

s'ouvrir

créer

innover

entreprendre

collaborer

imaginer

s'engager

expérimenter

éveiller

apprendre

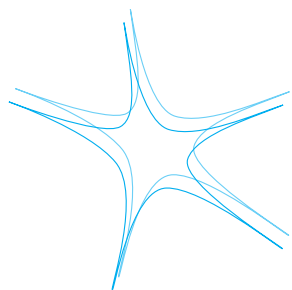


les étoiles de la créativité et de l'innovation

Muséum national d'Histoire naturelle
Grand amphithéâtre
57 rue Cuvier | 75005 Paris
Mercredi 9 décembre 2009

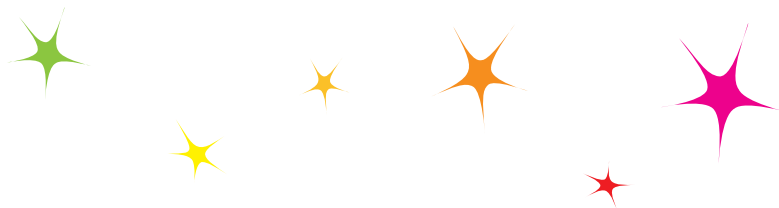
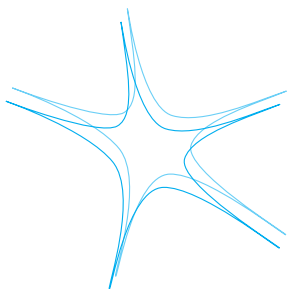


Créativité
et innovation
Année européenne 2009



Sommaire

2009, Année européenne de la créativité et de l'innovation (AECI)	2
<ul style="list-style-type: none">• Les "années européennes"• Les objectifs de cette année européenne• Le soutien de vingt-sept « ambassadeurs européens »	
L'appel à initiatives 2009	4
Les Étoiles de la créativité et de l'innovation	5
<ul style="list-style-type: none">• Table ronde• Cérémonie de remise des prix• Intervention de Philippe Starck sur le thème de la créativité	
Les neuf projets finalistes	6
Catégorie « Éveiller »	9
<ul style="list-style-type: none">• Concours de fou• Une langue dessinée pour apprendre sans entendre• Intergener@tions, la rencontre	
Catégorie « Entreprendre »	19
<ul style="list-style-type: none">• Staginno• Course en cours• Exposition universelle sur les innovations durables dans le Grand palais virtuel	
Catégorie « Collaborer »	27
<ul style="list-style-type: none">• Territoire en résidence• « YouOnTheWeb »• Frontières dedans/dehors	
Biographies	37
Les autres événements de l'Année européenne de la créativité et de l'innovation	41
Le Muséum national d'histoire naturelle	43
Contacts et partenaires	44



2009, Année européenne de la créativité et de l'innovation (AECI)

LES « ANNÉES EUROPÉENNES »

Depuis 1983, l'Union européenne choisit chaque année un thème d'action, décliné dans les différents domaines d'intervention de l'UE, visant à sensibiliser le citoyen européen et attirer l'attention des gouvernements nationaux sur la problématique choisie.

Après une année 2008 placée sous le signe du dialogue interculturel, 2009 a été proclamée **Année européenne de la créativité et de l'innovation (AECI)**.

L'Union européenne entend ainsi promouvoir les capacités de créativité et d'innovation en tant que **compétences clés** pour le futur et favoriser un environnement propice à leur valorisation.

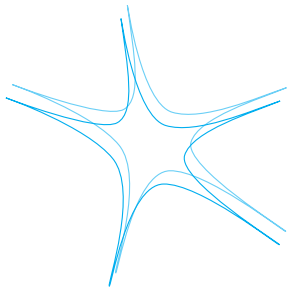
LES OBJECTIFS DE CETTE ANNÉE EUROPÉENNE

Face aux défis écologiques, économiques, sociaux qui sont devant nous, **la capacité à innover** est un **enjeu crucial** pour la France comme pour l'Europe.

Loin d'être isolée et l'apanage de quelques-uns, la créativité s'inscrit dans des processus globaux. Elle apparaît comme une des conditions même de l'innovation, concrétisation réussie d'idées nouvelles. Les processus d'innovation étant interconnectés, pluridisciplinaires et axés sur la résolution de problèmes, de nouvelles compétences sont sans cesse exigées.

La **sensibilisation, l'éducation et la formation** tout au long de la vie sont au cœur du développement de ces compétences. C'est pourquoi le ministère de l'Éducation nationale en France a été chargé de la coordination de cette année européenne, en relation avec les autres ministères.

Le développement de la créativité et de la capacité d'innovation requiert, à l'école comme ailleurs, un état d'esprit, **une culture**, des attitudes, à adopter par l'ensemble des acteurs : enseignants, élèves, entreprises, associations. Ils doivent permettre d'inventer des chemins pour demain.



les étoiles
de la créativité
et de l'innovation



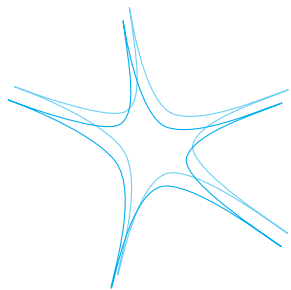
LE SOUTIEN DE VINGT-SEPT « AMBASSADEURS » EUROPÉENS

Des personnalités variées (artistes, chefs d'entreprise, chercheurs, enseignants...) ont accepté, à la demande de l'Union européenne de contribuer aux échanges et aux manifestations de l'année.

Ensemble, ils ont rédigé le « Manifeste des ambassadeurs de l'AECl ». Ce manifeste comme la liste des ambassadeurs est consultable sur le site www.create2009.europa.eu

Trois de ces « ambassadeurs » sont français : Jean-Philippe Courtois, président de Microsoft international, Dominique Langevin, directrice de recherche au CNRS, et Philippe Starck, designer.





L'appel à initiatives 2009

www.creativite-innovation2009.fr

Dans le cadre de cette Année européenne de la créativité et de l'innovation, un appel à initiatives a été lancé à la rentrée 2009, sur le site de l'année www.creativite-innovation2009.fr

Son but était de repérer et de valoriser des initiatives qui favorisent créativité et capacité d'innovation, en lien avec l'éducation et la formation au sens large.

Les initiatives pouvaient venir d'établissements d'enseignement, organismes de recherche, entreprises, associations, collectivités locales, musées.

Trois grandes entrées transversales aux différents secteurs étaient proposées :

- **Éveiller**

Favoriser ouverture, imagination, curiosité, expérimentation, par exemple par la sensibilisation et l'éducation artistiques, scientifiques, technologiques.

- **Entreprendre**

Inciter individus et structures à élaborer un projet, à prendre des risques, des responsabilités, donner envie et capacité à créer et développer une entreprise.

- **Collaborer**

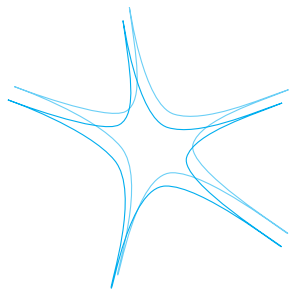
Inciter à décroiser les secteurs traditionnels d'activité, les cultures, les méthodes, les disciplines, à mettre en réseau, à faire émerger l'intelligence collective.

Plus de cent projets ont été déposés, neuf projets sont sélectionnés pour la remise de prix du 9 décembre 2009.

Sont intervenus dans la sélection les critères suivants :

- Le fait de favoriser créativité et capacité d'innovation du public-cible.
- Le fait pour l'opération elle-même de porter des valeurs liées à la créativité et l'innovation (ouverture, imagination, dynamique de projet, multi-partenariat...)
- L'originalité des projets.

La liste de l'ensemble des projets est consultable sur le site www.creativite-innovation2009.fr



Les Étoiles de la créativité et de l'innovation

Cette manifestation, qui se déroule le mercredi 9 décembre au Muséum national d'histoire naturelle à Paris, marque le temps fort de l'Année de la créativité et de l'innovation 2009.

Elle a pour but :

- de clôturer l'année européenne en esquisant des dynamiques pour 2010,
- de réfléchir à la possibilité de « former » à la créativité et à l'innovation,
- d'illustrer le champ des possibles, par la récompense d'initiatives de terrain concrétisant des approches réussies et développant souvent les trois dimensions clés : attitude d'ouverture, propension à agir, approche collaborative,
- d'engendrer une dynamique en rassemblant les parties prenantes de la créativité et de l'innovation de manière ouverte et transversale à l'éducation et la formation, l'économie et la recherche, les arts et la culture,
- de concrétiser le contenu du message par la forme de l'événement elle-même.

La manifestation est animée par Sébastien Folin, animateur d'ADN, émission sur les sciences diffusée sur France 2.

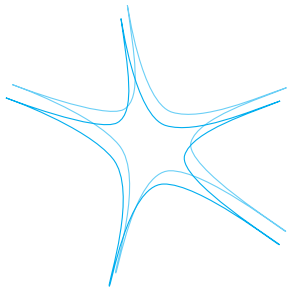
Elle débutera par une table ronde, sera suivie de la remise des prix, puis d'une intervention de Philippe Starck.

TABLE RONDE

« **Apprend-on à innover ?** » sera le thème de la table ronde au cours de laquelle débattront cinq personnalités impliquées dans le développement de la créativité et l'innovation : Sylvain Dorschner (responsable du pôle de compétitivité Systematic), Claudie Haigneré (présidente de la Cité des sciences et de l'industrie), Franck Petitta (directeur de l'École Méliès), François Taddei (directeur de recherche à l'INSERM), Dirk Van Damme (directeur du Centre de recherche et d'innovation dans l'enseignement de l'OCDE)

CÉRÉMONIE DE REMISE DES PRIX

Pour chacune des grandes thématiques "Éveiller, Entreprendre, Collaborer", le point de vue d'un grand intervenant témoin sera suivi d'une



les étoiles
de la créativité
et de l'innovation



présentation rapide par chacun des trois porteurs de projets. Cette présentation précédera le vote du jury et le vote « coup de cœur » de la salle.

Un prix de 6 000 euros récompensera, dans chacune des catégories le projet primé par le jury.

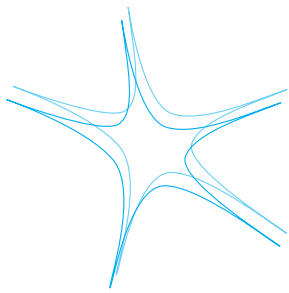
Présidé par Claudie Haigneré, le jury est composé de Sylvain Dorschner, Franck Petitta, François Taddei, Dirk Van Damme, Benjamin Bejbaum (créateur de Daily Motion), Anne-Marie Boutin (présidente de l'Agence pour la Création Industrielle), Céline Bézioua (étudiante), Sonia Dubourg-Lavroff (directrice des relations européennes, internationales et de coopération du ministère de l'Éducation nationale et du ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche), Joel Mauvigney (président du CREPOC et du CNCT).

