

# JOURNÉE DU NUMÉRIQUE

Organisée par l'ÉSPÉ LNF en collaboration  
avec la DANE / Académie de Lille



## CRÉATIVITÉ & NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE ET EN FORMATION



### PROGRAMME DE LA JOURNÉE

**Mercredi**  
**7 février**  
**2018**  
**8h30-16h30**

Nombre de places limité

**CAMPUS ÉSPÉ LNF**  
**Villeneuve d'Ascq**  
**365 bis rue Jules Guesde / AMPHI B**

Contact [TICE@espe-Inf.fr](mailto:TICE@espe-Inf.fr)

# CRÉATIVITÉ & NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE ET EN FORMATION

PROGRAMME / MERCREDI 7 FÉVRIER 2018

8h30  
16h30

CAMPUS ÉSPÉ LNF Villeneuve d'Ascq

Les appels à la créativité sont très présents dans de nombreux secteurs professionnels. Cette notion, souvent liée au concept d'innovation, fait l'objet d'une réflexion au sein des organisations internationales comme l'OCDE ou la Commission européenne, qui l'identifient comme un enjeu majeur pour la société de demain.

La créativité constitue à présent une notion clé dans le champ de l'éducation, notamment pour ce qui concerne l'enseignement scolaire, à travers le nouveau socle commun et les nouveaux programmes.

Les enjeux des injonctions à la créativité, et donc les définitions de la notion, varient. Elle peut être clairement liée à la performance économique, être pensée comme la condition du développement d'une société démocratique ou relever du développement personnel. En éducation, s'il s'agit dans les textes de former des individus créatifs dans leur pensée comme dans leurs attitudes, la créativité est encore couramment associée aux seuls enseignements visant les apprentissages artistiques.

Nous avons choisi d'ouvrir notre questionnement à toutes les disciplines, autour d'une définition de la créativité centrée sur la capacité que possède un individu ou un groupe d'individus d'inventer, de créer, de construire quelque chose de nouveau ou une solution inédite à un problème. Nous tenterons également de donner une place à l'imaginaire et aux émotions dans le processus de créativité.

Sur ces bases, nous nous demanderons quelle peut être la place du numérique dans une pédagogie de la créativité qui s'insère dans les programmes, et quels usages du numérique peuvent favoriser la créativité des élèves et les apprentissages.

8h30  
8h45

## ACCUEIL

8h45  
9h

## INTRODUCTION

Sébastien JAKUBOWSKI, Directeur de l'ÉSPÉ LNF, Philippe LECLERCQ, DANE de l'Académie de Lille et Anne MIDENET, chargée de mission ÉSPÉ LNF

9h  
9h45

## « C'EST QUOI POUR MOI LA CRÉATIVITÉ ? »

Approches croisées participants / chercheurs sur la créativité

Maud BESANCON, professeur de psychologie différentielle à l'Université de Rennes 2, Laboratoire de Psychologie : Cognition, Comportement, Communication (LP3C, EA 1285)

Margarida ROMERO, directrice du Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Éducation (LINE), Université de Nice Sophia Antipolis (ÉSPÉ), chercheure à l'Université Laval au Canada

Les intervenantes commenteront à deux voix les représentations collectées auprès des participants, permettant une première approche de la créativité dans les apprentissages et la formation.

10h / 12h

## ATELIERS D'EXPÉRIMENTATION

Des enseignants, des artistes et d'autres types de professionnels proposeront un choix d'ateliers dans lesquels les participants expérimenteront activement et concrètement une situation de créativité transférable en enseignement.

12h15  
13h

## « COMMENT ÇA C'EST PASSÉ POUR MOI ? »

Paroles croisées participants / chercheurs sur les ateliers

Maud BESANCON et Margarida ROMERO recueilleront les impressions et observations des participants sur leur expérience en atelier. Elles réagiront à chaud et en donneront leur analyse.

13h / 14h

PAUSE DÉJEUNER

14h  
15h30

### ATELIERS D'ÉCHANGE DE PRATIQUES DÉVELOPPANT ET UTILISANT LA CRÉATIVITÉ POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

Des enseignants présenteront leurs pratiques, répondront aux questions et échangeront avec les participants sur les possibilités de transfert dans d'autres situations d'enseignement.

