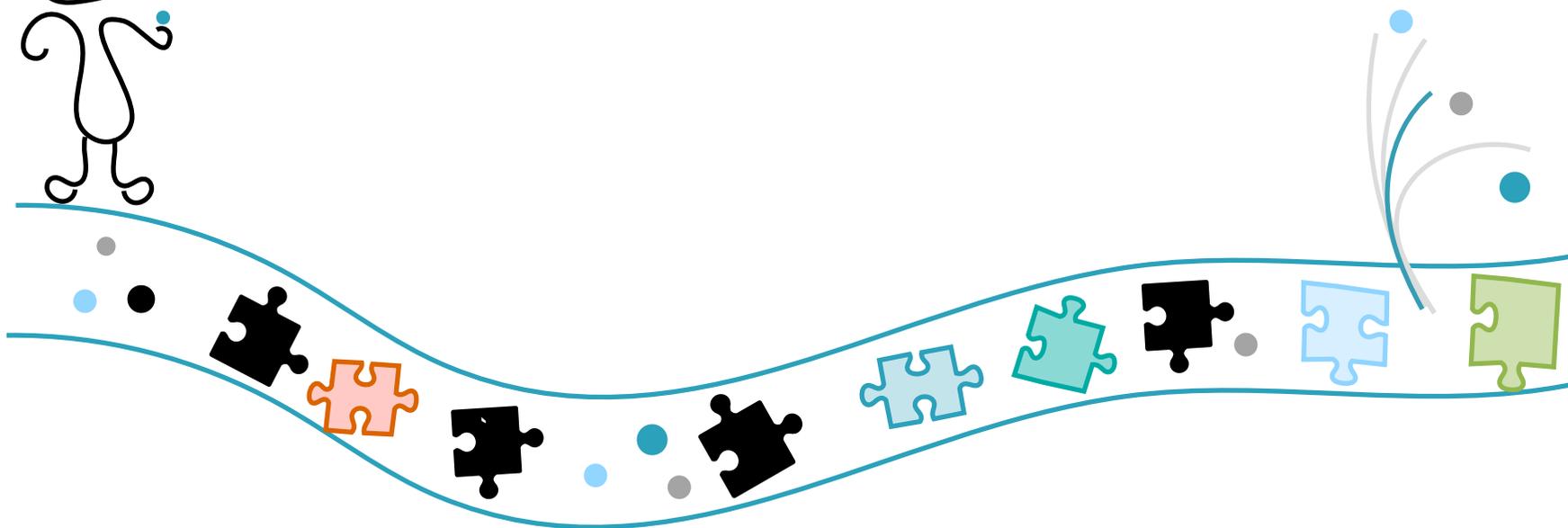
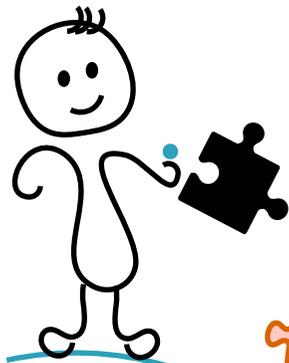


# « La créativité dans nos classes »



# « La créativité dans nos classes »



POURQUOI ?

C'EST QUOI ?

QUEL AMÉNAGEMENT ?

QUELLES MATIÈRES ?

À L'ÉCOLE ?

QUELS OUTILS ?

QUELLE ORGANISATION ?

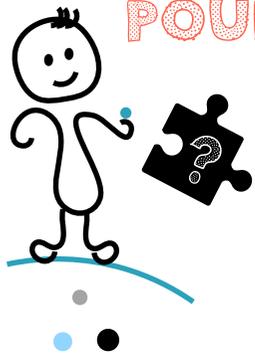
À PROGRAMMER ?

DANS LES TEXTES ?

DES STRATÉGIES ?

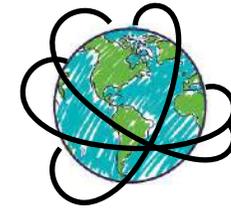
ET SI JE NE SUIS PAS « CRÉATIF » ?

