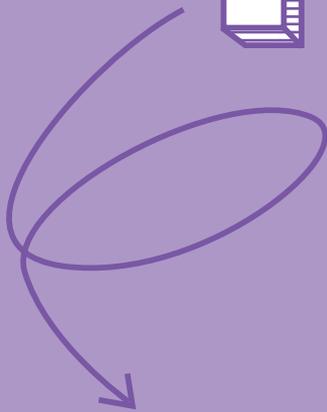


# 2022



# CRÉA- THON



INTERROGER L'ÉVALUATION GRÂCE AU NUMÉRIQUE	2
QU'EST-CE QUE L'ÉVALUATION EN ÉDUCATION ?	2
LE 2 FÉVRIER 2022, À 9 HEURES (HEURE DE PARIS), PARTICIPEZ AU CRÉATHON 2022 !	3
CINQ MOIS POUR UN ÉVÉNEMENT, EN CINQ ÉTAPES	4
COMMENT PARTICIPER AU CONCOURS ?	5
LE CRÉATHON 2022, UN ACCÉLÉRATEUR D'IDÉES	6
LE CRÉATHON, UN TEMPS DE FORMATION	6
ET APRÈS LE CRÉATHON 2022 ?	7

## INTERROGER L'ÉVALUATION GRÂCE AU NUMÉRIQUE

L'évaluation est une thématique déjà bien étudiée et questionnée dans le domaine de l'éducation depuis de nombreuses années. En milieu scolaire, elle est souvent associée à la question de la validation des acquis d'apprentissage des élèves. Toutefois, penser l'évaluation sous ce seul aspect serait réducteur car il n'existe pas *une évaluation* mais *différentes formes d'évaluation* et, de ce fait, ses objectifs dans l'éducation, comme les éléments à évaluer, sont pluriels. L'évaluation peut être réalisée *au service de l'apprentissage et des compétences*, en permettant d'avoir un retour sur ce que

les acteurs, enseignants ou apprenants ont acquis, ou *en tant qu'apprentissage*, en leur permettant de prendre conscience de leurs propres méthodes d'apprentissage et d'avoir un retour – sur leurs pratiques, par exemple –, que ce soit en autonomie ou grâce à des *feedback* d'un enseignant, d'un pair. Par ailleurs, l'évaluation ne doit pas être cantonnée aux seuls apprentissages ; elle doit également pouvoir servir la réflexion sur la pratique professionnelle de l'enseignant, sur l'atteinte de résultats envisagés dans un projet pédagogique ou même d'une politique publique.

## QU'EST-CE QUE L'ÉVALUATION EN ÉDUCATION ?

Reuter et al. (2013) définit l'évaluation en éducation comme « la prise d'informations qu'effectue un acteur quelconque d'une situation de travail (enseignant, élève, établissement scolaire, système d'enseignement ou de formation, etc.) sur les performances identifiables ou les comportements mis en œuvre par les personnes qui relèvent de cette situation (classe, établissement, système d'éducation, de formation, etc.), en les rapportant à des normes ou à des objectifs<sup>1</sup> ».

Évaluer suppose, en amont, un choix de méthodes et d'outils afin de répondre aux objectifs fixés. Le numérique apparaît alors comme un outil permettant d'accompagner les pratiques d'évaluation et ce, de diverses façons. Par exemple, en tant que déclencheur de posture apprenante différente, il peut permettre d'autres types d'évaluation comme l'auto-évaluation ou l'évaluation entre pairs.