INTERVENTION DE PHILIPPE STARCK

En clôture de la manifestation, le designer Philippe Starck fera un exposé sur le thème de la créativité, suivi d'un échange avec la salle.



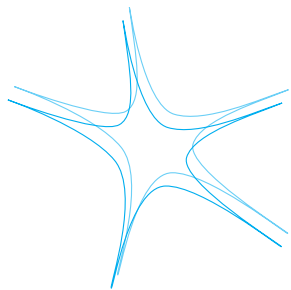
les neuf projets
finalistes



catégorie «Éveiller»

catégorie «Entreprendre»

catégorie «Collaborer»



Catégorie « Éveiller »

Concours de fou

Le défi des fous de science

PORTEURS DE L'OPÉRATION

*Les Atomes Crochus*¹ est une association loi 1901, agréée Jeunesse et Éducation Populaire, créée en 2002 par trois universitaires passionnés de communication scientifique : un agrégé de sciences physiques, un clown-chimiste et une musicienne-didacticienne des sciences. Elle rassemble aujourd'hui plusieurs dizaines de membres actifs dont des artistes, comédiens, scientifiques, ingénieurs et chercheurs en sciences humaines.

À travers une large palette d'activités de médiation scientifique dans les domaines des sciences expérimentales et du développement durable, alliant art et pédagogie, elle s'est rapidement muée en un véritable laboratoire d'innovations de la culture scientifique.

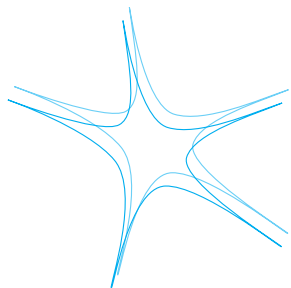
Clowns de sciences, contes et poésie scientifiques, ateliers expérimentaux, expositions photographiques... Ces activités, interactives et spectaculaires, s'adressent aussi bien au grand public qu'aux élèves et enseignants. Elles visent des objectifs ambitieux : éveiller la curiosité, susciter le goût d'apprendre, entretenir le plaisir de découvrir et de regarder différemment le monde.

Donner l'envie d'apprendre par des actions complémentaires à l'enseignement formel, faire appel à une grande part d'imaginaire, susciter le questionnement, dédramatiser la science, lutter contre l'autocensure à son égard, faire découvrir des formes artistiques variées et mettre la science en culture sont autant d'objectifs que nous tentons d'atteindre. C'est donc tout naturellement que nous proposons depuis 2008 des concours pour les jeunes qui allient sciences et arts, mettant l'interdisciplinarité au cœur de la culture scientifique.

Combinant sensibilité littéraire et connaissances scientifiques, cette histoire emmène le public dans l'imaginaire des fées, des princes... et des sciences. Mouvement perpétuel, astronomie, matière et énergie... autant de domaines sur lesquels se fonde ce récit merveilleux.

Enfants et adultes, scientifiques ou profanes s'y retrouvent, grâce aux différents niveaux de compréhension ménagés par le texte. Apprendre la science en écoutant des histoires, qui aurait même osé l'imaginer ?

Une comédienne, de nombreux personnages et quelques accessoires suffiront pour acquérir des connaissances, clarifier ses valeurs et s'émerveiller du monde qui nous entoure...



PARTENAIRES

Avec le soutien de la Région Ile-de-France, nous avons lancé en 2008 un grand concours Haïkus-Jardins chimiques destiné aux collégiens et lycéens. Durant l'année scolaire 2009-2010, c'est un concours de conte intitulé « Concours de Fou : le défi des fous de science » que nous organisons, avec le concours de divers partenaires.

Partenaires de diffusion

Les rectorats et académies de Paris, Créteil et Versailles
La Banque des Savoirs de l'Essonne

Partenaires institutionnels et financiers

La région Île-de-France
La DRRT d'Île-de-France
Le Crédit Mutuel enseignant

DESRIPTIF DE L'OPÉRATION

Ce projet se décompose en trois temps :

1 - Dès la rentrée scolaire 2009, une tournée de vingt-cinq représentations du conte scientifique *Histoire de fou*, écrit et mis en scène par *Les Atomes Crochus*, est organisée dans les collèges d'Ile-de-France.

Clôture des inscriptions pour le concours : 24 octobre 2009

Tournée du spectacle : de début décembre 2009 à fin janvier 2010

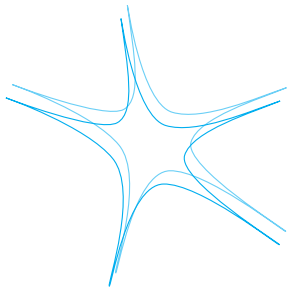
2 - Après les représentations du conte qui mettent un fou et une princesse aux prises avec des défis scientifiques, les classes inscrites, encadrées par leur enseignant(e), sont invitées à inventer un quatrième défi de science. Le concours récompense alors la classe ayant fait preuve de la plus riche créativité scientifique et littéraire.

3 - Le quatrième défi jugé le plus imaginatif et original est publié et illustré avec le reste du texte du conte.

Histoire de Fou. Un livre est alors offert à chaque enfant de la classe correspondante.

Les cinq fins les plus réussies sont enfin présentées sur notre site Internet, assorties de mentions spéciales.

Ce concours amènera les enfants à l'écriture collaborative d'une histoire fictive, où l'imaginaire et leurs connaissances scientifiques se mêleront dans la forme littéraire du conte. La trace de l'objet «livre » permettra de toucher par suite un nombre important de jeunes, dans une démarche d'enseignement mutuel dont l'efficacité pédagogique est reconnue.



Résumé du conte

Il était une fois un roi très savant qui gouvernait un empire gigantesque. Son occupation favorite était d'organiser des défis scientifiques...

Le conte, à la manière initiatique des contes de fées traditionnels, raconte comment le fou de la cour remporte les trois défis qui lui apporteront successivement la fortune, la main de la princesse dont il est amoureux et enfin, la couronne elle-même. Mais sera-t-il assez fou pour tout accepter?

Ce faisant, il offre un merveilleux exemple de créativité et d'innovation, mises au service des projets grandioses du roi et de la plus noble des causes : l'amour de la princesse.

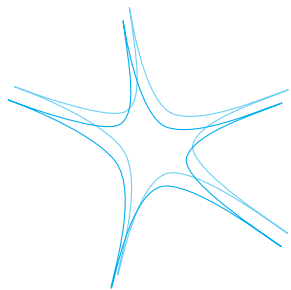
Notions évoquées et problématiques abordées : l'énergie sous ses différentes formes, la matière à partir de laquelle on peut la produire, la photosynthèse, la notion d'infini et le mouvement perpétuel, l'influence de la Lune sur les marées terrestres, la pression atmosphérique et le baromètre, le rôle de l'imagination dans le travail du scientifique...

LIENS DE L'OPÉRATION AVEC LA CRÉATIVITÉ ET L'INNOVATION

Une opération innovante au service de la créativité des collégiens

Contrairement à bien des habitudes dans l'enseignement des sciences, l'approche de la connaissance proposée par ce concours est d'abord culturelle, collaborative et créative. Intégrant des questionnements et des raisonnements scientifiques dans un objet plus culturel qu'éducatif, les représentations théâtrales du conte qui précèdent le concours d'écriture facilitent l'accès à des domaines réputés arides, difficiles et austères avant d'ouvrir les imaginaires et stimuler la pensée créatrice.

Dès lors, l'élève n'assiste plus à un cours : il invente, avec ses camarades, un récit littéraire imaginaire qui l'oblige à intégrer l'acquisition de connaissances scientifiques dans une démarche de création collective.



Catégorie « Éveiller »

Une langue dessinée pour apprendre sans entendre

Création d'une collection de livres-DVD accessible à tous

PORTEURS DE L'OPÉRATION

Signes de sens est une association lilloise qui travaille depuis 6 ans sur l'accès aux savoirs pour les personnes sourdes, public méconnu et très à la marge. Elle défend le droit d'accès de tous à la culture et aux savoirs notamment par l'innovation sociale.

On compte 2 millions de sourds en France, dont **350 000 sans communication orale aisée**.

L'association défend deux grands objectifs dans ses projets :

- Soutenir la communauté sourde en proposant des outils adaptés qui lui permettent de se cultiver et de se construire sereinement en étant respectée en tant que minorité.
- Favoriser les échanges et les partages d'égal à égal entre sourds et entendants.

Les différentes problématiques concernant les sourds :

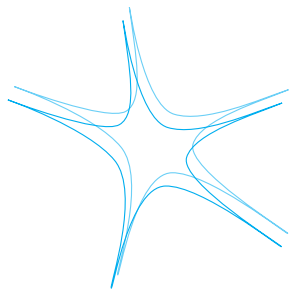
- La communication parent-enfant : 90 % des enfants sourds ont des parents entendants, ils sont donc confrontés à un réel problème de communication au départ,
- L'illettrisme qui touche plus de 50 % des sourds de naissance,
- L'acceptation tardive de la langue des signes française (LSF) à l'école, autorisée en 2005
- La difficulté d'accès à la formation : moins de 10% des sourds suivent des études supérieures. On trouve un taux de chômage de plus de 50% en conséquence.

Les problématiques des adultes sourds sont fortement liées à un défaut de construction de l'identité de l'enfant et un accès à l'éducation difficile. Nous travaillons sur l'accès aux savoirs, convaincus que l'éducation est la clé de voûte d'un développement et d'une socialisation harmonieux.

Nous intervenons à trois niveaux :

- l'édition de livres-DVD adaptés avec de la vidéo.

¹ *Signes de sens* : <http://www.cstd.fr>



- la mise en accessibilité de lieux culturels (musées, médiathèques) et des interventions dans les écoles autour d'activités ludo-éducatives adaptées
- la création d'une plateforme collaborative web 2.0 pour connecter les sourds et faciliter leurs apprentissages par des réponses globales.

PARTENAIRES

"L'Histoire à premières vues", premier tome de la collection « À premières vues », a été édité grâce au soutien de partenaires financiers publics et privés :

- la direction du livre du ministère de la Culture et de la Communication, la Mairie de Lille, le Conseil régional du Nord - Pas-de-Calais
- la Fondation Orange, Formidable jeunesse, Ashoka et Sage et grâce au soutien de partenaires de terrain auprès de qui les livres ont pu être testés : l'école Hériot de Hellemmes, l'école Jean-Andrieu de Douai et le centre social Roger-Salengro à Lille.

