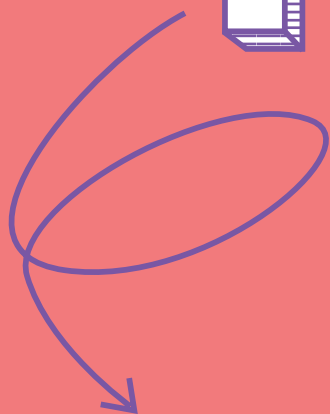
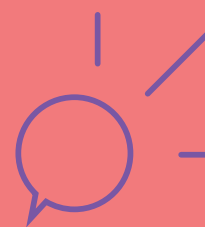


2019



CRÉA- THON



LE CRÉATHON 2019, INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET ÉCOLE INCLUSIVE	2
LE 22 MAI, À 9 HEURES : LE CRÉATHON 2019, LE PLUS GRAND HACKATHON PÉDAGOGIQUE AU MONDE !	4
SIX MOIS POUR UN ÉVÉNEMENT EN QUATRE ÉTAPES	5
COMMENT PARTICIPER AU CONCOURS ?	6
UN ACCÉLÉRATEUR D'IDÉES	7
UN TEMPS DE FORMATION	7
ET APRÈS LE CRÉATHON ?	8

LE CRÉATHON 2019, INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET ÉCOLE INCLUSIVE

Suivez le #Créathon2019 sur Facebook.

Quand on évoque l'intelligence artificielle, on pense d'abord à des programmes scientifiques en mathématiques et en informatique qui cherchent à reproduire l'intelligence humaine et le fonctionnement du cerveau. On pense aussi à des services nouveaux de notre quotidien rendus possibles grâce au développement de la puissance de calcul des ordinateurs, de l'informatique dans les nuages (*cloud computing*), de la dématérialisation, de la robotique et de la miniaturisation qui connecte le monde et en capte toute l'activité. On pense enfin au stockage et au traitement de données de plus en plus massives disponibles sur Internet et à l'usage d'algorithmes pour construire des connaissances nouvelles jusque-là impossibles à objectiver¹.

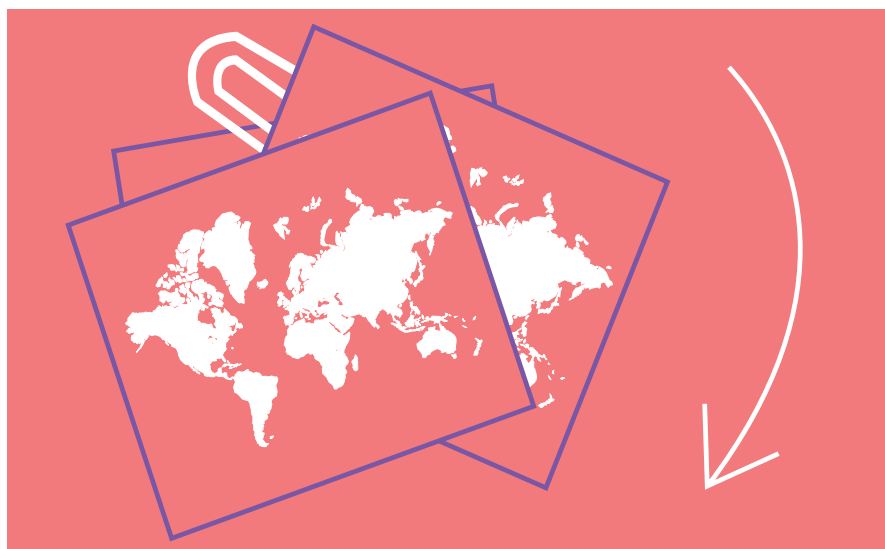
Toutes ces inventions ont pour conséquence, pour un certain nombre de tâches, de remplacer le cerveau humain (les fonctions de reconnaissance, de diagnostic, de production d'interactions) et d'automatiser des procédures (mécanisation de tâches expertes, reproduction infinie et maîtrisée de tâches de production). L'IA a donc un impact majeur sur la transformation des activités humaines. Cette transition se traduit aussi par une crainte sur la dimension éthique des inventions techniques, d'autant plus que les données massives accumulées et que les traitements réalisés touchent les enseignants et leurs élèves.