## LA CRÉATIVITÉ

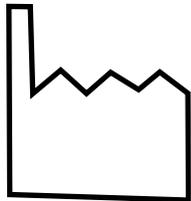


## POURQUOI ?

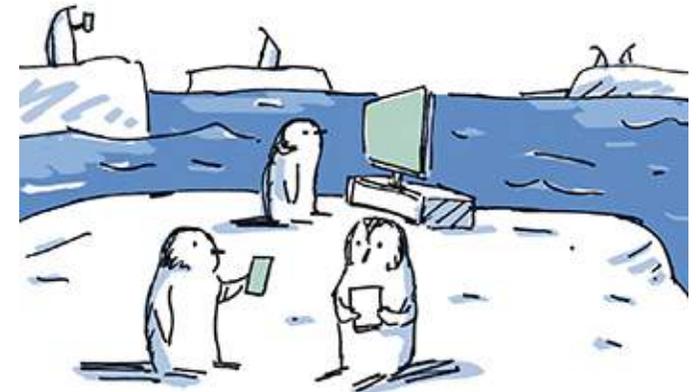
- Une population diplômée en grande augmentation, avec un brassage international
- Une connaissance qui progresse rapidement, mais également DISPONIBLE de manière exponentielle



- Une Intelligence Artificielle (IA) qui devient performante, une automatisation des compétences



- Une nouvelle priorité sur le marché de l'emploi



Xavier Gorce.

## Pour

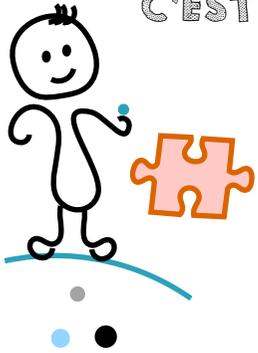
« S'adapter à la seule chose dont on soit sûr dans le futur :  
son évolution permanente »

- François Taddei - Former des constructeurs de savoir collaboratifs et créatifs : un défi majeur pour l'éducation du 21<sup>ème</sup> siècle

# LA CRÉATIVITÉ

## Des idées créatives pour la classe ?

### C'EST QUOI ?



# LA CRÉATIVITÉ



Des exemples  
en  
FRANÇAIS

# La variété des approches



Vivre des contes

Théâtre

Tapis à histoire



Kamishibai

Peluches

Livres

Marottes



À L'ORAL

Sac à histoires



# LA CRÉATIVITÉ



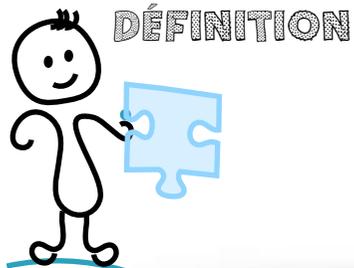
Des exemples  
en  
FRANÇAIS

## À L'ÉCRIT



## LA CRÉATIVITÉ

# une DÉFINITION consensuelle



• « La créativité est la **capacité** à réaliser une production qui soit à la fois **nouvelle** et **adaptée** au contexte dans lequel elle se manifeste »

## LA CRÉATIVITÉ

## Un point LEXIQUE ?



C'EST  
QUOI ?

### IMAGINATION

C'est avoir des idées **sans cadre et sans direction** particulière.  
Espace que l'on se donne pour rêver le possible et l'impossible.  
C'est la capacité d'**élaborer des images** et des conceptions nouvelles ou impossibles à réaliser.

### DÉCOUVERTE

Une découverte, consiste à **découvrir quelque chose qui était déjà là**, mais qu'on n'avait pas encore vu ou dont on ne connaissait pas les propriétés.

### CRÉATION

La création est le **produit ou processus** pour obtenir des idées nouvelles, dans un **cadre imposé** (idée pertinente, adaptée) et/ou une direction donnée.

### INVENTION

Quand la création rentre dans la phase de test ou de prototypage.