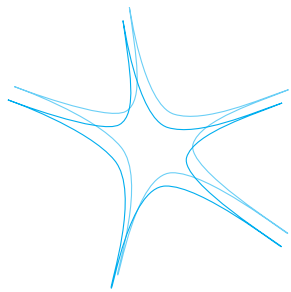
DESRIPTIF DE L'OPÉRATION

L'association a lancé, en avril 2009, une collection originale de livres-DVD pour enfants reposant sur l'image et le visuel, la collection « À premières vues ». Elle permet aux enfants dès cinq ans, quelles que soient leurs compétences de départ, d'apprendre avant même de savoir lire ou écrire. La collection repose sur un nouveau langage, « la langue dessinée », mise au point au contact du public sourd, et avec l'implication de professionnels sourds.

La langue dessinée exploite le potentiel iconique de la langue des signes et le potentiel expressif du dessin animé pour créer une interaction mimée entre un comédien sourd et des objets animés, et transmettre ainsi des informations.

La langue dessinée est accessible à tous les enfants, y compris ceux pouvant être en difficulté d'apprentissage avec les outils classiques que sont le français écrit ou oral. C'est le cas des enfants sourds ou des enfants étrangers, aussi des enfants dyslexiques, des enfants avec retard mental ou tout simplement des enfants plus à l'aise avec l'image qu'avec le français. Elle ne nécessite la maîtrise d'aucune langue pour rentrer dans les savoirs.

Le concept éditorial repose sur l'agencement de trois supports complémentaires et finement dosés pour respecter les étapes du désir d'apprendre : un livre pour la découverte, un DVD pour comprendre et un rendez-vous sur internet pour approfondir. Le multimédia permet de capter l'attention de l'enfant et de multiplier les portes d'accès au savoir pour en faciliter sa compréhension et rétention.



Le lancement du tome 1 « L'Histoire à premières vues » en 2009 a permis de tester le concept. Le prochain tome sur les cultures du monde est prévu en 2010. Le livre est diffusé dans la France entière (vente directe via le site Internet, diffuseurs spécialisés dans les supports multimédia pour les médiathèques, diffuseurs spécialisés dans le handicap et certaines librairies jeunesse).

LIENS DE L'OPÉRATION AVEC LA CRÉATIVITÉ ET L'INNOVATION

Le projet a été conçu et développé au contact du public sourd et avec des professionnels sourds. Il valorise les compétences développées par les sourds dans leur rapport visuel au monde pour apporter une richesse en termes de communication non-verbale. Il témoigne du fait que les sourds sont porteurs de solutions à leurs problèmes et à ceux de la société. En ce sens, il s'agit d'une innovation sociale.

Le handicap n'est plus perçu comme un manque à compenser mais comme une source d'innovation pour tous, un espace de créativité partagée.

Le projet propose ainsi une modification dans les usages (il répond de façon originale et pertinente à un besoin identifié) et surtout dans le regard. Je ne perçois plus un sourd comme quelqu'un qui n'entend pas mais comme quelqu'un qui communique autrement que moi et qui peut m'apporter cela. Il s'agit d'exploiter l'existant et de le combiner aux innovations récentes, avec une vraie connaissance de terrain et du public, pour assurer la pertinence de l'innovation.

Par l'image, le support redonne confiance aux enfants en difficulté grâce à une communication adaptée. Ils prennent conscience qu'ils sont capables de comprendre. Pour qu'ils deviennent créatifs et entrepreneurs, ils doivent gagner cette confiance et acquérir assez de connaissances pour prendre plaisir à l'apprentissage. Notre approche « multicanal » et multimédia les incite à créer, jouer, inventer, développer, et s'ouvrir avec le sentiment d'avoir quelque chose à apporter !

Quelques citations extraites de nos observations

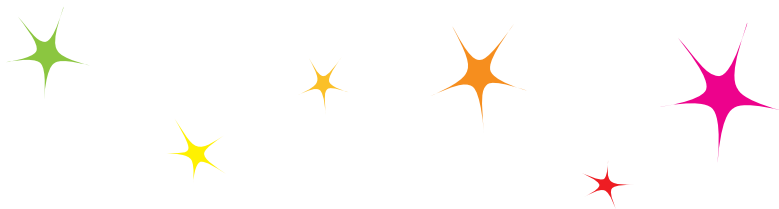
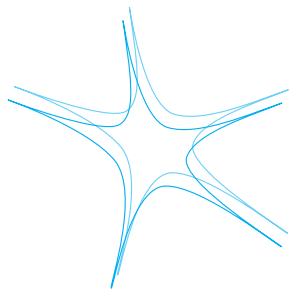
« Facile d'accès pour les enfants. La découverte des histoires par l'image rend plus créatif pour l'explication aux plus petits. » (une institutrice)

« Support original. Dans le cadre familial, ça suscite l'échange et la discussion avec l'adulte. » : (une maman)

« Je ne m'attendais pas à ce qu'il retienne aussi facilement certaines choses » (une maman)

« L'enfant devient acteur de son apprentissage en choisissant le support qui l'intéresse et en allant chercher des informations sur internet... c'est le rapport au savoir qui est repensé ! » (une animatrice)

« Je travaille avec des enfants étrangers nouvellement arrivés en France et c'est un support vraiment intéressant pour travailler sur la confiance en soi, car ça permet d'activer un autre moyen de communication que l'écrit qui met généralement ces enfants en difficulté » (une animatrice de l'Afev)



Catégorie « Éveiller »

Intergener@tions, la rencontre

Échanges entre élèves d'une classe relais et personnes âgées autour d'Internet

PORTEURS DU PROJET ET PARTENAIRES

*Le dispositif relais rive droite*¹ (ou classe relais) est porteur de cette action qui est menée en partenariat avec l'Association Infini et la résidence municipale Louise-Le-Roux, depuis 2003.

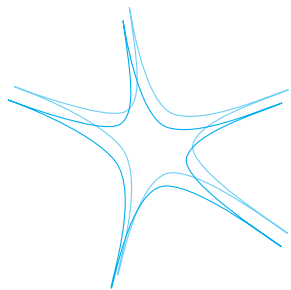
Les classes relais accueillent des jeunes sous obligation scolaire présentant des problèmes de déscolarisation, d'absentéisme, de comportement, d'incivilités, de démotivation dans les apprentissages et ne relevant pas de l'enseignement adapté ou spécialisé.

L'objectif est de réinsérer durablement ces élèves dans un parcours de formation générale, technologique ou professionnelle en les engageant simultanément dans des processus de resocialisation et de réinvestissement dans les apprentissages. (Bulletin officiel)

Le dispositif relais rive droite, dans lequel enseigne Monique Argoualc'h, est situé dans le collège du groupe scolaire Anne-Marie Javouhey à Brest. Dans le Finistère nous accueillons les élèves en temps partagé avec leur collège de référence : l'élève vient de une à quatre demi-journées par semaine sur le dispositif et continue à suivre certains cours dans son collège, et cela sur une durée de trois mois à une année scolaire maximum. Les élèves se retrouvent donc en petits groupes (cinq élèves maximum) dans le dispositif. Un travail individualisé leur est proposé, ainsi que des travaux de groupe s'appuyant sur la pédagogie de projets, projets visant en priorité la valorisation de l'estime de soi, en lien avec le socle commun de connaissances et de compétences.

L'association Infini développe des activités d'accueil, de point d'accès internet, de formation, d'accompagnement de projets innovants dans le domaine des technologies de l'information et de la communication, et l'hébergement de sites.

La résidence Louise-Le-Roux est un établissement d'hébergement pour personnes âgées. Elle a pour projet de prévenir la perte d'autonomie en maintenant et/ou en proposant des activités de la vie quotidienne, récréatives, culturelles et sociales. Elle souhaite préserver et valoriser les personnes en tant que citoyen, notamment en favorisant le lien



Cette initiative s'inscrit dans le cadre d'un appel à projet de la ville de Brest qui encourage l'accès Internet pour les personnes éloignées de ce média. Outre une subvention, la ville met à disposition du matériel informatique dans la résidence.

DESRIPTIF DE L'OPÉRATION

L'origine de l'action est liée à plusieurs constats

Les élèves accueillis en dispositif relais ont des profils différents, des histoires singulières mais ils ont très souvent une image dégradée d'eux-mêmes, ils ont peur d'apprendre et sont dans la destruction ou le repli car ils ne se pensent pas capables de construire. Ce constat s'applique aussi pour les personnes âgées qui estiment ne plus pouvoir apprendre quelque chose de nouveau à leur âge.

Les deux publics, adolescents et personnes âgées, ne se côtoient pas ou peu, ni en famille, ni dans la société. Cette méconnaissance engendre méfiance, clichés.

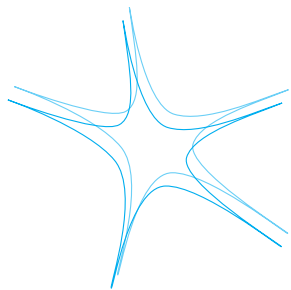
Les personnes âgées (moyenne d'âge autour de 80/85 ans) ne connaissent pas l'outil Internet, ce qui contribue à leur mise à l'écart des nouveaux modes de communication.

Ses contenus

Chaque année scolaire, depuis 2003, dix à quinze jeunes et une dizaine (davantage les deux dernières années) de personnes âgées s'investissent dans cette action.

Dans un premier temps, les élèves sont formés à l'utilisation réfléchie d'Internet, puis ils reçoivent une formation de formateur par l'animatrice de l'association Infini. Ensuite, ils se rendent chaque semaine (une ou deux séances) dans une résidence de personnes âgées pour initier les résidents et autres personnes âgées fréquentant la résidence à l'informatique et à Internet.

Au-delà de l'initiation, chaque année, un cadre différent ou complémentaire est proposé pour aller plus loin dans les échanges : mise en place d'un site : écrits communs, rédaction de modules de formation, participation à la collecte de mémoire sur le thème « Se soigner autrefois » et mise en ligne sur un wiki initié par la ville de Brest « wiki-brest création » d'un blog intergénérationnel intitulé « blog@ges ». Il s'agit d'un blog bilingue français normalisé et langage SMS, qui comporte une partie autour des métiers d'aujourd'hui et d'autrefois, et une autre partie sur le quotidien.



À chaque séance, un élève intervient auprès d'une à trois personnes âgées et s'adapte aux souhaits, possibilités des personnes qui lui sont confiées : visites de sites, utilisation du clavier et de la souris, courrier électronique, recueil de mémoire, écriture sur le blog, jeux...

Les objectifs visés chez les deux publics

- Valoriser l'estime de soi

Avoir une utilité sociale réelle : une mission est confiée aux participants (les jeunes ont un rôle de formateur, les anciens participent à l'éducation)

Reconnaître un savoir car il est demandé aux participants de transmettre des connaissances : les jeunes l'utilisation de l'informatique et d'Internet, les personnes âgées leurs expériences

- Communiquer
- S'ouvrir, se décentrer, sortir de son monde, comprendre le fonctionnement de l'autre
- Développer des pratiques d'aide, encourager motiver l'autre, adopter une attitude positive
- S'impliquer dans un projet dans la durée
- Respecter les différences, s'adapter
- Réaliser des démarches inhabituelles
- Créer des relations avec d'autres groupes pour permettre de vivre la notion de société, et éviter l'exclusion, le corporatisme facteurs de violence
- Développer et enrichir les pratiques d'Internet
- Favoriser une attitude critique, réfléchie et responsable vis-à-vis d'Internet.