L'Éducation et la formation tout au long de la vie n'échappent donc pas à ce questionnement sur l'intelligence artificielle². Mais de quoi parle-t-on réellement quand on évoque le fait

de décupler la puissance cognitive du cerveau par l'IA ? Quel est le niveau de connaissances nécessaires pour comprendre le monde de l'IA et l'associer à l'éducation dont l'une des principales missions est justement d'accroître les capacités cognitives, voire émotionnelles, du cerveau ? Quels sont les scénarios de transformation qui vont arriver et sur quels aspects de l'éducation vont-ils agir ? Comment l'IA s'insère dans la dualité cerveau-machine ? L'institution scolaire doit-elle se sentir investie dans le développement d'une expertise pour accompagner les changements dans les modes d'éducation ? L'éducation et la formation sont les premiers piliers de la transformation des sociétés humaines. Elles proposent à tous, sans discrimination sociale, d'acquérir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être. Mais l'IA ne va-t-elle pas créer de nouvelles castes entre ceux qui maîtriseront les données et les algorithmes et ceux qui les subiront ? Le métier d'enseignant sera-t-il soumis à la création destructrice ou bien l'IA apportera-t-elle de nouveaux moyens d'actions et participera-t-elle à une meilleure compréhension des processus d'apprentissage ? Peut-elle prédire et prescrire d'une manière automatisée et en temps réel en analysant les difficultés rencontrées par un élève ? Peut-elle adapter le parcours d'apprentissage en l'individualisant et en développant celui le plus à même de faire réussir l'élève grâce aux milliers de cas rencontrés et en ayant testé ceux qui sont les plus valides ? Qui doit s'emparer de ces sujets et pour quelle raison ?

¹ Voir Olivier Ezratti, « Définitions et segmentations », in *Les Usages de l'intelligence artificielle*, 2018, p. 23. En ligne : oezratty.net/wordpress/2018/usages-intelligence-artificielle-2018.

² Cédric Villani souligne l'importance de traiter d'une manière spécifique l'éducation dans son rapport : « Donner un sens à l'intelligence artificielle. Pour une stratégie nationale et européenne », mars 2018, p. 14 ; voir également focus 1 « Transformer l'éducation », p. 185-192. En ligne : pdfs/9782111457089_Rapport_Villani_accessible.pdf.



Dans le monde entier, les États cherchent des solutions pour améliorer la scolarisation⁴ et la réussite de tous les élèves tout en les accueillant sans discrimination ni stigmatisation. Il reste encore beaucoup à faire. Nous souhaitons que le Créathon soit un temps de réflexion de 24 heures sur les potentialités de l'IA à faire réussir tous les élèves et toutes les personnes en formation. Et pour cela, nous pensons que ce sont tous les acteurs de la francophonie qui doivent transformer l'éducation.

Sous l'impulsion de l'OIF et du gouvernement français, une initiative pour le développement du numérique dans l'espace universitaire francophone (IDNEUF⁵) a été lancée afin de soutenir cette transformation digitale et permettre d'améliorer la qualité de la formation, de la recherche, de la gouvernance et de l'insertion professionnelle des apprenants.

Cette compréhension des évolutions qui nous attendent doit être réfléchi par la communauté éducative associée – les parents, les étudiants, les élèves, les professionnels de l'enseignement, les associations, les collectifs d'acteurs et les entreprises – avec ce que les experts discutent déjà⁶. Ce sont eux qui doivent inventer le monde éducatif de demain à partir de ce que nous savons de l'IA aujourd'hui.

³L'IA peut-elle être un élément de la réussite rapide attendue ? L'objectif n° 4 de développement durable « Une éducation de qualité » : un.org/sustainable-development/fr/education.

⁴Pour apprécier les évolutions mondiales depuis le XIX^e siècle en matière de savoir, voir Steven Pinker, *Le Triomphe des Lumières*, Paris, Éditions des Arènes, 2018, chap. 16.

⁵<https://idneuf.auf.org>

⁶Le ministère de l'Éducation nationale a organisé, en février 2019, une journée d'études pour les cadres autour des questions d'IA, avec des entreprises et des universitaires : ciep.fr/actualites/2019/02/11/journee-intelligence-artificielle.

Le 4 mars 2019, l'Unesco a organisé une conférence mondiale sur « Les principes de l'intelligence artificielle : vers une approche humaniste ? » : fr.unesco.org/news/conference-mondiale-unesco-promotion-dune-approche-humaniste-lintelligence-artificielle. Le 25 mars, l'association Think tank #Leplusimportant a organisé une journée au Collège de France intitulée « Mettre l'IA au service des enseignants pour assurer l'inclusion et la réussite scolaires de tous les élèves ».

