

RÈGLEMENT DU CONCOURS « CRÉATHON »

PRÉAMBULE

Le « CRÉATHON » est un concours gratuit sans obligation d'achat organisé par Réseau Canopé en partenariat avec l'Université de Poitiers (ci-après désignés « l'Organisateur ») dans le cadre du Colloque e-éducation de l'Université de Poitiers et du Campus européen d'été de l'Université de Poitiers (ci-après « C2E 2017 »).

Le « CRÉATHON » vise à faire émerger par les participants au C2E 2017, issus de différents horizons professionnels et/ou filières universitaires, des projets inédits et susceptibles de donner des pistes concrètes pour la mise en œuvre d'une pédagogie adaptée aux exigences du XXI^e siècle. Toutes les informations nécessaires à la participation au concours sont également disponibles sur la page Facebook CréathonC2E <https://www.facebook.com/CreathonC2E>

La langue officielle du concours est le français.

ARTICLE 1 - PRÉSENTATION DU CONCOURS

1.1. Thème

Le « CRÉATHON » (ci-après « le concours ») s'inscrit dans la thématique du C2E 2017 « Edutainment : école parallèle ? ». Le thème précis du concours sera dévoilé lors de la phase préliminaire conformément à l'article 3.2 du présent règlement.

1.2. Inscription et durée

Le concours se déroule le 10 mai 2017 de 9 heures à 21 heures, heure de Paris

L'inscription au concours est ouverte le 20 mars 2017 à 9 heures. La clôture des inscriptions a lieu le 3 mai 2017 à 23h59 (heure de Paris).

Toute personne souhaitant participer au concours doit préalablement s'inscrire via le formulaire d'inscription du CRÉATHON disponible sur la page Facebook CréathonC2E <https://www.facebook.com/CreathonC2E>

L'inscription au présent concours entraîne l'acceptation pure et simple par les participants du présent règlement. Le règlement peut être consulté et imprimé à tout moment sur la page Facebook CréathonC2E <https://www.facebook.com/CreathonC2E>

1.3. Lieux

Le concours se déroule en présentiel et à distance :

- dans les locaux de l'Atelier Canopé, au siège social de Réseau Canopé, à Chasseneuil du Poitou (Avenue du Futuroscope, Téléport 1, Bâtiment @4, 86961 FUTUROSCOPE Cedex, Chasseneuil-du-Poitou) ;
- à distance (Ateliers Canopé, tiers lieux, domicile privé, etc.).

ARTICLE 2 - MODALITÉS DE PARTICIPATION AU CONCOURS

2.1. Participants

Le concours est ouvert à tout public en France et à l'étranger. Les participants mineurs ne pourront

valider leur inscription que sur présentation d'une autorisation parentale de participation.

À titre exceptionnel, des inscriptions de dernière minute pourront être acceptées.

L'accueil dans l'Atelier Canopé Chasseneuil est limité à 12 groupes de 3 à 5 personnes. Au-delà des 60 premiers inscrits à l'Atelier Canopé Chasseneuil, les équipes devront participer à distance, par exemple, en fonction des capacités d'accueil, dans un autre Atelier Canopé participant, à Cobalt (Poitiers), dans un Campus Numérique de l'AUF, dans un domicile privé etc.

2.2. Prérequis

Les participants en présentiel doivent se présenter le jour du concours équipé d'au moins 1 appareil connectable à Internet (ordinateur portable, tablette, smartphone, etc.).

2.3. Constitution des équipes

Les équipes sont constituées de 3 à 5 personnes préalablement inscrites, de statuts, professions, âges différents. L'hétérogénéité des équipes est un principe du CRÉATHON.

Les équipes sont constituées par les participants, notamment lorsqu'ils participent à distance.

Pour les participants en présentiel dans l'Atelier Canopé Chasseneuil, les équipes peuvent également être constituées par l'Organisateur à partir des inscriptions isolées.

ARTICLE 3 – DEROULEMENT DU CONCOURS

3.1. Lancement du concours

Accueil des participants le 10 mai 2017 à 8h30 :

- en présentiel : au siège de Réseau Canopé ;
- à distance, *via* la page Facebook CréathonC2E <https://www.facebook.com/CreathonC2E> .

Lancement du concours en plénière (sur place et en visioconférence sur la page Facebook CréathonC2E.) à 9h00.

3.2. Phase préliminaire (20 minutes) : « Posez-vous des questions ! »

- Divulcation du thème du concours
- Mobilisation des idées autour du thème du concours et des questions qu'il pose pour l'éducation et la pédagogie
- Les équipes inscrivent ces questions sur un pad collaboratif en lien sur la page Facebook CréathonC2E <https://www.facebook.com/CreathonC2E>
- Au terme des 20 minutes imparties, chaque équipe choisit une question parmi celles posées.

3.3. Production des équipes

Dans le temps imparti (9h30-21h), chaque équipe doit produire :

- un projet susceptible d'apporter des éléments de réponse à la question sélectionnée ;
- la fiche descriptive à renseigner, disponible sur la page Facebook CréathonC2E <https://www.facebook.com/CreathonC2E> ;
- la bande-annonce du projet : d'une durée de 3 minutes maximum, la forme de la bande-annonce relève du choix de chaque équipe à partir du moment où elle rend compte du projet imaginé. Cette bande annonce pourra notamment être utilisée en ligne et hors ligne sur les supports de communication du C2E 2017 et de ses partenaires et diffusée lors de la remise

du palmarès, aux conditions prévues par le présent règlement.