Ses points forts

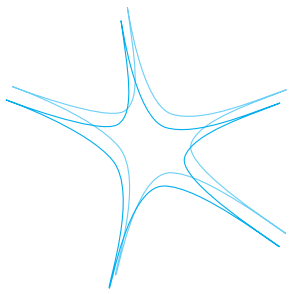
Sur six années, près de quatre-vingts élèves ont participé à l'action et il n'y a eu aucun refus.

L'action commence à être reconnue, l'outil Internet commence à avoir une place dans la résidence, les pratiques évoluent, et les élèves sont acteurs de cette évolution.

Les personnes âgées (la plus âgée a 95 ans) viennent à l'atelier et pour beaucoup leur présence est régulière.

Les élèves jouent pleinement leur rôle de formateurs. Ils sont attentifs, prévenants, ils s'adaptent au public très âgé, présentant divers handicaps (audition défaillante, mobilité réduite, perte de mémoire voire désorientation ...), ils positivent.

Les personnes âgées complimentent les jeunes, parfois les vouvoient, des liens se créent.



Suite à cette action quelques élèves ont effectué des stages en résidence.

LIENS DE L'OPÉRATION AVEC CRÉATIVITÉ ET INNOVATION

Au départ la mise en place du projet intergener@tions était un peu un défi : d'une part faire se rencontrer deux mondes qui ne se côtoient sans doute jamais, même pas par les hasards de la vie, d'autre part faire quelque chose ensemble dans la durée, sur la base d'un échange de compétences et de connaissances

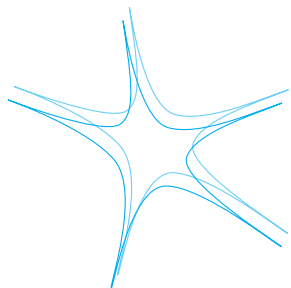
Or, dès la première séance, la rencontre s'est produite : écoute, tolérance face aux différences, respect. « L'impossible n'est jamais certain ».

Innover, créer, c'est dans ce projet, se mettre ensemble pour rechercher la meilleure manière pour un public mettant en difficulté l'institution scolaire, d'apprendre, de créer de la solidarité, d'émanciper les élèves tout en leur apportant des savoirs.

Innover, créer, dans Intergener@tions, c'est proposer aux élèves un lieu un cadre une formation, pour leur permettre de jouer un rôle dans la société. Utilité sociale qu'ils peuvent mesurer en étant témoin par exemple du bonheur que peut générer l'arrivée de courriels accompagnés de photos émanant de la famille des personnes âgées, courriels que ces personnes réussissent à lire grâce à leur travail.

Innover, créer, c'est oser des pratiques qui sont transférables.

¹ Dispositif relais rive droite : www.intergenerations.infini.fr



Catégorie « Entreprendre »

Staginno

Un projet partagé pour une innovation réussie

PORTEURS DE L'OPÉRATION

*Le dispositif Staginno*¹ a été pensé, initié et mis en œuvre par l'université François-Rabelais de Tours.

Staginno est animé par une chargée de mission du service partenariat-valorisation-contrat de l'université et bénéficie du soutien financier de la DRIRE Centre et du Conseil Général d'Indre-et-Loire.

DESCRIPTIF DE L'OPÉRATION

Staginno permet de faire aboutir les projets innovants initiés lors des stages de fin d'études grâce à une véritable collaboration entre une PME et l'université.

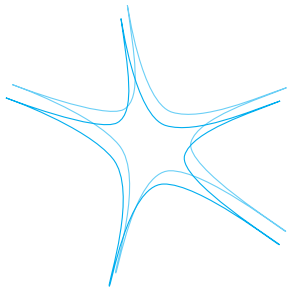
Staginno s'inscrit dans une démarche de soutien au développement économique des PME de la région Centre et favorise l'insertion professionnelle des jeunes diplômés de l'université.

Partant d'un triple constat commun à tous les établissements d'enseignement supérieur :

- les résultats obtenus lors des stages de fin d'études ne sont pas suffisants pour passer à une application au sein de l'entreprise,
- la durée limitée des stages ne permet pas de mener à bien un projet,
- le manque de ressources techniques, humaines et matérielles au sein de l'entreprise, l'université François-Rabelais a mené une réflexion avec la volonté d'aboutir à une solution qui s'est avérée être innovante.

Staginno permet de concrétiser les projets qui présentent un potentiel d'innovation révélé durant les stages de fin d'études. Commence alors une collaboration de douze mois entre la PME et l'université. Cette dernière recrute le jeune diplômé pour qu'il se consacre entièrement au projet et met à disposition une compétence universitaire (temps d'enseignant-chercheur, matériel, locaux, savoir-faire, etc.).

Les projets qui peuvent bénéficier du dispositif Staginno, sont ceux qui répondent au besoin d'une entreprise, auront des retombées scientifiques, techniques, ou économiques et surtout présentent un caractère innovant.



Les avantages pour les PME sont multiples ...

- mener à bien un projet innovant pour un coût raisonnable
- bénéficier des moyens techniques et humains de l'université
- valoriser leurs compétences

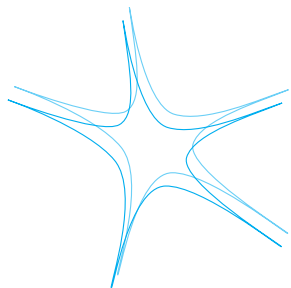
... comme pour les étudiants :

- ils donnent à leurs idées une chance de se concrétiser
- ils valorisent leur formation et celle de l'université
- tout en s'insérant plus efficacement dans la vie professionnelle.

LIENS DE L'OPÉRATION AVEC LA CRÉATIVITÉ ET L'INNOVATION

Staginnno est porteur des valeurs de l'innovation par l'immersion de la jeunesse créative au sein d'un milieu professionnel, par la rencontre des cultures universitaire et d'entreprise, et par la confrontation de la créativité de cette jeunesse au pragmatisme des entreprises.

¹ dispositif Staginnno : www.univ-tours.fr



Catégorie « Entreprendre » Course en cours

PORTEURS DE L'OPÉRATION

- Association "Course en Cours" ¹, loi 1901 à but non-lucratif, dont les membres sont des entreprises industrielles High-tech.
- Thierry Chevrot - professeur agrégé en ingénierie à l'IUT de Mantes-la-Jolie - directeur exécutif du dispositif.

PARTENAIRES

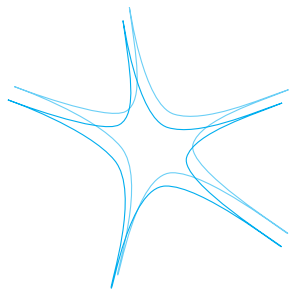
- Dassault Systèmes, Renault, Renault F1 Team : membres de l'Association
- CD-Adapco (simulation aérodynamique), AviSpeed (film scientifique haute cadence)
- Ministère de l'Éducation nationale : agrément pédagogique national
- Sciences et Vie Junior (Prix Éco-conception - empreinte carbone), Futura Sciences

DESRIPTIF DE L'OPÉRATION

"Course en Cours" est un projet unique qui a pour objectif de sensibiliser des jeunes de tous milieux sociaux et culturels aux filières scientifiques en offrant à chaque participant une ambition et des conditions égales de réussite éducative et sociale.

Son principe est très simple : des équipes de collégiens et lycéens doivent concevoir et fabriquer une mini voiture de course tout au long de l'année scolaire avant de participer à une compétition au niveau académique puis national. La conception de ce véhicule s'inscrit dans un cahier des charges extrêmement rigoureux, notamment en termes de respect de l'environnement, la voiture étant usinée à partir d'un bloc de balsa et propulsée à l'air comprimé; cette propulsion devenant électrique à partir de la rentrée 2010 afin d'être en cohérence avec les problématiques sociétales actuelles (mobilité durable, etc.). La participation au dispositif est entièrement gratuite pour tous les élèves.

"Course en Cours" est le premier projet éducatif créant des passerelles entre collèges / lycées, enseignement supérieur et entreprises ; chaque équipe étant suivie par un étudiant tuteur du supérieur et accédant à des outils et des « process » de conception et fabrication professionnels high-



tech. En décloisonnant ces univers, *“Course en Cours”* permet ainsi aux élèves participants, dont 65 % sont issus de zones d'éducation prioritaire et de milieu ruraux, de se construire et de se projeter dans l'avenir. Il leur permet également de développer leur créativité et leur capacité d'innovation dans de nombreux domaines, puisqu'au-delà des performances chronométriques de leurs véhicules et de leurs innovations techniques, les équipes d'élèves sont jugées sur la création d'un concept marketing autour de leur équipe (nom, logo, stand, tenues...) mais aussi sur leur capacité à présenter un dossier écrit valorisant leur travail. La richesse de ce projet en fait un outil pédagogique unique pour les professeurs qui donnent ainsi à leurs élèves la possibilité d'apprendre et d'entreprendre au sein d'une démarche collaborative basée sur des expériences concrètes.

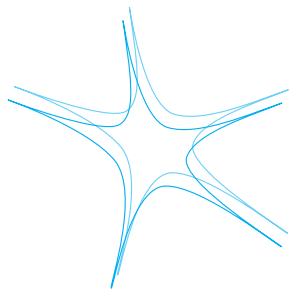
Lancée en 2006 dans l'académie de Versailles par un professeur de l'université de Mantes-la-Jolie, *“Course en Cours”* s'est depuis déployée sur l'ensemble des académies grâce au soutien financier de partenaires comme Dassault Systèmes, Renault et Renault F1 Team qui l'ont accompagné dès son lancement. Ce sont ainsi près de 8 000 élèves représentant 1 500 équipes qui se sont engagés à la dernière rentrée scolaire dans le challenge *Course en Cours*. Ce déploiement rapide a été possible par l'implication de 65 centres de ressources académiques (universités et écoles d'ingénieurs) qui, sous la responsabilité d'un enseignant du supérieur, pilotent le déploiement du dispositif au niveau local et mettent à disposition l'ensemble des ressources humaines et techniques pour l'accompagnement des équipes.

Ce succès nous permet de bénéficier de la reconnaissance des secteurs éducatif et professionnel :

- Agrément du ministère de l'Éducation nationale qui, dès la création du dispositif, l'a référencé comme « projet pédagogique innovant ».
- Labellisation comme « projet de réussite éducative pour l'Égalité des chances » par plusieurs préfetures et rectorats.
- Labellisation comme « Cordées de la Réussite » par le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.
- 1^{er} Prix 2008, catégorie éducation, de l'Institut mécénat et solidarité.