Pourtant, les récents événements liés à la crise sanitaire – dont la fermeture des établissements scolaires qui a touché la plupart des enseignants et élèves dans le monde – ont permis de mettre en

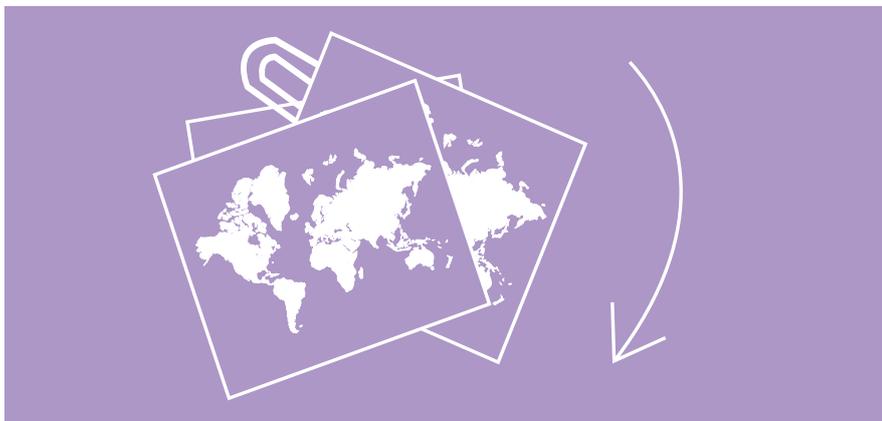
exergue la difficulté, tant pour les enseignants/formateurs que pour les apprenants, de transférer les pratiques du mode présentiel au mode distanciel, avec notamment les questions du suivi des apprentissages et de l'évaluation. De nombreux enseignants se sont alors retrouvés démunis face à la perspective de devoir mettre en place une évaluation en utilisant le numérique. Même si les établissements scolaires ont aujourd'hui rouvert leurs portes, il semble alors important que les difficultés éprouvées pendant cette période ne restent pas sans réponse, d'autant plus que l'évaluation pensée avec le numérique est un sujet qui interrogeait déjà avant la crise sanitaire<sup>2</sup>... et qui demeure encore. Ces éléments donnent à réfléchir quant aux pratiques et stratégies qui permettent d'aborder l'évaluation différemment, en faisant évoluer les pratiques actuelles, afin de montrer les effets positifs d'une évaluation adaptée au contexte et aux objectifs pédagogiques ou de formation. L'évaluation soulève de nombreuses interrogations : que doit-on évaluer ? Selon quels critères ? Avec quelle

<sup>1</sup> Reuter Y. et al. [2013], « Évaluation », in Y. Reuter et al. [dir.], *Dictionnaire des concepts fondamentaux des didactiques*, Louvain-la-Neuve (Belgique), De Boeck Supérieur, p. 101-105.

<sup>2</sup> Comme en atteste le rapport du Cnesco de 2014 : « L'évaluation des élèves par les enseignants dans la classe et les établissements : réglementation et pratiques. Une comparaison internationale dans les pays de l'OCDE » : <http://www.cnesco.fr/wp-content/uploads/2014/12/Comparaison-internationale-sur-l-l-C3%A9valuation-Cnesco.pdf>

fréquence ? Comment évaluer et avec quels outils ? Quel est l'impact de l'évaluation entreprise, tant sur les apprenants que sur les formateurs ? Comment associer l'apprenant à sa propre évaluation ? *Quid* de la notation ? Comment le numérique peut-il venir en aide aux enseignants pour l'évaluation de leurs élèves ? Comment évaluer une formation à laquelle on a participé ; doit-on soi-même être évalué en tant que participant et, si oui, selon quelles modalités ? Comment un enseignant peut-il évaluer sa propre pratique ; comment peut-il bénéficier des apports de l'évaluation pour son développement professionnel ? *Quid* de l'évaluation entre pairs ou de l'auto-évaluation ? Comment un chef d'établissement peut-il mettre en place une stratégie d'évaluation au