En 2019, nous avons décidé que le Créathon serait prospectif et avons répondu par l'affirmative à plusieurs de ces questions.

Oui, nous pensons qu'il est nécessaire de comprendre les potentialités de l'IA en éducation et en formation. Oui, il y a à transformer cette transition technique et informatique en opportunité pour permettre à tous les enfants du monde d'être scolarisés, de réussir à l'école et à tous les adultes de se former ! Oui, il faut penser cette transformation en intégrant, le plus tôt possible, l'idée que c'est le progrès humain qui est recherché et que l'IA peut jouer un rôle dans l'amélioration de l'égalité d'accès à l'éducation.

En 2015, les pays ont adopté le Programme de développement durable à l'horizon 2030 et ses 17 objectifs de développement. Le quatrième objectif est d'assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie³.

LE 22 MAI, À 9 HEURES (HEURE FRANÇAISE) : LE CRÉATHON 2019, LE PLUS GRAND HACKATHON PÉDAGOGIQUE AU MONDE !

Nous avons choisi de traiter le sujet de l'IA au service d'une éducation inclusive en impliquant tous les acteurs de l'éducation, c'est-à-dire la communauté éducative internationale.

Il s'agit, durant le Créathon, d'inventer une école capable d'offrir une scolarisation enrichissante dans laquelle chaque enfant trouvera l'espace nécessaire pour devenir un adulte épanoui.



On connaît l'apport du numérique pour l'éducation⁷ et on connaît l'effort que les enseignants doivent accomplir pour intégrer le numérique dans leurs pratiques d'enseignement et le niveau important d'engagement pour proposer des activités numériques à leurs élèves⁸. On connaît aussi bien les freins qui concourent à une évolution lente des pratiques professionnelles avec et par le numérique. Le Créathon est une étape pour engager la communauté d'une manière active dans la transformation de l'École et de la formation tout au long de la vie. Le Créathon est un accélérateur d'idées. En 24 heures, venez-vous informer, vous questionner, vous confronter et vous engager dans la conception de solutions d'IA pour une école inclusive.

La motivation du Créathon est, durant 24 heures, d'entendre, d'écouter, de partager entre enseignants, parents, élèves, étudiants, chercheurs, start-up, entreprises, collectivités, associations, mais surtout d'inventer, d'une manière active, coopérative et collaborative, des produits, des services et des scénarios pédagogiques qui intègrent l'IA pour réussir une école inclusive prenant mieux en compte la diversité, les fractures d'usages, les élèves les plus en difficulté et ceux qui ont des besoins particuliers, sans discrimination ni stigmatisation.

⁷Catherine Becchetti-Bizot, Guillaume Houzel, François Taddei, « Vers une société apprenante », mars 2017. Ce rapport montre comment les outils numériques sont une opportunité pour intensifier le processus de coconstruction, de partage et de diffusion des connaissances, en favorisant la participation de chacun. En ligne : cache.media.education.gouv.fr/file/2017/40/3/Rapport_recherche_et_developpement_education_V2_756403.pdf.

⁸Elena Codreanu *et al.*, « L'acceptation et l'appropriation des ENT (espaces numériques de travail) par les enseignants du primaire », *Sticef*, vol. 24, n° 1, 2017, p. 13-49. Cet article synthétise les résultats des recherches scientifiques menées sur cet objet et montre les nombreuses difficultés rencontrées par les enseignants même s'ils apprécient cette innovation. En ligne : sticef.univ-lemans.fr/num/vol2017/24.1.1.codreanu/24.1.1.codreanu.htm.

Les livrables demandés évoluent par rapport aux années passées. Ils seront dévoilés lors du lancement du Créathon 2019, le 22 mai à 9 heures.