15h30  
15h45

PAUSE

15h45  
16h30

### « QU'EST-CE QUE JE PEUX EN FAIRE ? »

Regards croisés participants / chercheurs sur les expériences et les perspectives ouvertes par la journée

**Maud BESANCON, psychologue, professeur des universités en psychologie différentielle, Université Rennes 2**

**Julian ALVAREZ, professeur associé à l'ÉSPÉ LNF, membre du laboratoire DeVISU, Université de Valenciennes**

A partir de ce qu'ils auront vu des ateliers d'échange de pratiques, les deux intervenants mettront en évidence des notions, des processus, des démarches afin de faciliter la poursuite de la réflexion et des expérimentations des participants dans leur classe après cette journée.

Julian ALVAREZ



#### Extraits de sa bibliographie

Julian ALVAREZ, Damien DJAOUTI, Olivier RAMPNOUX «*Apprendre avec les Serious Games ?*». Réseau Canopé, 2016.

Julian ALVAREZ, Jean-Yves PLANTEC, Mathieu VERMEULEN, Christophe KOLSKI «*RDU Model dedicated to evaluate needed counsels for Serious Game projects* » Computers & Education Volume 114, November 2017, Pages 38-56, mis en ligne le 15/06/2017, 2017.

Maud BESANÇON



#### Extraits de sa bibliographie

BESANÇON, M. et LUBART, T. (2015). *La créativité de l'enfant. Evaluation et développement*. Bruxelles: Mardaga.

BESANÇON, M. & LUBART, T. (2012). *La créativité chez les enfants à haut potentiel*. ANAE, 199, 425-430.

Margarida ROMERO



#### Extraits de sa bibliographie

Margarida ROMERO, Benjamin LILLE et Azeneth PATIÑO (dir.) *Usages créatifs du numérique pour l'apprentissage au XXIe siècle*, Québec, Presses de l'Université du Québec (PUQ), 2017.

Margarida ROMERO, Loufane (illustr.) *Vibot le robot*, Quebec, Publications du Québec, 2016.

# PLAN D'ACCÈS ÉSPÉ LNF - CAMPUS VILLENEUVE D'ASCQ



## ÉSPÉ Lille Nord de France

### Services administratifs

365 bis, rue Jules Guesde  
BP 50458  
59658 Villeneuve d'Ascq Cedex  
Tél : 03 20 79 86 00  
Fax : 03 20 79 86 01  
www.espe-lnf.fr

### PLAN DES BATIMENTS

<b>Bâtiment A</b> Services administratifs	<b>Bâtiment C</b> Cafétéria
<b>Bâtiment B</b> Amphithéâtre	<b>Bâtiment D</b> Site de formation

### POUR ACCÉDER AUX SERVICES

- En voiture 

#### Venant de LILLE ou de PARIS

Prendre à droite A27/E42, suivre la direction "Bruxelles -Gand - Villeneuve d'Ascq". Prendre à droite N227 direction "Roubaix - Villeneuve d'Ascq" puis sortie n°5 "Flers-Château", deuxième feu à gauche. Au rond point tourner à droite puis à gauche Rue Jules Guesde - Entrée ÉSPÉ n°1.

#### Venant de GAND-ROUBAIX-TOURCOING

Prendre l'autoroute A27 direction "Lille". Suivre direction "Villeneuve d'Ascq", prendre la sortie 6 "Flers-Château", troisième feu à droite, au rond point tourner à droite puis à gauche rue Jules Guesde - Entrée ÉSPÉ n°1.

- A pied 

#### Venant de la gare LILLE FLANDRES

Prendre le métro Ligne 1 direction "4 Cantons". Descendre à la station "Pont de Bois", prendre le bus Liane 4 en direction de "Villeneuve d'Ascq Halluin Gounod" arrêt "Chanterelle" (15 à 20 mn). Rejoindre à pied l'ÉSPÉ - Entrée n°1.

#### Venant de la gare LILLE EUROPE

Prendre le métro Ligne 2 direction "CH Dron". Descendre à la station "Fort de Mons" (5mn), prendre le bus Ligne 59 en direction de "Villeneuve d'Ascq-Contrescarpe" et descendre à l'arrêt "ÉSPÉ" (20 mn), enfin rejoindre à pied l'ÉSPÉ - Entrée n°1.

- GPS : 50°38 Nord / 3°08 Est

