de toutes leurs créations et productions sur la plateforme. La consigne assez large leur a permis d'exprimer leur créativité en utilisant les outils numériques très riches de la plateforme Éléa et les résultats ont dépassé les attentes.

[Article présentant la démarche et les résultats](#)

- **Deuxième témoignage :**

Laisser libre champ à la créativité des élèves dans un objectif pédagogique est possible de différentes manières, qui doivent être réfléchies en amont et très structurées. C'est à partir d'un cadre rassurant, d'un univers aux règles claires que les élèves s'autorisent à créer et à penser différemment. Mélanie Fenaert abordera deux exemples à l'échelle de ses classes : exploiter un jeu numérique (ici une mission Survive on Mars), et faire vivre un escape game pédagogique aux élèves.

- **Discussion : la créativité, des activités artistiques aux sciences et mathématiques**

La créativité comme processus concerne l'ensemble des activités d'apprentissage et des domaines. Margarida Romero présentera le concept de créativité et ses trois critères principaux : l'originalité, la valeur et l'efficacité. Ensuite elle évoquera la manière dont le processus créatif peut être soutenu dans différentes activités d'apprentissage. Elle abordera également les usages du numérique qui pourraient soutenir les processus de créativité en éducation.

Pour aller plus loin :

- [Publications de Margarida Romero autour de la cocréativité](#)

Retrouvez toutes [nos conférences](#) ainsi que le programme complet des [Jeudis de la recherche](#)