

**Donner du sens au
cours à travers la**

Créativité

**Maria Bashutkina
Zarina M. Charlesworth**

**5e Journée
de l'Innovation
pédagogique
de la HES-SO**

MENU DU JOUR



La créativité en amuse-bouche

Une brochette d'idées

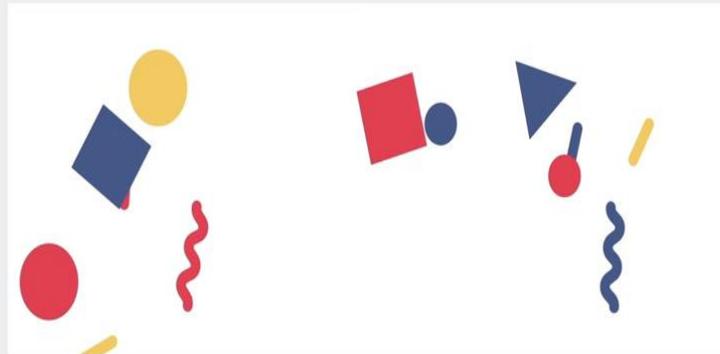
Salade mêlée

Mille-feuille de pratiques

creativity

[kri:ei 'tɪvɪti]

noun



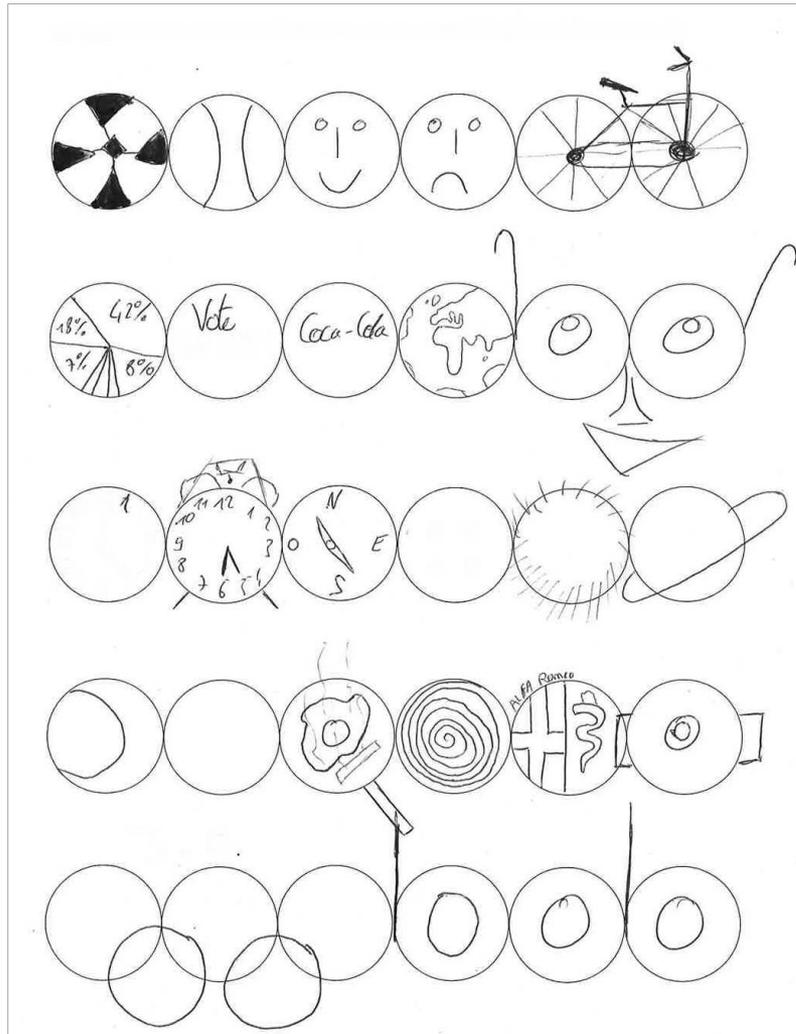
LA CRÉATIVITÉ EN AMUSE-BOUCHE



LA CRÉATIVITÉ EN PRATIQUE



LA CRÉATIVITÉ EN PRATIQUE



LES FACTEURS COGNITIFS



1. La pensée divergente

- Donne beaucoup d'idées en réponse à une question précise

2. La pensée convergente

- Confronté à un problème, il y a une seule bonne réponse

3. La flexibilité

- Permet d'appréhender le problème sous différents perspectives et trouver des solutions diverses

L'IMPORTANCE D'ÊTRE CRÉATIVE



Selon Lubart (2012) nous sommes dans l'ère de **l'Homo Creativus** de plus, on attend de l'individu de pouvoir:

...apprehender un seul objet, une seule idée, sous des angles différents [et de] se dégager d'une idée initiale pour explorer de nouvelles pistes.

