

Développer le potentiel créatif à l'école : une priorité éducative à la capacité à s'adapter.

Si depuis quelques années, la thématique « Créativité et innovation en éducation » fait l'objet d'une réflexion commune au sein des organisations internationales comme l'OCDE ou la Commission européenne, c'est parce qu'elles l'identifient comme un enjeu majeur pour la société de demain.

Une des missions de l'Ecole est de préparer les élèves qui lui sont confiés à la complexité toujours croissante du monde dans lequel nous vivons. Or, la créativité est bien définie comme la capacité que possède un individu ou un groupe d'individus d'inventer, de créer, de construire quelque chose de nouveau ou une solution inédite à un problème.

Si l'on postule qu'elle n'est pas réservée à une élite mais que chacun possède des capacités dans ce domaine, comment une Ecole au caractère inclusif peut-elle s'y prendre pour développer le potentiel créatif de TOUS les élèves ?

Valorisée principalement dans les disciplines artistiques, la créativité devrait logiquement apparaître dans les autres disciplines, comme le préconisent les textes ministériels tels que le Socle commun de connaissances, de compétences et de culture ainsi que les nouveaux programmes de l'école et du collège, dont les applications seront mises en œuvre dès septembre 2016.

Depuis les années quatre-vingt-dix, on assiste au développement multivarié de la créativité et l'on admet qu'elle dépend de facteurs à la fois cognitifs (savoir identifier les données d'un problème, avoir une pensée divergente, être flexible, savoir inhiber...), conatifs (être persévérant, ouvert à de nouvelles expériences, oser tâtonner...) et environnementaux.

C'est au travers de mises en situations quotidiennes tenant compte de ces facteurs qui interagissent, que l'on pourra développer la créativité, comme toute compétence, et permettre ainsi aux individus de s'épanouir dans leur vie personnelle et professionnelle.

Mots clés : créativité - école inclusive - socle commun - programmes école et collège - approche multivariée

Ce que dit le prescrit à propos du développement de la créativité à l'école

Définition du mot créativité par les chercheurs

Avant d'aborder l'aspect institutionnel du développement du potentiel créatif dans le système scolaire français, il est nécessaire de se pencher sur la définition consensuelle de la créativité, admise par la plupart des chercheurs dans ce domaine :

La créativité est la capacité à réaliser une production nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste (Sternberg et Lubart, 1995).

Cela signifie qu'une production réalisée, tels une histoire, un dessin, une idée, la résolution d'un problème...n'a pas besoin d'une innovation importante pourvu qu'un changement, aussi minime soit-il par rapport à l'existant, y soit identifié. D'autre part, les idées doivent être adaptées, c'est-à-dire en adéquation avec la situation dans laquelle elle s'exprime.

Les programmes de l'école et du collège

Cycles 2, 3, 4 : Bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015, mise en application : septembre 2016

La publication de nouveaux programmes permet de percevoir un plan d'action, des intentions et des valeurs qui s'expriment en filigrane au profit d'un système éducatif. C'est à travers l'identification des occurrences repérées dans les programmes des cycles 2, 3 et 4 que l'on peut pointer ces valeurs ou ces intentions qui sont sous-tendues, mais aussi ce qui est considéré comme prioritaire.

On retrouvera cette étude sur le site :

<http://www.cahiers-pedagogiques.com/Les-mots-cle-des-nouveaux-programmes>

Les fonctions exécutives, qui occupent une place prépondérante dans tous les apprentissages, sont déjà très prégnantes au cycle 2 à travers les verbes *raisonner*, *réfléchir*, *analyser*... mais aussi à travers le concept de *créativité*. Créer ne se réfère pas qu'au domaine artistique mais à une multitude de domaines, y compris lorsqu'il s'agit de résoudre des problèmes de la vie quotidienne. Cette capacité à résoudre des problèmes, à réaliser des projets en formulant des buts, à mettre un plan en action, à prendre des décisions, augmente au fur et à mesure de la scolarité de l'élève, dans la logique de développer des compétences adaptatives à la complexité du monde en perpétuel changement.

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Bulletin Officiel n°17 du 23 avril 2015, mise en application : septembre 2016

Si le développement du potentiel créatif est exhorté à travers les cinq domaines du socle commun dans une logique de transversalité, c'est dans le domaine 2 qu'il est le plus prégnant. Ce domaine qui s'intitule : Méthodes et outils pour apprendre « *a pour objectif de permettre à tous les élèves d'apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors, afin de réussir dans leurs études et, par la suite, se former tout au long de la vie* ». En outre, ces méthodes « *doivent faire l'objet d'un apprentissage explicite en situation, dans tous les enseignements et espaces de la vie scolaire.* »

En termes d'organisation du travail personnel, on retrouve une fois de plus et en cohérence avec les programmes des différents cycles, les activités et des démarches de résolution de problèmes, de raisonnement, de mises en projets... sans oublier la nécessaire coopération entre les élèves et la maîtrise de l'utilisation des outils numériques.

Concrètement, et en appliquant les programmes émanant du ministère de l'éducation nationale, comment peut-on développer le potentiel créatif à l'Ecole chez tous les élèves ?

Si l'on considère l'approche multivariée de la créativité comme le suggèrent les chercheurs Todd Lubart et Maud Besançon, l'aspect cognitif de la créativité confère différents facteurs :

1) La capacité à identifier, définir ou redéfinir un problème.

La représentation mentale (les images que nous nous créons) influence les processus mis en jeu dans la recherche de solutions face à un problème. Celle-ci peut s'entraîner par le biais d'activités comme visualiser un projet à réaliser, reformuler ou redéfinir une situation, la schématiser, décrire un objet qu'on ne voit pas, faire créer des consignes à partir de supports (texte, schéma, tableau, carte mentale...)

