



# Les p'tits fascicules

N°

2

## Pourquoi la Créativité est-elle si importante ?

7 PAGES POUR DÉFRICHER UN THÈME



o David Cohen



# pourquoi être CRÉATIF

# ?



Être **créatif** c'est sortir des **schémas** connus, créer des **dispositifs** qui ouvrent le **champ des possibles**. **Repenser** la place de la **contrainte** (*qui tend à **standardiser** les réponses possibles, reléguant la place de l'élève à celle **d'exécutant***) c'est laisser des **choix** aux élèves, choix à **explicitier** et **expliquer** en phase de **verbalisation**. C'est sortir de sa **zone de confort**, c'est enfin surtout ne pas avoir **peur** de laisser l'élève **tâtonner**, se **tromper**.

Penser la place des **contraintes** (*qui **appauvrissent** les **possibles***) afin **d'ouvrir** plus les **séquences pédagogiques**.



# CRÉATIVITÉ

## Pratiques

encouragez des pratiques qui permettent aux élèves une appropriation maximale: mixer les usages est une piste

## Choix

donner un maximum de choix aux élèves pour plus de possibilités d'appropriation et d'expression

## Contraintes

pensez la contrainte comme une plus-value pédagogique, pas comme un élément appauvrissant et rassurant

## Bienveillance

Il n'y a pas une réponse, mais des réponses: donnez la possibilité aux élèves de vous surprendre

## Échanges

Faites collaborer vos élèves, échangez avec eux mais en essayant d'être le moins interventionniste possible



# ta LIBÈRE CRÉATIVITÉ



La **créativité** ne se décrète pas, elle se **libère** petit à petit, par un **processus** (*temps long*) qui vise à **désinhiber** l'individu.



À **l'école** il est déjà possible de préparer les individualités au plein usage de leur **potentiel créatif**, par l'empilement de **dispositifs ouverts** qui permettent **l'expression personnelle** et le **droit à l'erreur**  
▶ **système bienveillant**



Les **usages numériques pédagogiques** permettent: d'ouvrir le champ des **supports** possibles (*personnalisation*) et de **dédramatiser l'erreur** (*annulation aisée des opérations*).

La **créativité** de l'enseignant passe par la volonté de penser ses **dispositifs pédagogiques** de la manière la plus **ouverte** possible. Il est souvent primordial de créer des séquences ouvertes, afin de donner des **choix** aux élèves. Donner des **choix** c'est permettre aux élèves de saisir au mieux les **enjeux** des **séquences**.

ENSEIGNANT

CRÉATIVITÉ

ÉLÈVE

D. Cohen

Faire preuve de **créativité** c'est ne pas répondre de la manière la plus évidente mais chercher d'autres solutions-moyens.

Donner sa **vision**, avoir un **recul critique**, donner un **avis** étayé et être apte d'expliquer à ses **pairs** ses **choix**, et entendre leurs possibles **critiques**.



# Pédagogie



## ACTIVE



Rendre l'élève **acteur** de ses apprentissages c'est opter pour des **dispositifs pédagogiques ouverts** qui leur permettent une **appropriation** plus grande et un **enrôlement** accru.



Une **pédagogie active** implique: des élèves qui **échantent** et **communiquent** (*plus de bruit*), une préparation plus chronophage pour l'enseignant (*plus grande créativité*) et surtout s'attendre à être surpris: mettre en place un dispositif pédagogique plus ouvert permet aux élèves d'opérer des **choix** et leur donne l'opportunité **d'expression** (*c'est donc sortir d'une unité de réponse habituelle qui peut désarçonner l'enseignant mais permet aux élèves d'être créatif et d'explicitier leurs choix*).



Prendre des **initiatives**, **collaborer**, être **créatif**, affirmer ses **choix** et sa **personnalité**, présenter et expliquer au groupe, entendre les **critiques**, **argumenter**... Autant de plus-values et d'apprentissages, apportant un **climat scolaire** plus serein et une bienveillance qui aide à la **construction** et à l' des personnalités.



## MAIS GARE À L'IA



# CRÉATIVITÉ

## Intelligence Artificielle



Avec l'ère annoncée de l'**Intelligence Artificielle (IA)**, une des **compétences** primordiales du citoyen du XXI<sup>e</sup> siècle ne serait-elle pas la **Créativité** ?

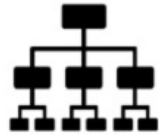
# DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE À DOUBLE ENTRÉE CRÉATIVE

## MISE EN ŒUVRE PRATIQUE

- ▶ Un dispositif innovant/créatif pour l'enseignant(e)
- ▶ Des pratiques ouvertes/créatives pour les élèves



Partir du **BESOIN**:  
programmes  
progression



**SCÉNARISATION**  
de l'activité:  
apprentissages  
pratiques  
Évaluation



**PRÉPARATION**:  
mise en place  
Matériel  
Cibler les usages  
**PROCESS**



Mise en **PRATIQUE**  
en classe



Phase  
d'échanges  
et de  
**verbalisation**



**Reconstruction  
Amélioration**:  
à partir du suivi  
et des retours

4



**Mettre l'élève  
en posture créative**  
(pas juste en  
posture  
d'exécutant):  
penser la place de la  
contrainte

5



**Évaluation  
explicite  
(co-construite)**

6



**Prise de recul  
Analyse critique  
Objectivisation**

1

! **Prévoir  
l'hétérogénéité**:  
remédiation  
Différenciation

2

! **Dispositif Créatif  
de l'enseignant**:  
ludification  
dispositif innovant  
usages numériques

3

! **QUÊTE  
DE  
L'INNOVATION**:  
chercher la  
nouveau

▶ **Créativité  
ÉLÈVE**  
▶ **Créativité  
ENSEIGNANT(E)**





# Créativité & NUMÉRIQUE

**Hypothèse** / les **équipements numériques mobiles** de nouvelles possibilités pour les pratiques dites « **Créatives** ».  
Malgré la palette des possibles qui s'ouvre, peut-on réellement parler de **créativité** alors que les **algorithmes** des applications et l'**accès à de multiples ressources et sources d'inspiration** aiguillent de facto l'utilisateur ?

▶ De l'impact des ressources/applications sur le potentiel **créatif**

- ⚠ *Comment évaluer l'impact des équipements numériques sur les pratiques dites « créatives » :*
- ▶ *L'accès aux ressources en ligne influence-il les productions ?*
- ▶ *Comment mesurer la part créative réelle (choix induit/subi) ?*

**DES RESSOURCES POUR S'EN INSPIRER**

Margarida Romero  
CoCreaTic