Lubart (2010: p.22)

LA CRÉATIVITÉ

La créativité, telle qu'appréhendée dans un contexte d'innovation se définit comme « la capacité à générer une idée, une solution ou une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée à la situation et, dans certains cas, considérée comme ayant une certaine utilité ou valeur. Les productions en question peuvent être de nature variée.

Bonnardel (2009: p.8)



Créativité : n.f. Capacité, faculté d'invention, d'imagination; pouvoir créateur

Le Petit Larousse Illustré 2019



CRÉATIVITÉ COMME UN LEVIER PÉDAGOGIQUE



La créativité en éducation est un concept complexe qu'il ne faudrait pas réduire à la pensée divergente (Capron-Puozzo, 2014).

La créativité est une compétence par laquelle les sujets démontrent leur capacité, individuellement ou en équipe, à développer un processus de conception d'une solution adaptée au contexte de la situation-problème et jugée nouvelle, pertinente par un groupe de référence (Romero, Hyvönen et Barberà, 2012).

Creative thinking is a necessary competence for today's young people to develop, as societies increasingly depend on innovation to address emerging challenges. PISA 2021 will take international assessments into a new phase by gathering data on young people's creative thinking skills. (Andreas Schleicher, OECD, 2018)

SUR LE TERRAIN



Pensée créatrice: Visées générales de la Capacité

<http://www.plandetudes.ch/web/guest/capacites-transversales1#crea>

La capacité à développer une **pensée créatrice** est axée sur le développement de l'inventivité et de la fantaisie, de même que sur l'imagination et la flexibilité dans la manière d'aborder toute situation.

Il s'agit pour l'élève, dans des situations diverses, de :

Développement de la pensée divergente

Reconnaissance de sa part sensible

Concrétisation de l'inventivité

A screenshot of the PISA 2022 Assessment and Analytical Framework website. The header features the PISA logo and the word 'Programme'. Below the header is a navigation menu with 'Home', 'About', 'PISA Test', and 'Data'. The main content area displays 'PISA 2022 Assessment and Analytical Framework' and a list of draft components: 'PISA 2022 Creative Thinking', 'PISA 2022 Financial Literacy', 'PISA 2022 ICT', 'PISA 2022 Mathematics', and 'PISA 2022 Questionnaire'. A vertical URL is visible on the right side: 'https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2021-assessment-and-analytical-framework.htm'.

TROIS SITUATIONS PROPICE À LA CRÉATIVITÉ*



L'apprenant à la recherche de solutions individuelles = **créattitude**

L'équipe créative = **co-créativité**

Des activités d'apprentissage créatives conçues par l'enseignant = **pro-créatif**

[*http://www.profweb.ca/publications/articles/comment-concevoir-la-creativite-au-sein-d-une-strategie-pedagogique](http://www.profweb.ca/publications/articles/comment-concevoir-la-creativite-au-sein-d-une-strategie-pedagogique)

DONNER DU SENS AU COURS À TRAVERS LA CRÉATIVITÉ...



Créatitute - l'attitude créative ou disposition créative - permet d'aller au-delà de l'acquisition et de la compréhension des connaissances pour donner un rôle actif à la personne qui apprend (Romero & Lille, 2017)

La co-créativité - c'est-à-dire de créativité en équipe - combine des facteurs liés à la résolution collaborative de problèmes et d'autres liés au processus créatif (Romero & Lille, 2017)

Enseignant pro-créatif - se caractérise par une propension à avoir une vision élargie et décalée, penser hors du cadre, créer des liens entre les idées, les personnes, les projets, les transformer, s'adapter, proposer des solutions novatrices, être proactif et inspirant dans son fonctionnement (vision + capacité à penser hors cadre + esprit d'initiative)

LE RÔLE DE L'ENSEIGNANT-E / FORMATEUR-TRICE



«L'appel à la créativité dans les situations d'apprentissage et son utilisation dans l'enseignement, la formation, l'accompagnement, change la place de l'intervenant, qui devient animateur».

<http://www.gefers.fr/catalogue-des-formations/p00-ethique-de-la-pedagogie/p06-pedagogie-et-creativite>

UNE BROCHETTE D'IDÉES



pour briser les règles il faut d'abord
les maîtriser...