**On invente ce qui n'existait pas encore.** Une invention est l'acte de développer quelque chose de nouveau (un nouveau produit, un nouveau logiciel, etc.) qui (idéalement!) résout un problème.  
Au regard de l'imagination, l'invention fait entrer l'idée dans le **monde physique.**

### INNOVATION

Une innovation est "un jugement a posteriori d'une idée, d'un produit, d'une méthode ... mise en place"

L'innovation est la combinaison de trois éléments :

1. Ce qui est **souhaitable ou désirable pour l'utilisateur**
2. Ce qui est techniquement **possible**
3. Ce qui est **viable** sur le marché

**INNOVATION = INVENTION + ADOPTION**

Veronique Le Glec'h

# LA CRÉATIVITÉ

# ÉLIMINONS LES CAS EXTRÊMES !



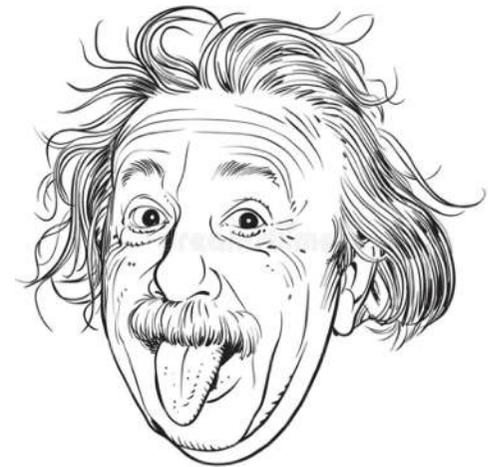
C'EST QUOI ?



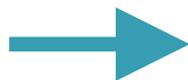
Créatif = fou



Créatif = génie



Créatif = fantaisiste



La créativité, c'est en fait fort sérieux : À vos méninges !

## LA CRÉATIVITÉ



C'EST QUOI ?

« La créativité n'est pas l'antithèse de la rigueur scientifique, elle est au coeur même de la pensée scientifique »

- François Taddei - Former des constructeurs de savoir collaboratifs et créatifs : un défi majeur pour l'éducation du 21<sup>ème</sup> siècle



**Les plus gros contributeurs dans l'innovation :**  
les diplômés du 3<sup>ème</sup> cycle universitaire  
majoritairement : sciences, technologie, ingénierie, mathématiques

*D'après les travaux d'Avvisati, Jacotin et Vincent-Lancrin (2013), les diplômés de l'enseignement tertiaire contribuent bel et bien, quel que soit leur domaine d'études, à l'innovation sur le marché du travail. Toutefois, dans le cas des innovations de produits ou de technologies, les ingénieurs, scientifiques et mathématiciens sont en général plus susceptibles de contribuer au processus d'innovation que leurs pairs des autres disciplines.*

- Développer la créativité et l'esprit critique - Des actions concrètes pour l'école - OCDE - 2020

**Concept stratégique par excellence :**  
**D'un luxe réservé à certains...à une nécessité pour tous.**

- Julie Lecoq – conseillère pédagogique - Louvain Learning Lab -2016

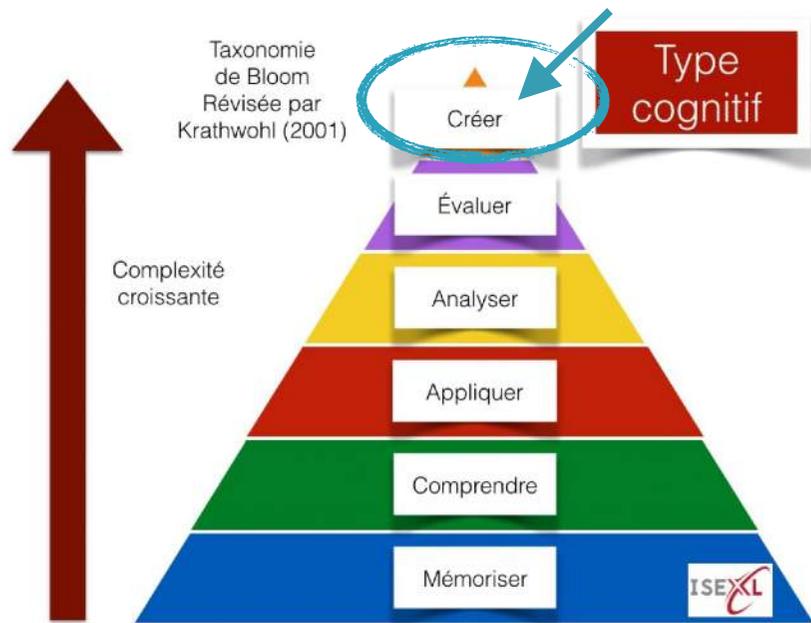
# LA CRÉATIVITÉ

→ Il y a aussi consensus sur le fait que ce soit :