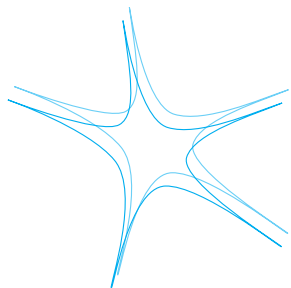
LIENS DE L'OPÉRATION AVEC LA CRÉATIVITÉ ET L'INNOVATION

- **Sa structure : l'association *Course en Cours*** : avoir réussi à rassembler des entreprises autour de la problématique de pénurie d'intérêt pour les sciences et la technologie des jeunes générations. Promouvoir les métiers high-tech d'aujourd'hui et de demain auprès de tous.



- **Le High-tech, contre-pied positif pour l'Égalité des chances** : la puissance médiatique et l'image de la compétition automobile est un levier indéniable pour motiver et faire travailler les jeunes collégiens(nes) et lycéen(nes). Parce qu'elle est un univers de haute technologie, elle procure un excellent prétexte pour mettre en œuvre un projet pédagogique basé sur les sciences et la technologie (application concrète des sciences donnant du sens à l'enseignement).
- **Innovation pédagogique** : à travers les supports et formations à distance développés à destination des enseignants et des élèves permettant une parfaite prise en main par des élèves, dès onze ans, des logiciels les plus pointus de l'ingénierie (CAO, 3D, simulations aérodynamique...). 14 000 élèves et 4 500 enseignants formés en 3 ans.
- **Démarche globale "Éveiller, Entreprendre, Collaborer"** : "Course en Cours" se positionne comme une solution pédagogique globale, ce qui en fait sa force et lui assure sa réussite (croissance +50 % à 100 % par an) : éveiller l'intérêt de tous aux sciences, faire entreprendre un projet d'équipe ambitieux aux élèves et leur démontrant qu'ils en sont capables, collaborer en créant un réseau vertical et horizontal dans l'Éducation nationale en décroissant établissements et classes, se projeter vers le supérieur grâce au tutorat, rapprocher les jeunes de l'entreprise au travers de logiciels et procès professionnels.
- **Collaboration triangulaire** entre l'enseignement secondaire, supérieur et les entreprises, pleine de sens pour la motivation et la réussite des élèves.
- **Créativité** : projet tout au long de l'année scolaire qui n'est pas un exercice imposé : créer la voiture de course du futur qu'ils ont imaginée ! Développer des compétences d'innovation et de créativité sur des aspects complémentaires (identité graphique, présentation orale, supports de communication de l'équipe...).
- **Éveiller les jeunes aux enjeux du développement durable** à travers l'éco-conception : sensibiliser les jeunes, les impliquer dans une démarche citoyenne à travers leur projet. Dans le dernier règlement en vigueur, des nouveaux matériaux sont autorisés, l'innovation écologique appliquée à leur ingénierie est évaluée (recyclage, empreinte carbone, etc.). A partir de 2010 : migration de la Mini F1 vers la voiture de compétition électrique du futur pour devenir "Course en Cours – le Grand prix électrique des collèves et lycées".

¹ "Course en Cours" : www.course-en-cours.com



Catégorie « Entreprendre »

Exposition universelle sur les innovations durables dans le Grand palais virtuel

PORTEURS DE L'OPÉRATION

L'association *La Fabrique du Futur*¹ est une jeune association qui a pour ambition d'imaginer et de faire concrètement advenir un monde meilleur, plus harmonieux, plus éthique.

Dans ce but, *La Fabrique du Futur* promeut des approches renouvelées de l'innovation. Celles-ci doivent produire de vraies innovations basées sur les besoins réels des individus, faisant « sens » et fondamentalement utiles.

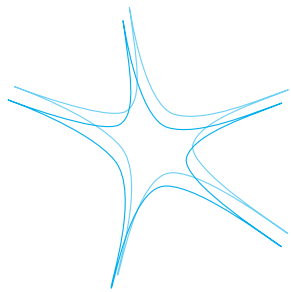
Pour cela, *La Fabrique du Futur* défend les idées suivantes :

- il est primordial de réconcilier technologie et développement durable (dans toutes ses dimensions : respect de l'environnement et des écosystèmes, dimensions sociétale, citoyenne, économique, équitable),
- il est important de recourir à la transversalité et à la pluridisciplinarité, de solliciter la créativité, l'imaginaire, l'inventivité...
- tout un chacun peut participer pleinement à la fabrication d'un futur désirable et responsable. Chaque individu doit être un co-créateur du futur, en étant pleinement associé au processus d'innovation,
- On est donc dans des approches d'innovation « ascendante », partant de la détection d'usages émergents plutôt que dans une conception exclusivement technologique de l'innovation.

PARTENAIRES

Dans ce projet, *La Fabrique du Futur* a un partenaire principal : SOS 21 (www.sos-21.com), un concepteur d'univers virtuels et de « serious games » en 3D qui apporte l'infrastructure technologique.

La Fabrique du Futur et SOS-21 ont également de nombreux partenaires dans tous les domaines : réseaux de start-ups, milieux créatifs (art, design), académiques, territoires et collectivités locales, etc.



DESRIPTIF DE L'OPÉRATION

Le projet se veut être un nouveau concept d'exposition universelle pour le 21^e siècle, doublement novateur :

- Cette exposition promouvra des innovations durables, responsables, éthiques et citoyennes.
- Elle sera vraiment « universelle ». Elle se déroule en effet dans le virtuel et, de ce fait, elle est ouverte à tous et accessible aisément de partout, à partir d'un simple navigateur et via une adresse Internet directe.

Pourquoi le Grand palais ? Parce qu'il s'agit d'un lieu emblématique : c'est en effet là, à Paris, que s'est déroulée en 1900 la fameuse Exposition universelle du début du 20^e siècle. Avec 50,8 millions de visiteurs, elle fut en effet la plus importante exposition universelle jamais organisée par la France. C'est la raison pour laquelle notre projet se déroule dans la représentation 3D du Grand palais.

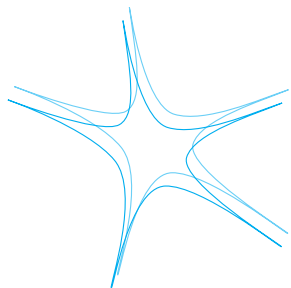
Cette opération cible des publics diversifiés :

- En premier lieu les porteurs d'innovation eux-mêmes, qu'ils soient entreprises (essentiellement PME, TPE, start-ups), organisations innovantes (territoires, collectivités locales, centres de recherche, etc.), associations, chercheurs, inventeurs, designers, auto-entrepreneurs, entrepreneurs sociaux, etc. ... dès lors que leurs innovations répondent au critère d'« innovation durable » décrit plus haut.
- En deuxième lieu, les partenaires de ces innovateurs (milieux académiques, réseaux de soutien, structures d'accompagnement, etc.)
- En troisième lieu, le grand public qui visitera l'exposition virtuelle et pourra ainsi s'informer, et se former.

Les objectifs de cette expo virtuelle sont multiples :

- Avant tout, offrir aux entreprises et organisations des espaces pour promouvoir leurs innovations (Entreprendre).
- Ensuite, permettre à un large public, en visitant des stands virtuels, d'être informé, et formé aux thématiques et enjeux de l'innovation et du développement durable. L'aspect pédagogique (Éveiller).
- Enfin, en réunissant dans un même lieu des acteurs multiples de l'innovation durable, favoriser les interactions, collaborations et synergies entre eux. (Collaborer).

Le focus de l'opération est néanmoins mis sur l'entrepreneuriat, l'esprit d'initiative, et l'innovation.



LIENS DE L'OPÉRATION AVEC LA CRÉATIVITÉ ET L'INNOVATION

Vis-à-vis du public cible

L'opération incite fortement le public cible à faire preuve de créativité et de capacité d'innovation car présenter des projets innovants dans un univers virtuel nécessite une mise en scène toute particulière de ceux-ci : aspects scénographiques et pédagogiques particulièrement développés ; communication adaptée ; recherche d'originalité et de personnalisation pour se distinguer, etc.

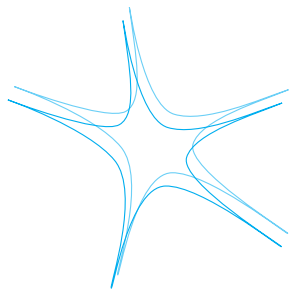
Sur le caractère de l'initiative elle-même

L'opération sollicite fortement la créativité et l'innovation de ses concepteurs. L'absence de moyens propres nous oblige en effet à compenser cela grâce à des partenariats, des échanges, l'appel à des bénévoles, la recherche de sponsors, l'invention d'un "business model" spécifique, la recherche d'événements originaux pour attirer exposants et chaland, et pour faire vivre l'exposition dans le temps, etc.

Sur l'originalité de l'initiative

L'opération est originale et novatrice à plus d'un titre :

- Elle transpose l'idée d'exposition universelle dans le **virtuel**, ce qui est une vraie « première ».
- Elle adopte un angle original : celui consistant à exposer des **innovations durables et responsables**.
- Elle permet **plusieurs modes de promotion et de communication** : téléchargement de documents, vidéos, diaporamas, personnage virtuel, vidéoconférence, fils RSS, utilisation d'avatars personnalisables, etc.



Catégorie « Collaborer »

Territoires en résidences

PORTEURS DE L'OPÉRATION

Lancée en 2009 à l'occasion de l'année européenne de la créativité et de l'innovation, *Territoires en Résidences*¹ est une opération initiée par la 27^e Région, premier laboratoire d'innovation publique qui accompagne les régions pour préparer l'avenir et faire évoluer leurs méthodes d'actions à l'ère numérique.

Territoires en Résidences accueille sur quelques semaines une équipe pluridisciplinaire constituée de designers, d'innovateurs numériques, d'architectes, de sociologues et de chercheurs, au sein d'un équipement ou d'un espace public : un lycée, une université, une maison de service, une gare, un parc d'entreprises, un écomusée, une pépinière, un quartier, une intercommunalité, etc.

PARTENAIRES

Territoires en résidences est une initiative de la 27^e Région, construite avec l'aide du bureau SDS, cofinancée par l'UE dans le cadre du programme national d'assistance technique, Europ'act.

La 27^e Région est cofinancée par l'ARF et la Caisse des dépôts, et incubée par la Fondation Internet nouvelle génération.

DESRIPTIF DE L'OPÉRATION

Le projet présenté concerne l'ambitieux projet de reconstruction du lycée Jean-Moulin de Revin, dans les Ardennes, qui remplacera en 2013 les anciens bâtiments de la cité scolaire.