Toutes les productions ainsi que les documents d'accompagnement seront rédigés en français.

Les formats des productions doivent être ouverts et interopérables.

Les productions de chaque équipe doivent être déposées *via* le mode de dépôt indiqué sur la page Facebook CréathonC2E <https://www.facebook.com/CreathonC2E> à 21h (heure de Paris).

ARTICLE 4 – DROIT D'AUTEUR

Les participants s'engagent à n'utiliser dans la fiche de description du projet comme dans la bande annonce que des ressources sous licence Créative Commons CC BY, relevant du domaine public ou dont l'utilisation est autorisée par le titulaire de droits.



Cette condition est impérative.

La licence CC BY « permet aux autres de distribuer, remixer, arranger, et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, tant qu'on vous accorde le mérite de la création originale en citant votre nom. C'est le contrat le plus souple proposé » (source : <http://creativecommons.org/licenses/>).

Dans l'hypothèse où les créations de l'équipe sont des créations originales, les participants acceptent de soumettre leurs créations à la licence Creative Commons CC BY.

L'Organisateur pourra ainsi exploiter l'ensemble des scénarios et bandes annonces produits par les participants dans le cadre des activités. Ces utilisations ne pourront en aucun cas ouvrir droits à une quelconque rémunération.

ARTICLE 5 - DÉSIGNATION DES LAURÉATS

A l'issue du concours, un jury se réunira le 11 mai 2017 à l'Université de Poitiers pour évaluer les productions issues du concours.

Le palmarès sera annoncé le 11 mai 2017 à 19h. Les noms des lauréats seront publiés sur la page Facebook CréathonC2E <https://www.facebook.com/CreathonC2E>

ARTICLE 6 - DOTATIONS

Les 5 équipes lauréates du concours gagnent une participation du 2 au 4 octobre 2017 à des ateliers « d'accélération » des projets primés avec les partenaires du C2E 2017, soit à distance, soit en présentiel à l'Atelier Canopé de Chasseneuil-du-Poitou.

Dans le cadre de cette accélération, le transport, l'hébergement et la restauration seront pris en charge exclusivement pour les équipes lauréates localisées en France et les équipes lauréates localisées à l'étranger accompagnées par l'Agence universitaire de la Francophonie ou l'Organisation internationale de la Francophonie. Les autres équipes participeront aux ateliers d'accélération à distance aux mêmes dates.

ARTICLE 7 : DROIT À L'IMAGE, PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Les participants acceptent par avance l'utilisation de leur nom et de leur qualité pour la communication qui pourra être faite autour du concours et de son résultat, sans que cet usage puisse ouvrir droit à une quelconque rémunération.

Les participants autorisent l'Organisateur à les photographier, filmer, interviewer et à utiliser leur image, exclusivement dans le cadre d'une communication autour du concours.

Les participants autorisent l'Organisateur à reproduire, représenter, exploiter ces contenus sur tous supports et tous formats connus (notamment : tous supports imprimés, tous supports de stockage numérique et informatique, CD-Rom, DVD, Blu-Ray, serveur informatique, etc.) et inconnus à ce jour ; par tous moyens notamment par voie de diffusion en ligne sur les sites internet édités par l'Organisateur ainsi que sur les sites internet édités par les partenaires du C2E 2017.

ARTICLE 8 : MODIFICATION, ANNULATION DU CONCOURS

L'Organisateur se réserve la faculté d'annuler, d'écourter, de proroger, de modifier ou de reporter le concours à tout moment si les circonstances l'exigent, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée. Dans la mesure du possible, ces modifications ou changements feront l'objet d'une information préalable par tous moyens appropriés.

ARTICLE 9 : RESPONSABILITÉ DE L'ORGANISATEUR

La responsabilité de l'Organisateur ne pourra être recherchée dans le cas où les envois de participation au présent concours ne lui parviendraient pas pour une raison indépendante de sa volonté (notamment des problèmes techniques liés à la transmission par internet), ou lui parviendraient altérés.

ARTICLE 10 : CONVENTION DE PREUVE

Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de messagerie de l'Organisateur ont force probante dans tout litige quant au traitement informatique desdites informations relatives au concours.

ARTICLE 11 : LITIGES

Les participants sont soumis à la réglementation française applicable aux concours.

Il est rappelé que la participation à ce concours implique l'acceptation pleine et entière sans restriction ni réserve du présent règlement. Toute contestation relative à son interprétation ou à son application sera tranchée par l'Organisateur.

Tout litige qui ne pourrait être réglé à l'amiable serait soumis au tribunal administratif de Poitiers.

ARTICLE 12 : DONNÉES PERSONNELLES

Conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée dite «Informatique et Libertés», les participants disposent d'un droit d'accès et de rectification des données les concernant en écrivant à l'adresse suivante : cil@reseau-canope.fr ou à l'adresse postale suivante :

Réseau Canopé, M. le Correspondant informatique et liberté, 1 Avenue du Futuroscope, Téléport 1, Bâtiment @4, CS 80158, 86961 Futuroscope Cedex.

Les participants sont informés que les données les concernant qui leur sont demandées, sont nécessaires pour le traitement de leur participation au concours.

Les données collectées seront détruites à l'issue de l'attribution des prix aux lauréats.

Fait à Poitiers, le 20 mars 2017