2) L'encodage sélectif, c'est-à-dire la capacité à distinguer des informations pertinentes de celles qui ne le sont pas.

C'est à travers le repérage d'informations importantes d'un texte, de consignes... Mais aussi de rédactions de questions à partir de lectures d'images, d'œuvres et de textes, que l'on peut développer cette capacité. Le repérage d'éléments saillants d'une illustration, d'un schéma et l'identification de mots clés pour une recherche sur Internet à partir d'un questionnaire pourront aussi compléter le développement de cette capacité.

3) La comparaison sélective, qui consiste à établir des similitudes entre différents domaines.

Cela peut se travailler en multipliant toutes les occasions de faire des analogies : analyse d'expressions du langage courant, recherches de ressemblances par l'observation de l'environnement ou biomimétisme. Par exemple, le TGV a été construit à partir de l'observation du martin-pêcheur qui parvient à plonger pour attraper ses proies dans l'eau sans perte de vitesse et sans faire de remous.

Comparer le plus souvent possible des textes, des images, des œuvres, des situations, des objets, des schémas... mais aussi identifier les traits définitoires d'une figure, d'un objet, d'un animal... (activités de catégorisation)

4) Joindre deux éléments pour parvenir à une nouvelle idée.

L'exemple souvent cité est celui de l'invention de l'imprimerie par Gutenberg. Il se serait inspiré du pressoir à vin manipulé un caviste portant une chevalière avec des initiales à son annulaire, pour créer la machine à imprimerie. C'est ainsi que l'on peut faire inventer des mots aux élèves à partir de combinaisons de syllabes, composer de nouveaux chants à partir de ceux qui sont connus, mixer des recettes pour en inventer des nouvelles, inventer un nouveau texte qui s'inspire du style d'un autre, mélanger deux textes pour en créer un nouveau.

5) La pensée divergente ou la capacité à trouver « tous les possibles »

Très présente dans l'exercice de brainstorming, à condition de respecter son protocole élaboré par son créateur le publicitaire Osborn, la pensée divergente a été à la base de toutes les recherches sur la créativité. Cette capacité à rechercher un maximum d'idées à partir d'un point de départ est une capacité essentielle dans l'acte de création. Le fait de générer de nombreuses idées augmente les chances de trouver celle qui sera la plus nouvelle et la plus adaptée à la situation.

C'est ainsi qu'on peut développer chez les élèves la capacité à trouver toutes les façons de transformer une figure ou un dessin de base (trait, cercle, triangle...), chercher toutes les utilisations possibles d'un objet (brique, bâton, trombone...), de répertorier toutes les procédures possibles d'un calcul, de lister toutes les possibilités de schématiser une idée, un concept etc.

6) L'inhibition c'est-à-dire la supervision et le contrôle des actions, et la flexibilité cognitive, c'est à dire la capacité à considérer les situations sous un angle différent.

Inhiber consiste en une forme de contrôle attentionnel et comportemental qui permet de résister aux automatismes, aux tentations ou interférences, et de s'adapter aux situations complexes par la flexibilité. Cette dernière renvoie à la capacité de réorienter la pensée et l'action afin de traiter des situations de différentes façons.

Imaginer, décrire, dessiner un paysage à des saisons différentes, réaliser des

catégorisations selon des critères différents, tirer des photos sous des angles différents puis les décrire, produire des phrases de sens différents à partir des mêmes mots, sont autant d'activités qui mobiliseront la flexibilité cognitive.

Dans la logique de cette approche multivariée de la créativité, **l'aspect conatif** a également son importance. Par ce mot, on entend les traits de personnalité, les styles cognitifs et la motivation. Cette dernière se définit par les processus responsables du déclenchement, du maintien et de la cessation d'un comportement. A l'école, on privilégiera l'accompagnement à la persévérance, mais également l'ouverture à de nouvelles expériences pour rendre les élèves curieux, chercheurs et donc plus enclins à oser se lancer dans les activités nouvelles.

Enfin, tout comme le milieu familial, **l'environnement scolaire** a un impact déterminant sur la créativité exprimée.

Par sa façon d'envisager les situations d'apprentissage riches et variées prenant en compte la diversité des élèves, l'enseignant développera le potentiel créatif de ses élèves, quels qu'ils soient.

La façon de considérer l'erreur dans le cadre des apprentissages joue également un rôle très important. Considérée comme un facteur de progrès et de réussite pour apprendre et non comme « une faute », l'erreur offrira aux élèves, la possibilité d'oser se lancer, chercher, tâtonner à leur rythme, dans la logique d'une évolution personnelle au cours de leur formation.

La créativité se développe, s'apprend et s'entraîne et chacun possède un potentiel dans ce domaine. Intégrer la créativité de façon plus systématique et dans tous les domaines de la vie scolaire est un enjeu fondamental, tant pour le développement des futurs citoyens qui sont les futurs acteurs de la vie économique et sociale mais également pour le développement personnel.

Sources :

- Besançon M. et Lubart T. (2015) *La créativité de l'enfant, évaluation et développement*. Mardaga
- Borst G, Dubois A et Lubart T : Structures et mécanismes cérébraux sous tendant la créativité : une revue de la littérature
- Houdé O, Apprendre à résister, Le Pommier, 2014.
- Lubart T. (2003) *Psychologie de la créativité*. A. Colin.
- Taddei F (2009) Former des constructeurs de savoirs collaboratifs et créatifs : Un défi pour l'éducation du 21^è siècle. OCDE