



Appel à participation au challenge de Création d'expériences innovantes CREAX

Dans le cadre du projet
« *Autonomiser le système éducatif et les communautés scolaires par la promotion des droits de l'homme, l'éducation à la citoyenneté mondiale et l'éducation aux médias et à l'information* » mis en œuvre par L'UNESCO avec l'appui financier des Pays-Bas.

En partenariat avec le MESRS et l'ANPR

08/09/2023



INTRODUCTION :

Dans le cadre du projet « *Autonomiser le système éducatif et les communautés scolaires par la promotion des droits de l'homme, l'éducation à la citoyenneté mondiale et l'éducation aux médias et à l'information* » mis en œuvre par L'UNESCO avec l'appui financier des Pays Bas, et en collaboration avec le Haut-Commissariat aux droits de l'homme (HCDH), l'UNESCO en partenariat avec l'ANPR au nom du MERS lancent deux compétitions destinées aux étudiants universitaires, CreaX et Hackathon. Ce projet vise la promotion de **La citoyenneté mondiale** qui est une réponse aux défis planétaires : climatique, sociale, environnementale, éthique, égalité, justice, etc. et vise à transformer les apprenants en citoyens du monde responsables. L'éducation à la citoyenneté mondiale se base sur les valeurs de la justice sociale et sur l'idée directrice du développement durable.

CONTEXTE :

Création d'expérience (**CréaX**) est un défi lancé par Le MESRS et le partenaire d'exécution l'Agence Nationale de Promotion de recherche scientifique (ANPR). Il s'adresse aux étudiants universitaires passionnés par les jeux vidéo, l'animation et la création de contenus innovants qui traitent des thématiques prioritaires de l'éducation à la citoyenneté mondiale (ECM) en l'occurrence :

- Le vivre-ensemble et le respect de la diversité (inégalités disparités économiques, conflits, discriminations, stéréotypes, droits des minorités et des personnes vulnérables, etc.),
- Les responsabilités environnementales,
- La promotion des valeurs de la tolérance et de la paix.

MODALITES DE PARTICIPATION :

Les candidats sont appelés à

- Remplir en ligne une fiche de participation :
https://docs.google.com/forms/d/1UjA8LBND7fyL-Qv3NuMoUDqEy3zK2-cL2y7edTNZ_0A/prefill
- Soumettre leurs contributions par E-mail à l'adresse suivante creax2023anpr@gmail.com sous forme d'une capsule vidéo animée de 3 minutes au maximum touchant l'une des thématiques de l'ECM mentionnées ci-dessus et portent sur :
- Des prototypes de jeux éducatifs,

- Des capsules animées (storytelling et dessins animés)
- Des Bandes dessinées (en version numérique)
- Des mini-films originaux (intégrant des technologies avancées)

CRITERES D'ELIGIBILITE :

Les droits d'accès à l'appel à candidature pour ce challenge sont gratuits. Ceux qui souhaitent participer à ce challenge doivent être des étudiants inscrits dans un établissement universitaire tunisien, toutes disciplines confondues.

- Toute proposition soumise doit porter sur l'une des thématiques prioritaires de l'ECM,
- Les candidatures peuvent être individuelles ou collectives (ne dépassant pas les 3 participants par proposition soumise),
- Les produits soumis doivent être authentiques (aucune reproduction ou traduction d'un autre produit), originaux et n'ayant pas été primés dans le cadre d'un autre challenge,
- Toute candidature reçue hors délais ne sera pas prise en compte.

CALENDRIER :

- 08/09/2023 : Lancement de l'appel sur le site de l'ANPR et du MESRS
- 15-26/09/2023 : Assistance en ligne des participants assurée par un animateur. Les demandes d'assistances doivent parvenir à l'adresse suivante : creax2023anpr@gmail.com
- 27/09/2023 : Clôture de l'appel
- 28-30/09/2023 : Présélection des meilleurs projets
- 30/09/2023 : Publication des résultats sur les sites de l'ANPR et du MESRS
- 06/10/2023 : Sélection finale et attribution des prix

CRITERES DE SELECTION :

Les projets seront évalués selon les critères suivants :

Critères	Pondération
Thématiques prioritaires de l'ECM (critère obligatoire)	20%
Aspects créatifs (originalité et innovation technologique)	20%
Qualité des réalisations techniques et/ou artistiques	25%
Impact Social et responsable	25%

Travail d'équipe et coopération

10%

NATURE DES PRIX :

Les 4 meilleurs projets sélectionnés seront primés comme suit :

- Premier Prix : Radio Web à une valeur de 15 MD
- Deuxième prix : Kit photographie (caméra, objectifs, trépieds) à une valeur de 10 MD
- Troisième Prix : Kit informatique (PC, imprimante, vidéoprojecteur) à une valeur de 07 MD
- Quatrième prix (coup de cœur du public) : Tablette graphique à une valeur de 5 MD

Important : Les lauréats s'engagent à faire don de leurs prix pour un village SOS

ENGAGEMENT DES CANDIDATS :

Les candidats s'engagent à :

- Accepter en totalité les termes et conditions fixés par le présent appel ;
- Garantir sur l'honneur la sincérité et la véracité des informations qu'ils fournissent, toute imprécision ou omission susceptible d'introduire un jugement erroné entraînera l'annulation du dossier de candidature ;
- Être présents à la cérémonie de clôture
- Participer, en étroite collaboration avec les organisations en charge, à des opérations de relations publiques et de presse et médias relatives au présent challenge ;
- Autoriser expressément aux organisateurs ainsi qu'à tous leurs partenaires à utiliser et diffuser leurs images (via les supports de communication de ce challenge) ;

PROPRIETE INTELLECTUELLE :

La propriété intellectuelle (droits d'auteur) relative au produit de participation revient aux participants.

- Le participant garantit que sa création est originale,
- L'œuvre ne porte pas atteinte aux droits de tiers ;
- Le participant dégage les organisateurs de toute responsabilité en cas de réclamation d'une tierce personne revendiquant une atteinte à ses droits.
- Le participant autorise expressément les organisateurs, à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit la création



présentée dans le cadre de cette compétition tout en préservant la propriété intellectuelle de l'auteur.

- Le participant accepte d'être médiatisé (photo, capsules, etc.) et autorise les organisateurs, à titre gratuit, à exploiter ses droits à l'image sur tous les supports de communication attachés au présent projet.

