



# 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

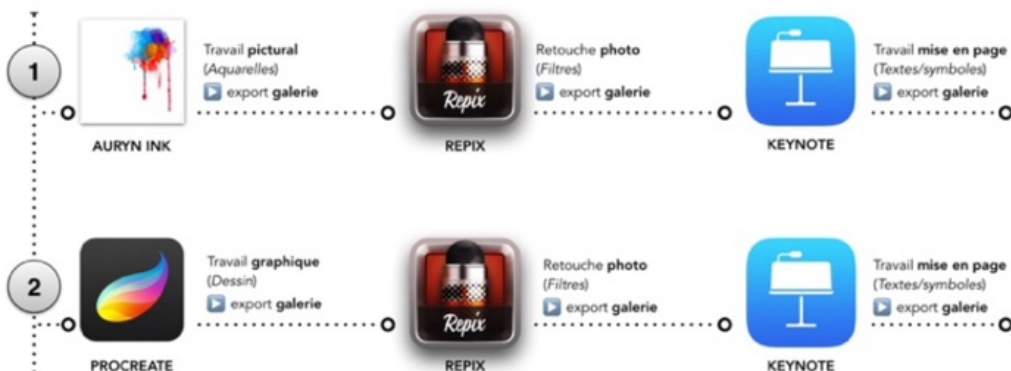
## ! LES PRATIQUES MULTIMÉDIAS ET LA RICHESSE DES APPLICATIONS POSENT LA QUESTION DE L'HYBRIDATION DES PRATIQUES



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-t-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)

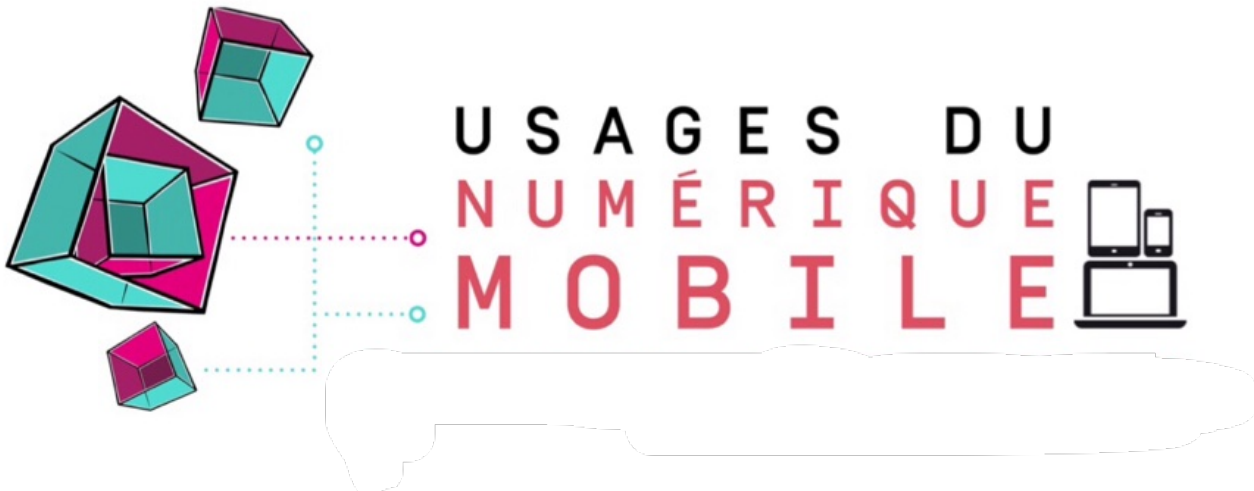


REPENSER LES DISPOSITIFS: PERMETTRE LES RÉPONSES PLUS PERSONNELLES ET S'APPUYER SUR LES PHASES D'EXPLICATION ET D'EXPLICITATION DES CHOIX, PENSER LA CONTRAINTE COMME UNE PLUS-VALUE.



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.



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-t-il les productions ?*



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

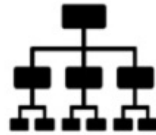
# DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE À DOUBLE ENTRÉE CRÉATIVE

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

té

## VERS UNE ÉDUCATION PLUS INNOVANTE ET CRÉATIVE

Rechercher | S'abonner aux nouveautés | Plan | Rédaction | Se connecter

 #ClasseTICE 1d  
Le numérique au service des apprentissages



Une banque de ressources exceptionnellement riche  
pour les usages pédagogiques numériques



Lien vers le site  
Classetice.fr