SIX MOIS POUR UN ÉVÉNEMENT EN CINQ ÉTAPES

Étape 1 : Inscriptions

Les inscriptions au Créathon ont lieu du 1^{er} avril au 15 mai. Mais plus vite les équipes s'inscrivent, plus vite elles bénéficient, sur une plateforme dédiée à leur accompagnement, d'une formation continue et interactive, avec une mise à disposition de documents et ressources directement liés à la thématique pour réussir. Par ailleurs, cette année, la thématique du concours est déclinée en cinq catégories. Chaque équipe doit choisir une catégorie prioritaire dans laquelle elle souhaite concourir. Les catégories seront dévoilées sur la plateforme Viaéduc (plateforme de collaboration de Réseau Canopé où se dérouleront le suivi et l'accompagnement des équipes). Pour connaître ces catégories et avoir accès au groupe Créathon 2019 sur Viaéduc, une seule chose à faire : s'inscrire au plus vite.

Étape 2 : Jour J

Le 22 mai 2019, les équipes ont 24 heures pour proposer une idée. Des facilitateurs et des mentors les aident, tout au long de la compétition, à formuler, concevoir, présenter leur projet et résoudre leurs problèmes. Des lieux pour accueillir les équipes sont ouverts dans le monde entier dans les campus universitaires francophones de l'Agence universitaire de la francophonie (AUF) et, en France, dans les Ateliers Canopé. Ces lieux accueillent les équipes durant 12 heures mais le concours d'idée est ouvert durant 24 heures. À l'issue de cette journée de création, un jury désigne les équipes lauréates qui poursuivront l'expérience (annonce prévue le lundi 27 mai à 17 heures, heure française).

⁹idneuf4-bucarest2019.auf.org

Étape 3 : Présentation des projets primés à IDNEUF4

Un représentant de chaque équipe lauréate du concours est invité à pitcher son projet à IDNEUF4⁹ à Bucarest, en Roumanie.

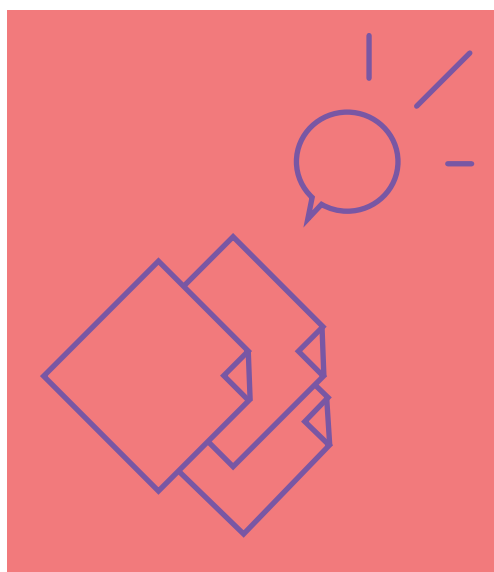
Étape 4 : Accompagnement des équipes sélectionnées

Entre mai et septembre, les équipes retenues ont cinq mois pour faire mûrir leur projet, toujours accompagnées par leurs facilitateurs et leurs mentors. À partir de cette année 2019, pour les équipes non sélectionnées, toutes les idées produites durant les 24 heures seront analysées, synthétisées et traduites dans un carnet de tendances utile aux entreprises et start-up, mais aussi aux enseignants et aux apprenants qui voudront expérimenter dans leurs activités d'apprentissage. Toutes les idées produites seront partagées et disponibles en Créative Commons sur la plateforme dédiée.

Étape 5 : Participation aux ateliers d'accélération

Entre septembre et octobre 2019, les équipes gagnantes sont accueillies à Poitiers pour participer aux ateliers d'accélération organisés par Réseau Canopé, le SPN (Réseau des professionnels du numérique) et la Technopole Grand Poitiers. Les équipes y seront accompagnées par des professionnels qui les aideront à développer leur projet et préparer une éventuelle entrée en incubation, c'est-à-dire à créer leur propre start-up si elles le souhaitent.

COMMENT PARTICIPER AU CONCOURS ?



Qui peut participer ?

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 (Ateliers Canopé, campus numériques francophones de l'AUF, etc.).

Inscription avant le 15 mai !