**Une activité  
COGNITIVE**



→ de haut potentiel  
(Au Sens cognitif : Taxonomie de Bloom )

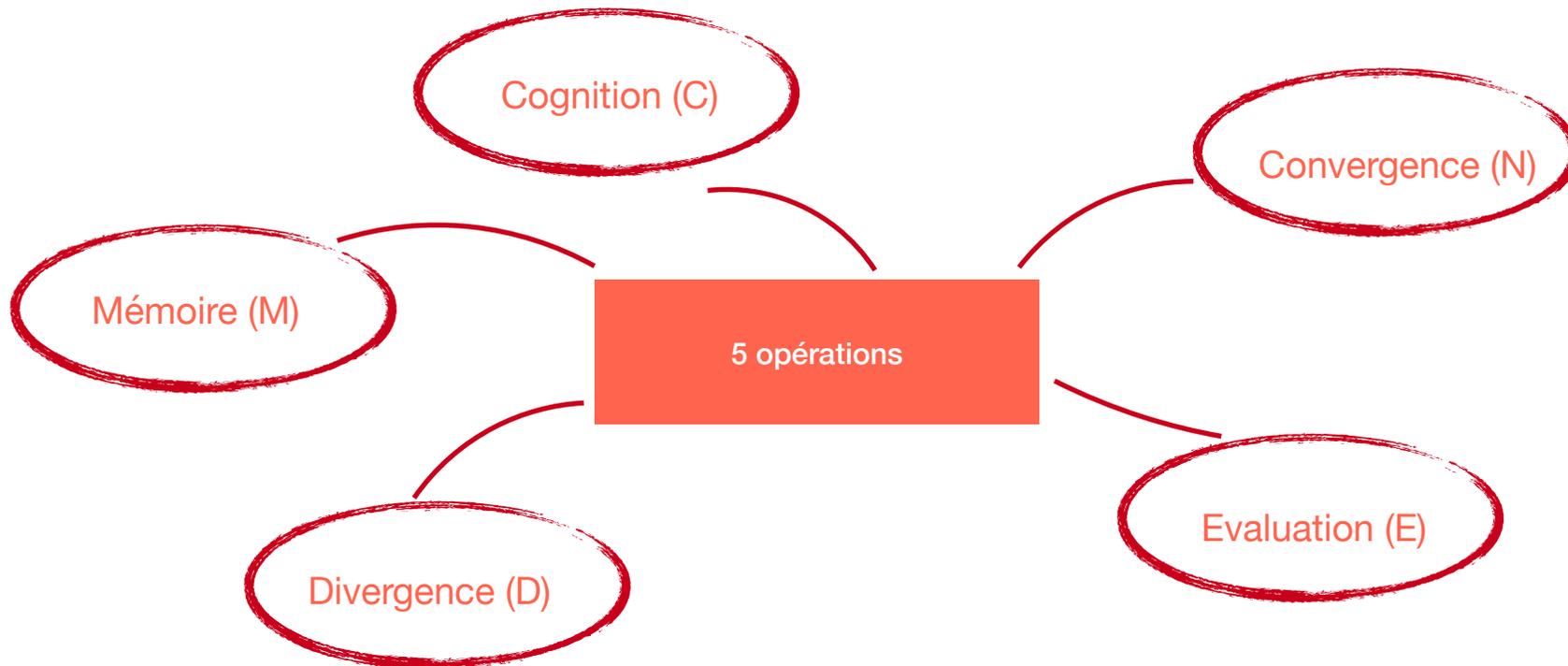




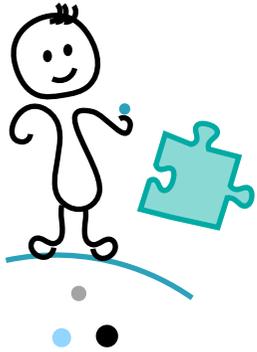
un **CONCEPT** en lien avec les définitions de l'intelligence