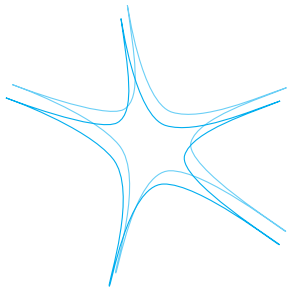
Le lycée Jean-Moulin, le laboratoire d'innovation la 27^e région et la région Champagne-Ardenne expérimentent le lycée de demain : un lieu d'éducation conçu en mobilisant la créativité de la communauté locale.

Si le bâti est essentiel, ses futurs usages le sont encore davantage.

Pendant trois semaines, de mars à mai 2009, le lycée accueille une équipe de résidents qui, travaillant en immersion, accompagne les acteurs de l'établissement dans leur démarche.

Très vite, l'ouverture du lycée sur la ville apparaît comme l'un des enjeux les plus importants.

D'abord par la construction de récits fictifs sur le thème du « Campus



les étoiles
de la créativité
et de l'innovation



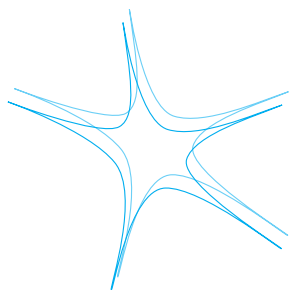
ouvert » avec les enseignants et les lycéens (le Campus wall), la production de « cartes-solutions » pour imaginer ensemble des pistes possibles.

Douze projets vont progressivement émerger de la communauté du lycée : on y trouve pêle-mêle le jardin aromatique, la grande médiathèque, le pique-nique autour du carnet de correspondance...

LIENS DE L'OPÉRATION AVEC LA CRÉATIVITÉ ET L'INNOVATION

La 27^e région apporte au lycée un regard extérieur nouveau et une méthodologie participative expérimentale originale – entretiens, analyse, dessins, co-conception, prototypage-, en installant dans l'établissement une de ses toutes premières résidences.

¹ *Territoires en Résidences* : www.territoiresenresidences.wordpress.com



Catégorie « Collaborer » You on the Web

Si nous voulons que les entreprises innovent et créent de la valeur, il faut qu'en amont les écoles de l'enseignement supérieur accompagnent les futurs managers à promouvoir leur talent via le web en développant une véritable culture numérique professionnelle. La mise en réseau de ces talents favorisera la créativité et l'innovation.

PORTEURS DE L'OPÉRATION

Geemiks SKEMA (sept Animatrices de communauté).

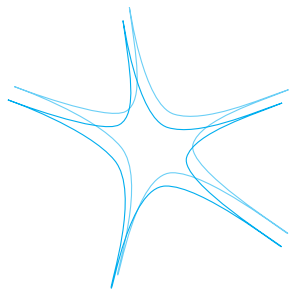
PARTENAIRES

Identités actives, DRIRE NDPC, l'Europe s'engage, DIGIPOINT, La Fabrique du Futur, La Créativallée, CCI Grand Lille, Incubateur de projets d'entreprise CFK, ITEEM (ingénieur, manager, entrepreneur), Réseau entreprendre Nord.

DESCRIPTIF DE L'OPÉRATION

"Youontheweb, cultivez votre identité numérique" ¹ c'est à la fois :

- **un programme de formation original** initié par ESC Lille devenue, suite à la fusion avec le CERAM NICE cet été, SKEMA Business School (School of knowledge economy and management) qui a pour ambition de former les managers pionniers de l'économie de la connaissance. Ce programme est dispensé auprès de tous nos étudiants sur trois ans (4 h 30 par an et par étudiant).
- Avoir une réputation numérique, c'est pour les étudiants démontrer aux recruteurs leur capacité à valoriser leurs expériences, à partager l'information, à exprimer des idées ou des opinions, à utiliser les outils et services web, à démontrer leur esprit d'initiative pour développer leur employabilité.
- Se créer une réputation numérique, c'est être acteur de sa réputation, déployer sa visibilité sur le Web pour valoriser ses talents, se différencier, développer et qualifier son réseau professionnel avant la sortie de l'école.
- Savoir cultiver son identité numérique favorisera à terme la création de



valeur dans l'entreprise car l'étudiant aura appris comment créer, développer du contenu, contribuer, échanger et sera à même de l'initier ensuite dans l'entreprise.

- enfin, ce travail permet de comprendre que l'on peut valoriser ainsi son potentiel créatif et ensuite se rendre davantage acteur de son apprentissage grâce à des territoires étendus (le web, le réseau de son école, celui que l'étudiant se sera constitué...)

- **un évènement** : Étant donné que ce programme de formation est un encouragement à la créativité et à l'innovation, nous avons souhaité le promouvoir auprès d'autres établissements d'enseignement supérieur et auprès des entreprises lors d'un évènement "Les rencontres Youontheweb, cultivez votre identité numérique" qui a eu lieu le samedi 28 mars 2009.

Les rencontres **Youontheweb** consacrées à l'identité numérique et l'e-réputation ont accueilli 150 personnes sur notre campus et ont été diffusées en direct et suivies par 8 000 internautes qui se sont connectés à la WEB TV pendant l'évènement.

Afin de promouvoir **auprès de tous les établissements d'enseignement supérieur cette initiative**, les contenus de ces rencontres ont été filmées et sont accessibles gratuitement en ligne sur la WEB TV de Youontheweb. <http://youontheweb.fr/info-sur-levenement/web-tv-transmission-des-rencontres-youontheweb-982>

...ou comment développer une véritable culture numérique professionnelle pour favoriser la créativité et l'innovation !

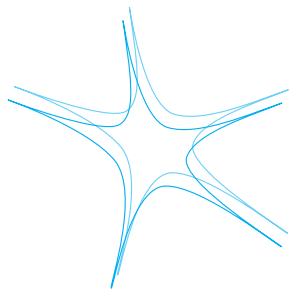
- **un guide en ligne : 1^{er} livre électronique français**

« Cultivez votre identité numérique » sponsorisé par "l'Europe j'innove" en Nord Pas-de-Calais et par Identités Actives de la FING. Il s'agit d'un guide pratique composé à la fois d'articles de fond accessibles à tous et de conseils, d'astuces et de témoignages pour cultiver son identité numérique. Il est gratuit, téléchargeable et utilisable sous licence créative commons. Il a été téléchargé plus de 52 000 fois à ce jour !

http://issuu.com/geemik/docs/cultivez_votre_identite_numerique

- **un concours** qui a été organisé pour récompenser des étudiants de l'enseignement supérieur ayant développé leur identité numérique. Six prix ont été remis à cette occasion. Nous allons organiser un nouveau concours automne 2010 avec de nouvelles catégories un prix « établissement » pour récompenser un programme de formation ; un prix « étudiant-enseignant » pour un blog collaboratif d'apprentissage.

À cette occasion, nous avons pu valider l'intérêt des entreprises pour la quête de talents et de nouveaux profils. Des entreprises : Auchan, Leroy



Merlin, Revevol Google Enterprise Partner, Caggemini, Web Escape Agent et Nord-Pas de Calais La Créativallée ont remis un prix (Notebook au Lauréat).

Ces dernières, et il y en aura beaucoup d'autres à terme, veulent montrer qu'elles recherchent des talents.

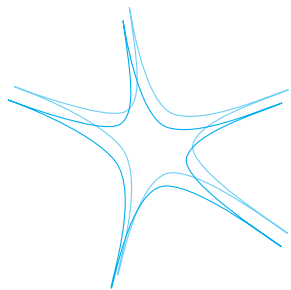
Pour certaines, elles sont en phase de réflexion et de déploiement de projets collaboratifs et sont confrontées à de nouveaux besoins de profils et de compétences pour accompagner le travail en réseau et la création de contenus et de valeur ; pour d'autres c'est l'intérêt de l'évolution du système d'information, des habitudes de travail et d'apprentissage des générations Y. Enfin, les entreprises réfléchissent aussi à l'intégration et à l'accompagnement du parcours des potentiels créatifs et des talents.

Nous souhaitons poursuivre l'opération Youontheweb et la promouvoir auprès d'autres établissements d'enseignement supérieur afin de développer la créativité et l'innovation. Notre expérience a prouvé la pertinence d'accompagner les étudiants via un programme de formation dédié à la culture numérique professionnelle. Rempporter le « prix de la créativité et de l'innovation » nous permettrait de convaincre d'autres établissements de l'intérêt de cette démarche.

• **Youontheweb, l'aventure se poursuit !**

- **Soutien du FEDER (Fonds européen de développement régional) pour 2010-2012** afin de sensibiliser via d'autres événements Youontheweb à l'impact des usages du web sur les métiers et les secteurs d'activité, sur les modes d'apprentissage et de travail collaboratif (programme de formation et d'accompagnement des potentiels créatifs « Révélez votre génie » et de développement de l'entreprise de soi « être acteur »)

- **Création d'un espace « La Fusée »** pour imaginer des possibles un lieu pour co-apprendre et innover. Il s'agit à la fois d'un espace physique de 1 000 m² au coeur de Lille et d'un espace virtuel. La Fusée ? Un « bac à sable » qui permet d'expérimenter de nouveaux modèles pédagogiques, des outils collaboratifs dans des projets, un espace pour travailler et apprendre autrement, un lieu d'expression des potentiels créatifs. Cet espace a été conçu comme un espace d'apprentissage et de travail étendu (à la fois physique et virtuel) qui va proposer tout au long de l'année une programmation et de nombreux projets d'animation et d'événements pour imaginer des possibles. (Cet espace sera inauguré en Mars 2010).



Catégorie « Collaborer »

Frontières dedans/dehors

Un chantier européen de création,
d'éducation et de coopération

PORTEURS DE L'OPÉRATION

*Lieux fictifs*¹, laboratoire de recherche cinématographique

PARTENAIRES

Les étudiants de troisième année de la Westerdals school of communication (Oslo), les stagiaires détenus des ateliers de formation et d'expression audiovisuelles au Centre pénitentiaire de Marseille, les stagiaires détenus du théâtre In-Stabile de la Coopérative sociale e.s.t.i.a. au Centre pénitentiaire de Bollate (Milan) et les stagiaires détenus des ateliers de théâtre « TeatreoDentro » à la prison de Cuatro Camins (Barcelone).

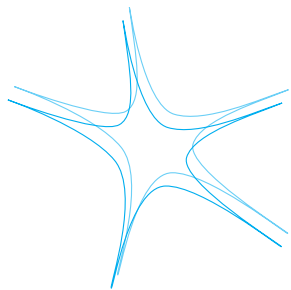
DESCRIPTIF DE L'OPÉRATION

Dans le cadre du programme européen « Éducation et Formation tout au long de la vie, Grundtvig – Volet Partenariats éducatifs », en 2008 et 2009, une rencontre entre des apprenants de 4 pays partenaires (France, Norvège, Italie, Espagne) s'est concrétisée à travers la réalisation de lettres-vidéos.