Il vous suffit de constituer votre équipe de trois à cinq personnes, de vous trouver un nom original, puis de vous inscrire avant le **mercredi 15 mai 2019**, minuit (heure française) sur reseau-canope.fr/enquetes/index.php/481539?lang=fr

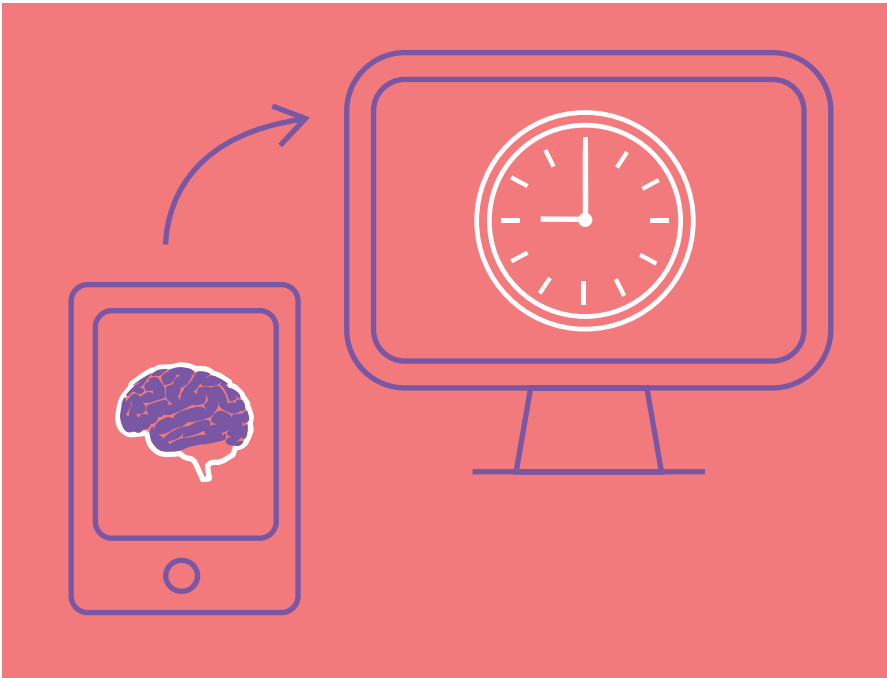
Au moment de l'inscription, les équipes s'inscrivent soit pour participer à distance, soit dans un lieu d'accueil. Dans tous les cas, chaque équipe doit se munir d'au moins un appareil connecté (ordinateur portable, tablette, smartphone...).

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, anciens gagnants des éditions précédentes, entreprises et organismes partenaires) se réunira le **lundi 27 mai 2019** à l'université de Poitiers et départagera les cinq productions issues du Créathon 2019.

Dotations

Les cinq équipes sélectionnées en mai sont invitées à participer à des ateliers d'accélération de leur projet qui auront lieu au second semestre 2019 à l'Atelier Canopé de Chasseneuil-du-Poitou. Les noms des lauréats seront communiqués sur le site du Créathon et sur Facebook.



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). À partir de 2019, les idées seront désormais conservées et disponibles pour inspirer d'autres idées et d'autres projets. Une base de connaissances se construit et est disponible en Créative Commons pour favoriser une innovation ascendante.

UN TEMPS DE FORMATION

Chaque équipe qui se constitue dès le moment de son inscription (dernier délai : mercredi 15 mai, minuit) 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. De plus, Réseau Canopé met également à disposition des ressources pédagogiques. Des mentors, experts de l'intelligence artificielle et de l'inclusion scolaire, peuvent être mobilisés pour aider à mieux connaître l'état de l'art et les dernières propositions innovantes dans le domaine.

Durant le Créathon, des facilitateurs sont présents dans les campus universitaires francophones de l'AUF, dans les Ateliers Canopé et aident les équipes à réussir leurs productions. En 12 heures, chaque équipe se forme à de nouvelles méthodes de créativité et de coopération, découvre de nouvelles connaissances et dispose des ressources les plus actuelles sur l'intelligence artificielle et sur l'inclusion. Les équipes conçoivent des contenus et des services avec des experts, mais aussi des scénarios d'usages directement utilisables par des apprenants avec des experts de l'ingénierie pédagogique.

Les cinq équipes sélectionnées découvrent ensuite la gestion de projet, les métiers de l'innovation et de la conception de produits et de services pédagogiques, les conditions économiques et juridiques pour envisager de développer 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 ?



À l'issue des ateliers d'accélération du second semestre, les projets sont éligibles (sous réserve d'être sélectionnés) à deux 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 en incubation au sein de la Technopole Grand Poitiers.

Qu'est-ce que Start'innov Studio ?

Start'innov Studio est la première start-up studio 100 % dédiée EdTech. L'objectif du programme opéré par le SPN 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

Qu'est-ce que l'incubateur de la Technopole Grand Poitiers ?

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

CONTACT

creathon@reseau-canope.fr
ou via [la page Facebook](#)
du Créathon2019