service du projet d'établissement ? Comment un organisme de formation peut-il, par le biais du numérique, être au plus près des usagers en mettant en place une évaluation qui serve autant l'individu formé que l'établissement formateur ? Ou bien encore, comment les compétences peu ou pas encore intégrées dans les programmes de l'Éducation nationale – comme les compétences psychosociales – peuvent-elles être évaluées et servir l'apprentissage ?... L'enjeu de l'édition du Créathon 2022 sera donc d'interroger l'évaluation sous l'angle du numérique, en incitant les participants à imaginer des solutions diverses et riches, pour l'éducation et la formation, qui se basent sur leur expérience du quotidien comme sur leurs pratiques lors des confinements, et sur leurs projections et envies. Ainsi, face aux nombreux questionnements que l'évaluation peut induire, nous avons voulu un Créathon ancré dans le présent et tout autant prospectif, et savons que les participants sauront répondre, par leur créativité, à plusieurs de ces questions. C'est pourquoi, cette année encore, nous proposons que ce soient les acteurs de l'éducation et de la formation eux-mêmes qui, compte tenu de leurs expériences et de leurs besoins, imaginent les solutions de demain pour répondre aux besoins du terrain.



## LE 2 FÉVRIER 2022, À 9 HEURES (HEURE DE PARIS), PARTICIPEZ AU CRÉATHON 2022 !

Pour l'édition 2022 du Créathon, nous avons choisi de traiter la thématique « Interroger l'évaluation grâce au numérique » en impliquant tous les acteurs de l'éducation, c'est-à-dire l'ensemble de la communauté éducative. La motivation des concepteurs du Créathon est, durant 24 heures, d'entendre, d'écouter, de partager entre enseignants, parents, élèves, étudiants,

chercheurs, start-up, entreprises, collectivités, associations, et surtout d'inventer, d'une manière active, coopérative et collaborative, des produits, des services et des scénarios pédagogiques réinterrogeant l'évaluation dans un contexte où le numérique est mobilisé. On connaît l'apport du numérique pour l'éducation et on connaît l'effort important que certains enseignants

doivent accomplir pour l'intégrer dans leurs pratiques d'enseignement et proposer des activités numériques à leurs élèves. On connaît aussi les freins qui concourent à une évolution lente des pratiques professionnelles *avec et par le numérique*. Le Créathon se propose comme une étape pour engager la

communauté, de manière active, dans la transformation de l'École et de la formation tout au long de la vie. Le Créathon est votre créateur et accélérateur d'idées. En 24 heures, venez vous informer, vous questionner, vous confronter et vous engager dans la conception de solutions mêlant évaluation et numérique.

## CINQ MOIS POUR UN ÉVÉNEMENT, EN CINQ ÉTAPES

### Étape 1 : inscriptions

Les inscriptions au Créathon ont lieu du 15 novembre 2021 au 30 janvier 2022. Pour cela, il vous suffit de composer une équipe de trois à cinq personnes et de l'inscrire en suivant ce lien :

<https://vu.fr/inscription-creathon2022>

### Étape 2 : préparation

Qu'est-ce que l'évaluation ? Quels engagements sont en jeu derrière l'évaluation ? Comment la penser dans un contexte numérique ?

Les équipes inscrites bénéficient de documents et ressources directement liés à la thématique pour les accompagner dans leur réflexion et leur permettre d'être prêtes à concourir le 2 février 2022.

### Étape 3 : jour j

Lancement du Créathon 2022 le 2 février à 9 heures (heure de Paris). Les équipes ont alors 24 heures pour mettre en forme et proposer une idée. Des facilitateurs les aident et les accompagnent tout au long de la compétition, en présentiel ou à distance, pour formuler, concevoir, présenter leur projet et résoudre leurs problèmes.

Dans le respect de la législation en vigueur et des conditions sanitaires, à date, des lieux d'accueil sont ouverts partout en France, dans les Ateliers Canopé ou chez nos partenaires. Toutes les équipes ont jusqu'au 3 février 9 heures (heure française) pour remettre leurs productions aux organisateurs de l'événement.

À l'issue de ces 24 heures de création, un jury composé d'experts et de partenaires du Créathon désigne les équipes lauréates qui poursuivront l'expérience (annonce prévue le vendredi 11 février à partir de 17 heures, heure de Paris).