Le moine qui vendit sa Ferrari

« je pratique l'art de vivre, ma vie est mon oeuvre d'art » Suzuki

Alissa Piffaretti
Marine Jeanmaire
Nora Voutat
Sezgin Sezer
Simon Schneider

1. Le jardin :

- Maîtriser son esprit
- La qualité de notre vie dépend de la qualité de nos pensées
- Dans la vie, il n'y a pas d'entour mais des lignes à se tenir
- Savourer chaque instant de la vie
- Ne pas juger les événements comme positif et négatif
- Les mots sont la manifestation verbale du pouvoir



2. La vision :

- Avoir un but afin de donner du sens à notre vie
- Créer et administrer l'œuvre de notre vie
- Fixer des objectifs clairs et tenter de les réaliser
- On ne peut atteindre une cible que l'on ne voit pas
- 5 étapes pour atteindre son but



Introduction :

Le récit initiatique de Robin S. Sharma nous enseigne certains principes pour vivre son existence pleinement. En effet, la maîtrise de sa vie dépend de la maîtrise de sa pensée et du développement de cette conscience.

L'histoire est celle d'un évêque répété qui a connu seul horizon un insatiable appétit de gain matériel et de travail. Une crise cardiaque en pleine audience sous le glas de son acharnement et sa foi prendra conscience qu'il passe à côté des merveilles de ce monde.

Après cette épreuve, il décide de vendre tous ses biens et part en Inde à la recherche de réponses à ses questions existentielles. Les sages de Szeggy lui apprendront comment mieux vivre.

A son retour, il partage ses enseignements à son ami John. Ses connaissances sont guidées par les sept vertus à pratiquer pour atteindre le bonheur.

3. Kaelin :

- La maîtrise de soi est la source de la maîtrise de la vie
- Le succès extérieur commence à l'intérieur
- Plus on cultive nos talents, corps et âme, plus on réalise une vie éblouissante
- Anticipation constante et incessante
- Atteindre la zone inconnue pour libérer son potentiel
- Détruire ses peurs
- Usage de soi = gouvernail
- 10 étapes



4. Le chronomètre :

- Le temps, symbole de notre bien le plus précieux
- Respectez le temps qui nous a été accordé
- Non renoncement
- Fixer des objectifs clairs et tenter de les réaliser
- Se concentrer sur les priorités
- 80% des résultats pour 20% des activités



7. Le lienier avec les diables :

- Vivre l'instant présent, ne jamais remettre à plus tard l'occasion de vivre
- Ne pas sacrifier son bonheur au succès matériel
- Savourer le voyage et vivre chaque jour comme si c'était le dernier
- Le bonheur est un voyage, pas une destination
- Penser et le faire magiques
- Différence entre « faire beaucoup d'argent » et « faire beaucoup de vie »



4. Le club de mas :

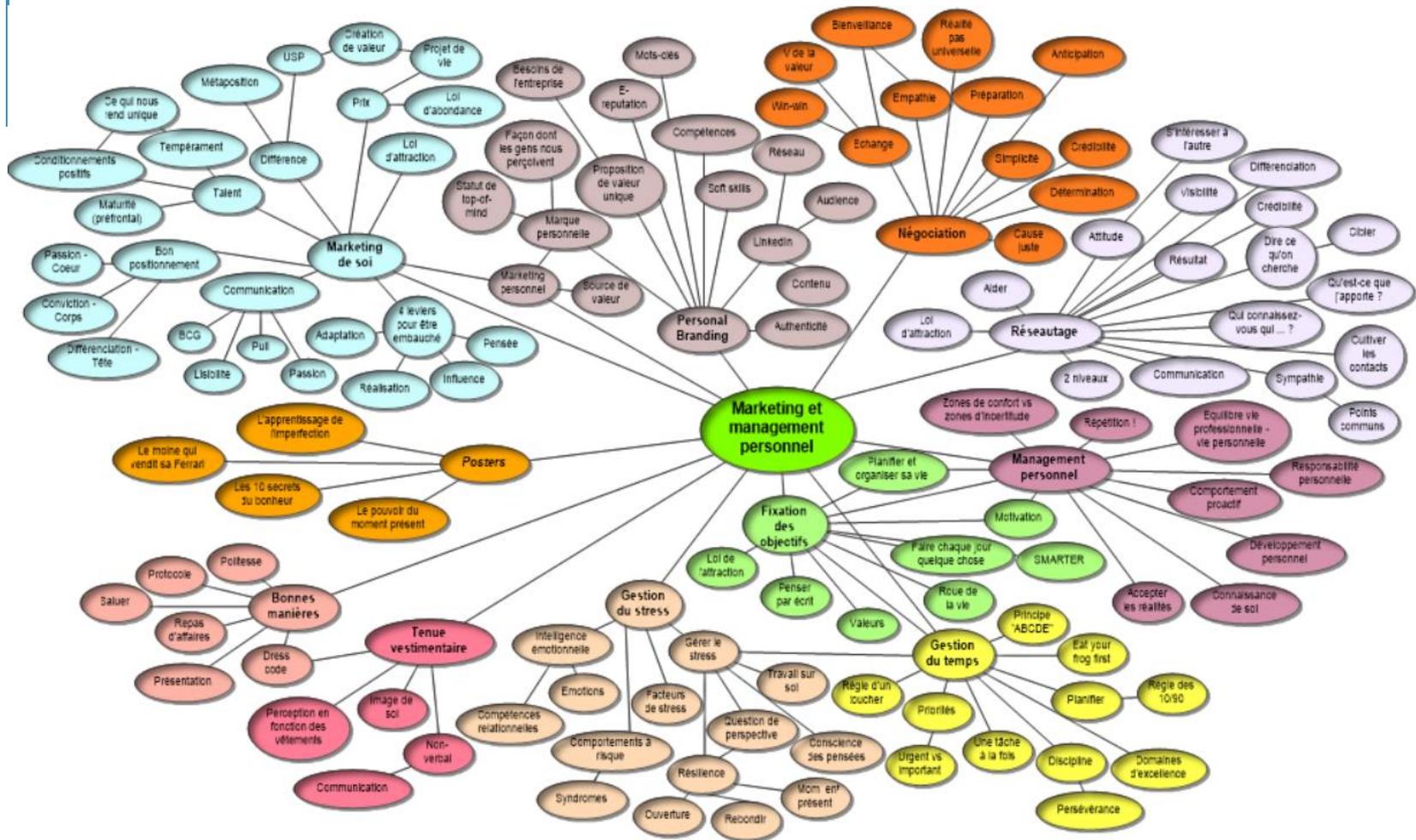
- Vivre avec discipline
- Plus on s'autodiscipline, plus on grandit
- La discipline est synonyme de liberté
- La discipline s'acquiert petit à petit par des actes de courage
- La volonté est une vertu essentielle d'une vie épanouie
- Les toiles d'araignée unies lient un lion