### TAXONOMIE DE GUILFORD , 1950

L'intelligence fonctionne de 5 façons (5 opérations), sur 4 sortes d'informations (figuratif, symbolique, sémantique, comportemental ) qui peuvent être structurées de 6 façons différentes (unités, classes, relation, système, transformation, implication)



## LA CRÉATIVITÉ



# POUR CRÉER, ON NE PART PAS DE RIEN

## LIENS ENTRE DOMAINES D'INTELLIGENCE

### COGNITION

On ne crée pas de rien :  
saisir l'info, l'incorporer, la  
découvrir, la re-découvrir

### CONVERGENCE

Créer c'est trouver une  
solution adaptée : donc  
qui répond aux normes  
d'un contexte

5 opérations

### MÉMORISATION

Le stockage des connaissances  
des stratégies  
L'association d'idées,  
la combinaison ne sont possibles  
qu'avec un stock de base

### ÉVALUATION

Pour évaluer la pertinence d'une création,  
pour qu'elle devienne innovation

Le savoir devient frein s'il n'est pas remis régulièrement en cause,  
désappris lorsqu'il devient obsolète : OBSOLEDGE

*Guilford : « la créativité c'est .... Opérer de façon divergente  
... C'est transformer. »*

Fluidité

« Débit d'idées »

Penser à plusieurs choses, idées, questions

Envisager différentes solutions

Sur un temps court, rapide, précis/donné

Flexibilité

« Angles de vue »

Variété des approches

Différents classements

Changement de perspectives

Originalité

« Rare et Adapté »

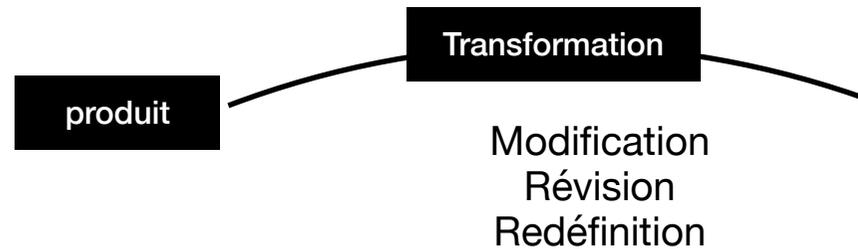
Associations éloignées des données

Produits statistiquement plus rares, peu ordinaires

Produits habiles, pertinents, astucieux



C'EST QUOI ?





## Entraîner la DIVERGENCE

générer, associer, combiner des idées, faire de liens

- ➔ Recherche **d'attributs** : trouver différents traits, caractéristiques, propriétés
- ➔ Travail sur **les inférences** : trouver des liaisons entre propositions
- ➔ Travailler les **analogies** : rechercher des ressemblances, comparer des situations
- ➔ Travailler **les dissemblances** : comparaisons/contre-exemples
- ➔ Recherche **ouverte** ( du connu/familier vers une situation nouvelle )  
et Recherche **systématique** ( historique ou descriptive ou expérimentale )
- ➔ **L'expression intuitive** : perception via différents sens, expressions d'émotions
- ➔ **Lecture, écoute, écriture créatives** : générer des idées à partir de ce que l'on entend, lit, communiquer des idées par l'écrit ...
- ➔ **visualisation** : exprimer des idées sous formes visuelles

# Les attributs



Des exemples  
en  
Français ?

Ex : Créer un dictionnaire des adjectifs avec les élèves

Three grids of adjectives are shown, each with a title and several examples:

### Les adjectifs qui commencent par A

AFFOLÉ AFFOLÉE	ARGENTÉ ARGENTÉE	APPÉTISSANT APPÉTISSANTE
AMOUREUX AMOUREUSE	APEURÉ APEURÉE	AF... A...
AVEUGLE AVEUGLE	ALLÉCHANT ALLÉCHANTE	

### Les adjectifs qui commencent par C

CHAUD CHAUDE	COURAGEUX COURAGEUSE	CUI... CUI...
CONFUS CONFUSE	CONFUS CONFUSE	
CRU CRUE	CRU... CRU...	