### Étape 4 : accompagnement des équipes sélectionnées

Entre mars et mai, les équipes retenues, toujours accompagnées par leurs facilitateurs, ont trois mois pour faire mûrir leur projet.

En parallèle, l'ensemble des projets seront étudiés pour présenter, lors de la clôture de l'étape « accélération », la quatrième édition du Cahier de tendances du Créathon. Ce document présentera les grandes tendances des projets ainsi que les différentes problématiques et solutions proposées par les équipes. Il apportera aussi un éclairage sur les représentations des participants quant à la thématique du Créathon 2022.

Consultez dès à présent les Cahiers de tendances des précédentes éditions : [édition 2019](#), [édition 2020](#) et [édition 2021](#).

### Étape 5 : participation à l'accélération

En juin 2022, les équipes lauréates sont accueillies à Poitiers pour participer aux ateliers d'accélération organisés par Réseau Canopé. Les équipes y seront accompagnées par des professionnels qui les aideront à développer et prototyper leur projet, et à préparer une éventuelle entrée en incubation, c'est-à-dire à créer leur propre start-up, si elles le souhaitent.

Suivez le #LeCréathon  
sur Facebook et Twitter.

## COMMENT PARTICIPER AU CONCOURS ?

### Qui peut participer ?

Que vous soyez enseignant titulaire ou stagiaire, étudiant, élève, parent, professionnel de l'ingénierie pédagogique, concepteur multimédia ou simplement intéressé par l'éducation ou l'apprentissage... Tout le monde peut participer ! La participation peut se faire entièrement à distance ou dans les espaces de travail mis à disposition (Ateliers Canopé et autres). Il vous suffit de constituer votre équipe de trois à cinq personnes, de lui trouver un nom original, puis de vous inscrire avant le dimanche 30 janvier 2022, minuit (heure de Paris).



### Inscriptions avant le 30 janvier !

Composez votre équipe et inscrivez-la  
dès maintenant en suivant ce lien :  
<https://vu.fr/inscription-creathon2022>

Attention : l'inscription se fait par équipe  
complète (de trois à cinq personnes).

### Comment participer ?

Les équipes s'inscrivent soit pour participer à distance, soit pour participer depuis un lieu d'accueil mis à disposition en France (à préciser lors de l'inscription). Chaque équipe doit se munir d'au moins un appareil connecté (ordinateur portable, tablette, smartphone...).

### Désignation des lauréats

À l'issue du concours, un jury composé d'experts du numérique éducatif (universitaires, cadres de l'Éducation nationale, organismes internationaux, enseignants, étudiants, gagnants des éditions précédentes, entreprises et organismes partenaires) se réunira le vendredi 11 février 2022 et désignera les équipes lauréates du Créathon 2022.

### Dotations

Les équipes sélectionnées sont invitées à participer à une semaine d'accélération de leur projet, qui se tiendra en juin 2022 à la Fabrique Canopé de Chasseneuil-du-Poitou. Les noms des lauréats seront communiqués le 11 février à partir de 17 heures (heure de Paris) sur la page Facebook du Créathon.

## LE CRÉATHON 2022, UN ACCÉLÉRATEUR D'IDÉES

Chaque année, le Créathon produit de nombreux concepts et idées sur les produits et services pédagogiques (plus de 100 idées chaque année). Depuis 2019, une base de connaissances se construit, les idées sont conservées et diffusées pour inspirer d'autres idées et d'autres

projets. Elles sont disponibles dans le Cahier de tendances qui réunit l'ensemble des projets, des idées et problématiques abordées, ainsi qu'en *Creative Commons* pour favoriser une innovation ascendante.

## LE CRÉATHON, UN TEMPS DE FORMATION

Dès son inscription, chaque équipe est accompagnée dans un processus de formation interactive sur plusieurs mois. Une base de connaissances, fruit d'un travail de veille et d'analyse par Réseau Canopé, est mise à disposition pour aider les équipes à mûrir leur projet. Ces documents ont pour objectif de permettre aux participants de s'approprier la thématique en les accompagnant dans la compréhension des définitions et des enjeux autour de l'évaluation. Réseau Canopé met également à disposition des ressources pédagogiques en lien avec la thématique du Créathon.