5. Les roses :

- Saluez les autres en vous oubliant
- La valeur de notre vie dépend de notre contribution à la société
- Faire preuve de générosité pour donner sens à notre vie
- Vivre pour que le monde puisse nous rendre fier de nous nous retourner





Les techniques de créativité



Techniques relationnelles

- La méthode TRIZ
- Les Mindmaps
- **SCAMPER**
- La méthode des 6 chapeaux

Techniques irrationnelles

- Analogique
- Objet Aléatoire

Techniques ludiques

- Innovation games
- Constructions (LEGO, blocs, ...)

Techniques de recueil d'idées

- Boîtes à idées, innovation participative
- Brainstorming & Brainwriting
- Crowdsourcing

Méthode SCAMPER

Substitute (substituer, remplacer, intervertir)

- Que puis-je remplacer pour améliorer les choses ? Le lieu ? Le moment ? Le matériau ? Les gens ?

Combine (combiner)

- Quels matériaux, processus, composants ou personnes puis-je combiner ? Comment créer des synergies ?

Adapt (adapter)

- Quelle partie du produit/service puis-je changer ? Par quoi la remplacer ?

Modify (modifier)

- Puis-je modifier l'objet d'une façon ou d'une autre ? Puis-je en modifier le sens, la couleur, le son, l'odeur, la forme ?

Put to other purposes
(trouver un autre usage)

- A quel autre marché puis-je destiner ce produit ou cette solution ? Puis-je utiliser cet ancien produit ou cette ancienne solution pour résoudre le problème qui se pose à moi aujourd'hui ?

Eliminate (éliminer, supprimer)

- Que se passerait-il si je supprimais une ou plusieurs parties du produit/service ou du problème ?

Rearrange ou Reverse
(réorganiser, inverser, renverser)

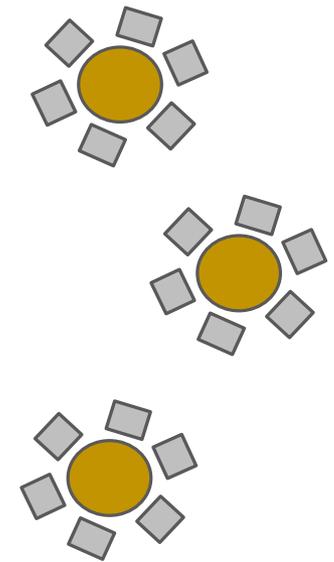
- Considérer l'opposé, transposer le positif en négatif, renverser les rôles, le déroulement, les positions, les personnages.

Source : Alex Osborn, 1979

SALADE MÊLÉE : Modus operandi



- 3 groups pour échanger
- 1 rapporteur-trice
- 1 cours proposer par un-e des participant-e-s pour re-inventer
- 20 minutes
- Que proposez-vous?



MILLES-FEUILLES DE PRATIQUES:

- Par groupe (5 minutes):
- Présentation et discussion





MERCI pour votre
attention!
Zarina & Maria