### Les adjectifs qui commencent par F

FABULEUX FABULEUSE	FIN FINE	FATIGUE FATIGUÉE
FIER FIÈRE	FROID FROIDE	FERME FERMÉE
FURIEUX FURIEUSE	FAINÉANT FAINÉANTE	FORT FORTE

## LA CRÉATIVITÉ

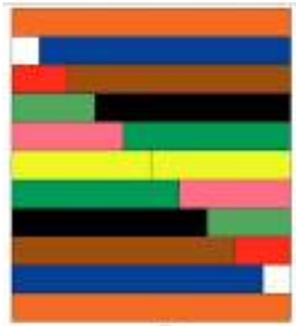
# Les attributs



Des exemples ?

Fluidité :

EPS : trouver le plus de solutions physiques se rapportant à un verbe d'action



Fluidité :

Peux-tu trouver le plus de façon possible de faire 10 ?

$$1+1+2+1+1+2+1+1=10$$

.....

Fluidité :

Produire le plus de mots ou syllabes possible à partir de lettres

boggle



Flexibilité :

trouver le plus de classes possibles (catégories) auxquelles un élément peut appartenir.

Animal  
Oiseau  
Couleur jaune  
Avec plume  
Vivant  
Peluche  
Jouet  
Ovipare



LA CRÉATIVITÉ

# Analogies, inférences ...

lire



Des exemples  
En Français

Construire des  
devinettes

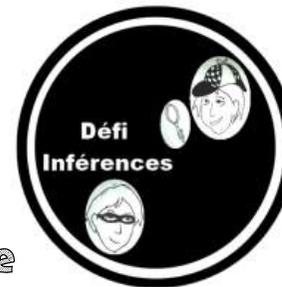
Travailler les  
inférences

Travailler la polysémie  
Créer des jeux de mots

Travailler  
Synonymes  
Antonymes  
Comparaisons  
Classifications  
Exemples  
Contre-exemples  
Métaphores

Coder des textes, des albums

Inventer un début, une fin ...de texte



Créer des mots croisés,  
fléchés, anagrammes

Oeuvres en réseau / Faire des liens  
Différentes éditions d'un texte ....

# Les analogies

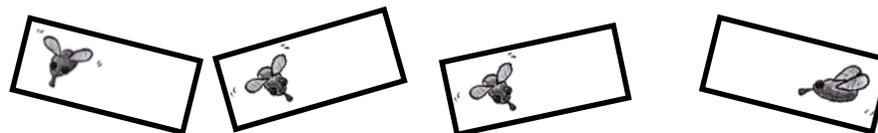
## Part d' Imitation de Modèles ...



Des exemples  
en  
MATHS ?

### Travail numérique - notion d'ordre

Choisis 4 nombres  
Range-les dans l'ordre croissant :

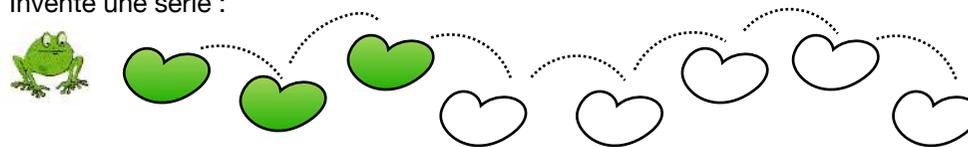


### Travail sur les suites numériques

Complète la série :

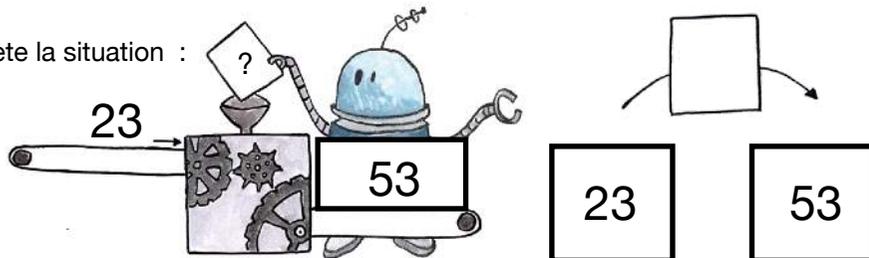


Invente une série :