Durant le Créathon, des facilitateurs sont présents, dans les Ateliers Canopé et à distance, pour aider les équipes à réussir leurs productions. Chaque équipe se forme à de nouvelles méthodes de créativité et de coopération, découvre de nouvelles connaissances et dispose des ressources sur l'évaluation et le numérique. Les équipes conçoivent des contenus et des services avec des experts de l'ingénierie pédagogique, mais aussi des scénarios d'usages directement utilisables par des apprenants.

Les équipes sélectionnées découvrent ensuite le prototypage d'un projet, la passation d'un test utilisateur pour envisager de développer un projet et/ou une start-up, et les moyens nécessaires à la réussite du lancement d'un nouveau produit ou d'un service pédagogique d'apprentissage et de formation.



## ET APRÈS LE CRÉATHON 2022 ?

À l'issue de la semaine d'accélération, les projets sont éligibles (sous réserve d'être sélectionnés) à trois dispositifs d'accompagnement.

Le premier, Start Innov' Studio, accompagne sur quelques mois des créateurs de start-up pour expertiser les éléments techniques de l'innovation, évaluer les principaux enjeux du projet et donner les premières connaissances nécessaires à la réussite de leur entrepreneuriat.

Cet accompagnement permet de préparer, le cas échéant, une entrée dans le dispositif EDLAB et/ou en incubation au sein de l'écosystème poitevin.

### Start Innov' Studio, qu'est-ce que c'est ?

Start Innov' Studio est la première start-up studio 100 % dédiée EdTech. L'objectif du programme opéré par l'association SPN, un réseau de professionnels du numérique, est de permettre aux porteurs des projets retenus de challenger leur idée, de faire la preuve du concept, de prototyper leur solution et d'accélérer leur mise sur le marché. [startinnov-byspn.fr/edtech](http://startinnov-byspn.fr/edtech)

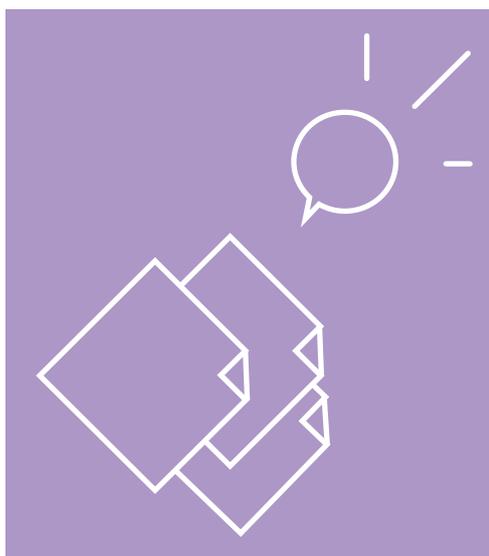
### EDLAB, qu'est-ce que c'est ?

EDLAB est un dispositif d'accompagnement à l'expérimentation d'innovation numérique pour l'éducation et la formation. Ce dispositif permet de tester une innovation numérique en situation réelle et de valider à la fois les apports pédagogiques, l'expérience utilisateur et le modèle économique. Il est initié par le conseil régional Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers et sa Technopole, SPN et Réseau Canopé. <https://edlab.fr/>

### L'incubateur de la Technopole Grand Poitiers, qu'est-ce que c'est ?

Parmi ses services d'accompagnement à la création et au développement d'entreprises innovantes, la Technopole Grand Poitiers propose un accompagnement individualisé en incubation sur une durée allant 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, etc.).



### CONTACT

[creathon@reseau-canope.fr](mailto:creathon@reseau-canope.fr)

ou via

[la page Facebook](#)  
[du Créathon 2022](#)