

Lancement du Créathon ! Un concours d'innovation numérique et pédagogique international

LE CAMPUS EUROPÉEN E-ÉDUCATION ORGANISE LE CRÉATHON AVEC LES ACTEURS DE LA FRANCOPHONIE (GAFF, AUF, OIF) ET LES PARTENAIRES DU GROUPEMENT D'INTÉRÊT SCIENTIFIQUE « INNOVER AVEC LE NUMÉRIQUE POUR L'ENSEIGNEMENT, LA FORMATION ET LES APPRENTISSAGES » (GIS INEFA).

Mercredi 10 mai de 9 h à 21 h
« **L'edutainment : vers une école parallèle ?** »
12 heures de création partout dans le monde
Innovation, imagination et créativité sont attendues !



Réseau Canopé, membre actif du C2E, **donnera le mercredi 10 mai à 9 heures le coup d'envoi du [Créathon](#) !**

Des équipes de trois à cinq personnes réparties à l'**Atelier Canopé de Chasseneuil-du-Poitou**, à Cobalt, sur les campus numériques francophones de l'AUF, et **dans des lieux du monde entier** (du moment qu'il y ait une connexion internet !) vont concourir afin de donner vie à un projet unique autour de l'éducation et du divertissement.

En lien avec la thématique du C2E 2017, les **candidats plancheront sur un sujet tenu secret, dévoilé le 10 mai au matin, en lien avec le numérique, l'apprentissage et le jeu**. Attention, « apprentissage » ne veut pas forcément dire « école ».

Les productions pourront aussi bien avoir vocation à être utilisées en milieu scolaire qu'à la maison, au musée, dans le cadre de la formation tout au long de la vie...

Les candidats auront la liberté de présenter leur production sous la forme de leur choix : **application pour téléphone et tablette, jeu sérieux...** Les livrables attendus seront en revanche les mêmes pour tous : **une présentation vidéo flash à la manière de « Ma thèse en 180 secondes »**, ainsi qu'un **document de présentation**, sorte de mini-cahier des charges.

CONTACT PRESSE



LE CRÉATHON : 1 ÉVÉNEMENT, 3 ÉTAPES

- **Étape 1.** Le 10 mai 2017 : les équipes planchent pendant 12 heures non-stop. Des mentors les aident tout au long de la compétition à formuler, concevoir, présenter leur projet et résoudre leurs problèmes. À l'issue de la journée, un jury désigne les cinq équipes lauréates qui poursuivront l'expérience.
- **Étape 2.** De mai à octobre 2017 : les équipes retenues ont 5 mois pour faire mûrir leur projet, toujours accompagnées et motivées par leurs mentors poitevins.
- **Étape 3.** Du 2 au 6 octobre 2017 : les équipes gagnantes sont accueillies à Poitiers dans le cadre du C2E pour participer aux ateliers d'accélération organisés par [Réseau Canopé](#) et le [SPN](#). À la fin de la semaine, les équipes présenteront leur travail au public du C2E qui élira son projet préféré.



Le règlement et les consignes précises sur reseau-canope.fr.

Suivez le Créathon sur [Facebook](#).

PROGRAMME DU 10 MAI

- 8 h 30 : Accueil des participants en présentiel et en visioconférence via la page Facebook.
- 8 h 45 : Informations préalables au concours (sur place et à distance).
- 9 h 00 : Lancement du concours en plénière depuis l'Atelier Canopé de Chasseneuil-du-Poitou (sur place et à distance).
- 21 h : Fin du concours. Les productions de chaque équipe doivent être déposées sur une plateforme en ligne.
- 21 h-23 h : Soirée conviviale à l'Atelier Canopé de Chasseneuil-du-Poitou (accréditation presse obligatoire).

OBJECTIFS DU CONCOURS

Chaque équipe doit produire :

- un document de présentation détaillé du projet ;
- une présentation « flash » de 180 secondes, à la manière de « Ma thèse en 180 secondes » enregistrée en format vidéo (présentation précise, concise, et convaincante). Cette présentation est susceptible d'être mise en ligne sur les supports de communication du C2E et de ses partenaires ainsi que diffusée lors de la remise du palmarès. Elle est libre de droits (Creative Commons).

CONTACT PRESSE

Camille Guillotin - Chargée de communication
camille.guillotin@reseau-canope.fr - T. 05 16 01 76 26

COMMENT PARTICIPER AU CONCOURS ?

Qui peut participer au concours ?

Que vous soyez enseignant titulaire ou stagiaire, étudiant, élève, professionnel de l'ingénierie pédagogique, concepteur multimédia ou simplement passionné 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 (Atelier Canopé Chasseneuil, Campus numériques francophones de l'AUF, etc.). Il vous suffit de constituer votre équipe de trois à cinq personnes, de lui trouver un nom original et sympathique, puis de l'inscrire avant le **mercredi 3 mai 2017**, minuit (heure de Paris).

Inscription [ici](#) avant le 3 mai !

Attention : L'inscription se fait par équipe complète.

Comment participer ?

Au moment de l'inscription, les équipes se seront inscrites soit pour participer à distance, soit dans un lieu d'accueil. Les équipes inscrites dans un lieu d'accueil se rendront donc dans ce dernier. Chaque équipe devra 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, enseignants, entreprises et organismes partenaires) se réunira le **jeudi 11 mai 2017** à l'université de Poitiers et départagera les productions issues du Créathon.

Dotations

Les cinq équipes sélectionnées en mai sont invitées à participer à des ateliers d'accélération de leurs projets au cours de la semaine du C2E 2017, du 2 au 6 octobre 2017.

Le public présent au C2E votera pour attribuer à une seule équipe le Prix spécial du public. Les noms des lauréats seront communiqués sur le [site du C2E](#) et sur [Facebook](#).

Contact :

creathonc2e@reseau-canope.fr

+33 05 16 01 76 26 // +33 05 49 49 75 23

LES PARTENAIRES DU CRÉATHON



CONTACT PRESSE

Camille Guillotin - Chargée de communication
camille.guillotin@reseau-canope.fr - T. 05 16 01 76 26