Dans ces courts-métrages, chacun des participants se présente, évoque son quotidien de personne détenue ou libre et s'interroge sur le sens de la liberté, de l'enfermement. Chacun questionne ce qui le relie ou ce qui l'éloigne des autres participants. La réalisation des vidéo-lettres a constitué un dialogue entre la prison (dedans) et la société (dehors) au niveau européen.

Pour débiter le projet, chacune des huit personnes incarcérées participant aux ateliers de formation et d'expression audiovisuelles au Centre pénitentiaire de Marseille a réalisé une lettre-vidéo. Ces huit lettres-vidéos ont alors été envoyées aux étudiants de l'école de communication audiovisuelle « Westerdals » à Oslo.

Les étudiants les ont visionnées et y ont répondu, individuellement ou par petit groupe. Dans leurs vidéos-lettres, ils s'interrogent sur le sens et la conscience qu'ils ont de leur liberté. Cette interrogation, nouvelle pour eux, a été déclenchée par cette rencontre.



Ces courts-métrages ont été dans un deuxième temps visionnés par le groupe de personnes détenues à Marseille mais aussi par deux autres groupes de personnes détenues, en Italie et en Espagne, qui se sont à leur tour engagés dans la réalisation de vidéo-lettres.

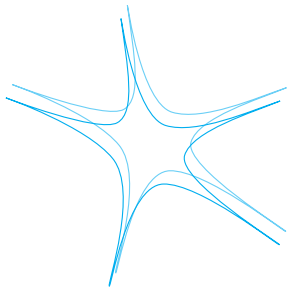
À la suite de ce premier dialogue vidéo, une rencontre a été organisée à Marseille entre deux étudiants accompagnés de deux formateurs norvégiens et le groupe de personnes détenues à la prison des Baumettes. Cette journée de rencontre a permis d'approfondir le dialogue entre les apprenants des deux pays sur le sens de cet échange et sur le sens de la diversité des parcours individuels et des cultures. Ce qu'ils ont pu dégager de commun est leur apprentissage cinématographique. Il existe aujourd'hui un DVD comprenant les vidéo-lettres, œuvre collective réalisée par les apprenants des quatre pays partenaires, et un DVD présentant la rencontre dans la prison des Baumettes entre les étudiants et les personnes détenues.

Ces films ont été diffusés en Italie dans le cadre du festival « Libere di vivere » ouvert au public extérieur et aux détenus, organisé à la prison de Bollate (Milan) en mai 2009, puis en Norvège lors d'un événement public au « Rokfeller » organisé par l'école de Westerdals à Oslo en juin 2009 et enfin en Espagne lors du « Premier festival européen de créations artistiques réalisées en prison » organisé par TRANSFormas dans les locaux de « l'Ateneu popular de Nou Barris » à Barcelone. Ces projections ont été suivies de débats avec les participants, les formateurs et le grand public. Ils seront projetés en 2010 à Essen, capitale européenne de la culture (Allemagne) et à Marseille en 2011, dans le cadre du programme de préfiguration de « Marseille-Provence 2013, capitale européenne de la culture ».

Suite à ce premier projet d'échange et de collaboration, *Lieux fictifs* prolonge ce chantier de création, d'éducation et de coopération dans cinq villes européennes entre des groupes de personnes détenues dans des prisons et des groupes de personnes à l'extérieur dans les villes. Ce projet s'organise autour d'un espace commun de travail, d'éducation et de création qui traversera différentes questions :

Comment construire un espace commun de travail, de pensée, de désirs ?

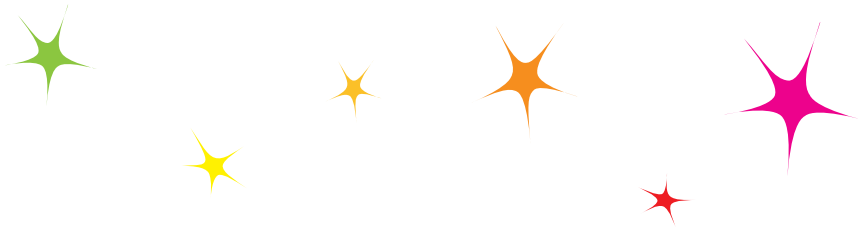
Comment la rencontre des singularités, des histoires de chacun peut-elle constituer une identité commune, comment ces trajectoires singulières rencontrent-elles la grande Histoire ? Comment explorer la contrainte de la cohabitation et de la diversité ? Comment se nourrir de cette confrontation et de cette diversité culturelle et sociale ?

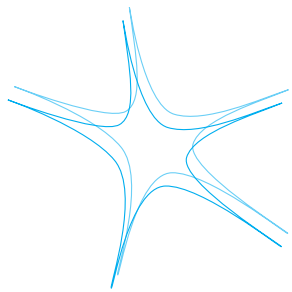


LIENS DE L'OPÉRATION AVEC LA CRÉATIVITÉ ET L'INNOVATION

Ce projet avait comme enjeu central la question de l'altérité : communiquer pour rencontrer l'autre, c'est accepter les différences et trouver ce qui nous est commun. Chaque apprenant a dû faire un travail de déplacement personnel pour accueillir la proposition qui venait « d'ailleurs ». Ce processus de collaboration pour la réalisation d'une œuvre commune a permis à chacun de s'ouvrir à ce qui lui paraissait au départ étranger. Les murs sont physiques (la prison) mais existent aussi de façon symbolique. Relier des lieux, des langues, des cultures, des individus et des trajectoires que tout sépare. Cet échange vidéo a permis aux images « de soi », « de l'autre », de circuler et de passer les murs, de rompre avec l'immobilité physique de la prison pour créer du mouvement.

¹ *Lieux fictifs* : www.lieuxfictifs.org





Biographies

UN ANIMATEUR

Sébastien FOLIN, animateur sur France 2

Depuis la rentrée de septembre, Sébastien Folin a reçu de la part de France Télévisions la mission de parler aux téléspectateurs de science et de nature. Pari réussi ! Aujourd'hui sur France 2, Sébastien est à la tête de deux magazines hebdomadaires dont le succès d'audience est grandissant.

Chaque samedi avec "ADN, Accélérateur de Neurones", Sébastien Folin propose un magazine pour la tête et pour les yeux, un tour du monde de la découverte mêlant science, nature et aventure humaine.

Et chaque dimanche, il présente "Grandeurs nature", une case documentaire dédiée à la nature avec un grand "N" dans tout ce qu'elle a de plus spectaculaire, avec des documentaires inédits et surprenants.

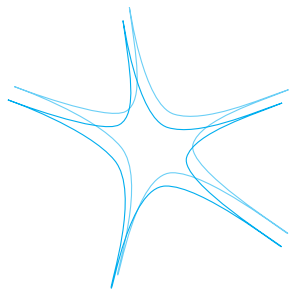
TROIS « AMBASSADEURS » FRANÇAIS

Trois personnalités ont accepté de défendre les objectifs de l'Année européenne de la créativité et de l'innovation 2009. Ainsi Jean-Philippe Courtois, président de Microsoft international, Dominique Langevin, directrice de recherche au Centre national de la Recherche scientifique, et Philippe Starck, designer, ont-ils apporté leur soutien à l'AECI.

Jean-Philippe COURTOIS, président de Microsoft international, dirige les ventes, le marketing et les services du groupe couvrant 100 filiales réparties dans plus de 240 pays. Responsable de la planification stratégique, des opérations au niveau mondial et de programmes de croissance pour les marchés développés et émergents, il est également en charge des activités secteur public et communications du groupe à l'échelle internationale.

Dominique LANGEVIN, directrice de recherche au CNRS est l'auteur de plus de 150 publications dans des revues de référence. Elle a reçu, en 1991, le prix de l'Académie des sciences pour ses travaux sur les microémulsions dans le domaine pétrolier. Elle consacre depuis dix ans ses recherches aux bulles et aux mousses qui nous entourent: dans la mie de pain, les mousses au chocolat ou les shampoings. Elle a été lauréate du prix l'Oréal-Unesco 2005 pour les femmes et la science.

Philippe STARCK, designer. Alliant créativité et fonctionnalité, les décorations d'intérieur, les collections de meubles, fabriquées dans plusieurs pays, et le design d'objets de consommation courante font de Philippe Starck l'un des designers français les plus célèbres au monde. Son œuvre, appuyée sur sa société Starproduct, a été récompensée par de nombreux prix dont l'Oscar du design.



LES PARTICIPANTS AU JURY ET À LA TABLE RONDE

Benjamin BEJBAUM, informaticien, co fondateur du site de partage Daily Motion, site communautaire hébergeant des vidéos amateurs.

Céline BEZIOUA, étudiante en master 2- École de communication, à Sciences-Po Paris.

Anne-Marie BOUTIN, conseiller-maître à la Cour des comptes, présidente de l'Agence pour la promotion de la création industrielle (APCI), L'APCI développe des actions et outils collectifs qui valorisent une approche économique, sociale et culturelle du design en France et du design français à l'étranger.

Sylvain DORSCHNER, économiste de formation, est depuis 2005 délégué général du Pôle de compétitivité SYSTEM@TIC PARIS-RÉGION. Il travaille depuis quinze ans dans le secteur du développement économique local basé sur les technologies. Il a contribué au développement d'Opticsvalley, "cluster" technologique basé en Île-de-France et dédié aux technologies optique, électronique et logiciel.

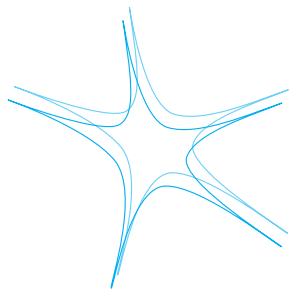
Sonia DUBOURG-LAVROFF, directrice des relations européennes, internationales et de la coopération à l'administration centrale des ministères de l'Éducation nationale et de l'Enseignement supérieur et de la Recherche ; docteur en droit et diplômée de Sciences-Po Bordeaux, elle a enseigné le droit public et la science politique à l'université et dirigé le pôle universitaire de Bordeaux puis l'agence Europe-Education-Formation-France.

Claudie HAIGNERÉ, médecin, docteur es sciences, spécialiste en médecine aéronautique, spationaute, elle a participé en 1996 à un vol de seize jours à bord de la station orbitale russe Mir, dans le cadre de la mission franco-russe Cassiopée. Première astronaute française à voler à bord de la station spatiale internationale, elle a réalisé un programme expérimental dans les domaines de l'observation de la Terre, de l'étude de l'ionosphère, des sciences de la vie et de la matière. Successivement ministre déléguée à la Recherche et aux nouvelles technologies de 2002 à 2004, puis des Affaires européennes de 2004 à 2005, elle est actuellement présidente de la Cité des sciences et de l'industrie de La Villette.

Joel MAUVIGNEY, maître-artisan charcutier traiteur, est président de la CNCT et du CREPOC, Centre européen des professions culinaires.

Franck PETITTA est directeur général de l'École européenne supérieure d'animation Georges Méliès, qu'il a créée en 1999. Cet établissement, implanté à Orly, dans le Val-de-Marne, forme en trois ans des professionnels de la création numérique, dans le secteur du cinéma d'animation et des effets spéciaux.

François TADDEI, polytechnicien, ingénieur des Ponts et Chaussées, généticien, chercheur en génétique moléculaire évolutive et médicale, est directeur de recherche Inserm à l'université Paris-Descartes. Il est



l'auteur pour l'OCDE d'un rapport sur l'éducation « Former des constructeurs de savoirs collaboratifs et créatifs ».

Dirk VAN DAMME expert sur les questions liées à la politique internationale de l'enseignement supérieur, docteur en sciences de l'éducation de l'université de Gand, est actuellement chef du CERI, Centre pour la recherche et l'innovation dans l'enseignement, à l'OCDE

DES TÉMOINS

Didier LOCKWOOD, compositeur et violoniste de formation classique, il découvre très vite le jazz et la musique « improvisée ». Au-delà de sa large pratique musicale, Didier Lockwood se passionne pour l'enseignement. Fondateur du Centre international de formation dans le domaine des musiques actuelles et improvisées de Dammarie-les-Lys en Seine-et-Marne (CMDL). Véritable établissement pilote, il y initie les jeunes à l'apprentissage des musiques classiques, improvisées, traditionnelles, tout en organisant des stages et de « master classes » rattachés à son département de formation professionnelle. Il est vice-président du Haut conseil de l'éducation artistique et culturelle créée en 2005 par le ministère de l'Éducation nationale.

Marc FLECHER, chef d'établissement scolaire, est président de la Fédération nationale d'associations « Entreprendre pour apprendre France », adhérent au réseau européen « Junior achievement -Young enterprise ». Le but d'« entreprendre pour apprendre » est d'initier les publics scolaires à la vie économique et à la démarche d'entreprise. Elle s'appuie pour cela sur la création de véritables « mini-entreprises » dans les collèges, lycées et établissements d'enseignement supérieur.

Philippe MERLE, ingénieur ECP est le fondateur et le dirigeant du groupe AEROSYS. Ce groupe a démarré par l'achat en 2002 de la société SERMM spécialisée dans l'usinage de pièces de précisions dans les métaux durs. Le groupe se compose de trois pôles d'excellences : l'usinage avec la SERMM, le traitement de surface avec Hanier Plaisance et la conception d'équipements innovants dans les domaines de l'aéronautique et des Cleantech, dans Aerosys Technologies.

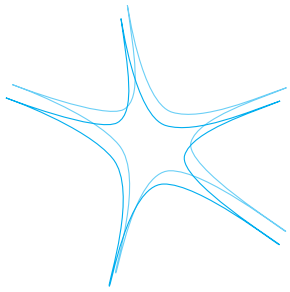
Ont été interviewés pour la vidéo introductive

Benjamin BEJBAUM, informaticien, cofondateur du site de partage DailyMotion

Jean-Philippe COURTOIS, président de Microsoft International

Marc GIGET, professeur titulaire de la chaire économie de la technologie et de l'innovation au CNAM, créateur des « Mardi de l'Innovation ».

Daniel KAPLAN, président de la Fondation Internet nouvelle génération



les étoiles
de la créativité
et de l'innovation



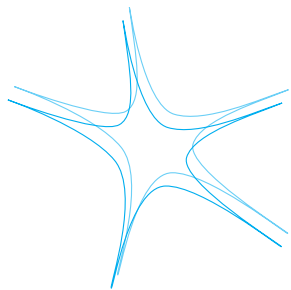
Dominique LANGEVIN, directrice de recherche en physique au CNRS

Pierre LÉNA, astrophysicien, co-fondateur de « La main à la pâte », membre de l'Académie des Sciences

Laure REINHART, directrice générale déléguée d'OSEO,

Bernard STIEGLER, philosophe, directeur de l'Institut de recherche et d'innovation,

Mac LESGGY, créateur et présentateur de « E=m6 », sur M6



Les autres événements de l'Année européenne de la créativité et de l'innovation 2009

Ils ont été organisés par la Commission européenne et les pays européens, notamment ceux qui ont assuré la présidence de l'Union (République tchèque et Suède).

Voir le site www.create2009.europa.eu

Tout au long de l'AECI 2009, six débats consacrés à des sujets clés portant sur la créativité et l'innovation ont été organisés par la Commission européenne en coopération avec l'EPC (European Policy Center), partenaire spécial de cette année. Ces débats ont été conçus pour offrir une plateforme de réflexion et d'échange d'idées, susceptible de contribuer au développement des politiques de la créativité et à l'innovation.

Lors de chaque débat, des conférenciers de haut niveau ont présenté leurs opinions et leurs expériences en matière de créativité et d'innovation. Les débats se sont tenus à Bruxelles.

Créativité, innovation et société de la connaissance - 16 février 2009

Débat portant sur la manière dont la libre circulation des connaissances et des idées peut à la fois inspirer la créativité et l'innovation en Europe et contribuer à moderniser l'Europe, pour mieux faire face aux défis économiques et sociaux. L'événement a traité plus particulièrement de l'Institut européen d'innovation et de technologie (IET).

Éducation à la créativité et à l'innovation - 30 mars 2009

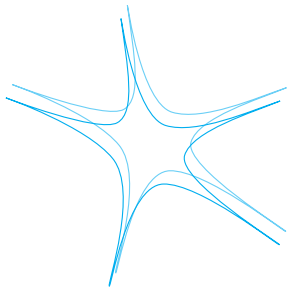
Débat consacré à l'importance de l'éducation pour le développement d'une société créative, innovante et entreprenante.

Créativité et innovation dans le secteur public - 13 mai 2009

Débat consacré à l'innovation dans le secteur public à travers l'innovation des processus ainsi que l'intégration des technologies, par exemple dans les domaines de la santé, de l'éducation et des services sociaux.

Créativité, innovation et développement durable - 10 juin 2009

Débat portant sur les innovations écologiques, avec une attention particulière accordée au changement du climat, à la sécurité des ressources énergétiques, aux problèmes de l'innovation et de la création d'emplois.



La diversité culturelle en tant que fondement de la créativité et de l'innovation - 15 octobre 2009

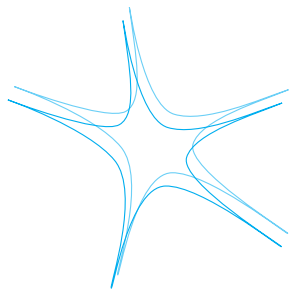
Débat organisé afin d'explorer le potentiel de créativité et d'innovation de l'Europe en prenant en compte sa nature interculturelle.

Arts créatifs et industries - 19 novembre 2009

Débat portant sur le rôle des arts créatifs, incluant le design et le développement industriel.

Liens vers les sites des autres pays

- Allemagne : http://www.ejki2009.de/ueber_das_europaeische_jahr_2009_2.html
- Autriche : <http://www.kreativinnovativ09.at/>
- Belgique : <http://www.creativite2009.cfwb.be/>
- Danemark : <http://www.krea09.dk/>
- Espagne : <http://www.innovacion2009.es/Publico/Principal.aspx>
- Italie : <http://www.create2009-italia.it/>
- Hongrie : <http://www.kreativitas2009.tka.hu/>
- Lituanie : <http://www.kurybiskumas2009.lt/>
- Luxembourg : <http://www.creativite-innovation.lu/>
- Pays-Bas : <http://www.europeesjaar.nl/>
- Portugal : <http://www.kurybiskumas2009.lt/>
- République Tchèque : http://www.manta.cz/prenosy/msmt/EYCI/index_e.htm
- Turquie : <http://www.kurybiskumas2009.lt/>



LE MUSÉUM NATIONAL D'HISTOIRE NATURELLE

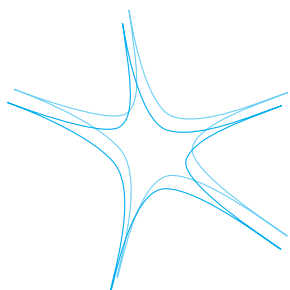
L'avenir de la planète constitue aujourd'hui une interrogation majeure. Pour répondre à ces inquiétudes et notamment face à la crise de la biodiversité, le Muséum national d'Histoire naturelle est un acteur essentiel de la conservation de la nature. Etablissement scientifique de renom depuis plus de trois cents ans, unique en son genre, il est l'une des rares institutions en France et dans le monde à être un spécialiste de la biodiversité et à appréhender les problématiques naturalistes et environnementales de manière à la fois transdisciplinaire et très spécialisée.

Au carrefour des sciences de la Terre, de la vie et de l'homme, la vocation du Muséum s'exerce de manière originale et variée à travers ses cinq missions fondamentales : la recherche fondamentale et appliquée, la conservation et l'enrichissement des collections issues du patrimoine naturel et culturel, l'enseignement, l'expertise, la valorisation, la diffusion des connaissances et l'action éducative et culturelle à l'intention de tous les publics.

L'AMPHITHÉÂTRE VERNIQUET - GRAND AMPHITHÉÂTRE

Construit à la fin du XVIII^e siècle, il porte le nom de l'architecte qui l'a conçu.

À la veille de la Révolution, il recevait les nombreux auditeurs des cours organisés au Jardin royal des plantes médicinales. Lieu de conférences et de démonstrations scientifiques pendant deux siècles, l'amphithéâtre renoue avec son histoire. Récemment restauré, cet édifice unique, majestueux par ses volumes et classé monument historique, accueille désormais des colloques, des assemblées générales et des conférences.



les étoiles
de la créativité
et de l'innovation



MANIFESTATION RÉALISÉE

En partenariat avec

La Commission européenne

Le ministère de l'Économie, de l'Industrie et de l'Emploi

Direction générale de la compétitivité, de l'industrie et des services

Conseil et assistance à la conception, l'organisation, l'animation

Société In Principo : conseil en management collaboratif

www.inprincipo.com

Réalisation du site www.creativite-innovation2009.fr

Conception et Graphisme Maxime Zoffoli (monsieurzoffoli@gmail.com)

Conception et développement : Common Box

Maximilien Wecxsteen - maximilien@commonbox.net

Réalisation des interviews et vidéos

Catherine Verger, journaliste - catherine.verger@neuf.fr

Anthony Manet, cadreur - anthony.manet@gmail.com

Contacts

Ministère de l'Éducation nationale

Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche

Direction des relations européennes, internationales
et de la coopération

Clara Danon,

Coordinatrice pour la France de l'Année européenne de la créativité
et de l'innovation

tél : 01 55 55 21 52 - clara.danon@education.gouv.fr

Didier Deon, tél : 06 20 28 40 66 - didier.deon@education.gouv.fr

EGIDE

Raphaële de Hugo, tél : 06 13 01 34 14

Christèle Brettes, tél : 06 22 38 41 61

Presse

Service de presse du ministère de l'Éducation nationale

tél : 01 55 55 30 10