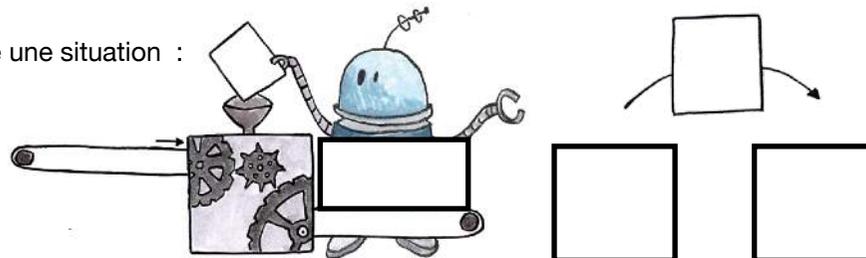


### Travail numérique - les transformations

Complète la situation :



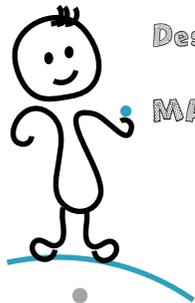
Invente une situation :



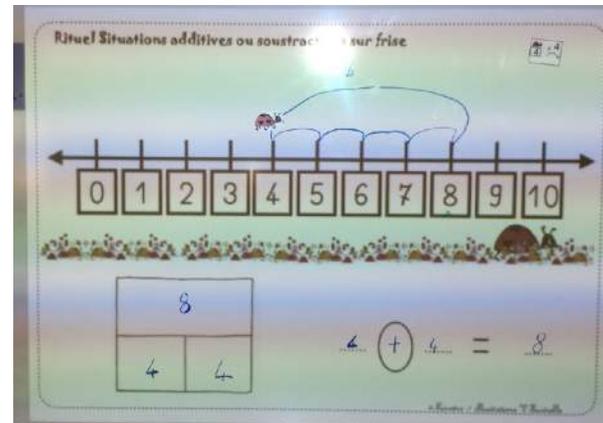
Veronique Le Glec'h

Des réponses non identiques indiquent une divergence sollicitée (pas d'unicité de réponse)

## LA CRÉATIVITÉ



Des exemples  
en  
MATHS ?



## Base de connaissance :

Rituels d'apprentissages collectifs :

Sens de l'addition

On pose des outils de représentations additives (boite, addition en ligne ...)

On enlève un degré de contrainte qu'on laisse à l'initiative de l'élève (ici les nombres)



### Création à l'ardoise

Libre choix des nombres

Code de degré de difficulté possible



### Puis on offre à un camarade

Résolution - correction entre pairs

Ou auto-correction



Mise au propre  
pour une boîte de problèmes  
en opération

Collaboratif

Véronique Le Glec'h

# Recherches / Projets / Découvertes

## LA CRÉATIVITÉ



Choix libre de thèmes

Variété de supports



Avec ou sans plan de travail

Prénom: _____		Écrire pour expliquer ce qui se passe entre les pucerons et les fourmis	
Mère tautille da route pour <b>La fourmi</b> Pour réaliser mon exposé je dois :		Fourni PUCERON ? Écrire pour expliquer les « métiers de la fourmi dans la fourmière »	
Faire un dessin animé de la fourmi	Faire sa carte d'identité	MÉTIER ?	
Écrire sa description	Construire son cycle de vie	Faire une création plastique sur le thème des fourmis (2D)	Faire une création plastique sur le thème des fourmis (3D)
Les livres que j'ai lu :		Écrire pour expliquer les « métiers de la fourmi dans la fourmière »	

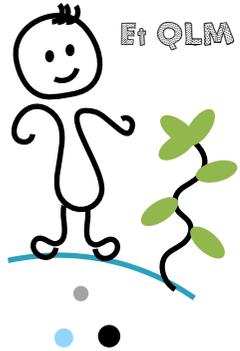
Variété de solutions



Variété des Productions



# LA CRÉATIVITÉ



Et QLM ?

# La démarche d'investigation

Coule / Flotte ?

Comment savoir ce  
qui flotte ou coule ??  
Quoi tester ?

Comment ?

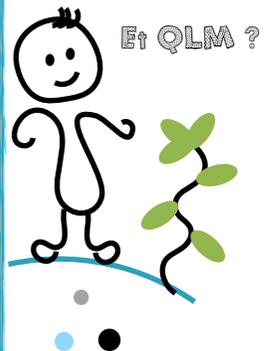
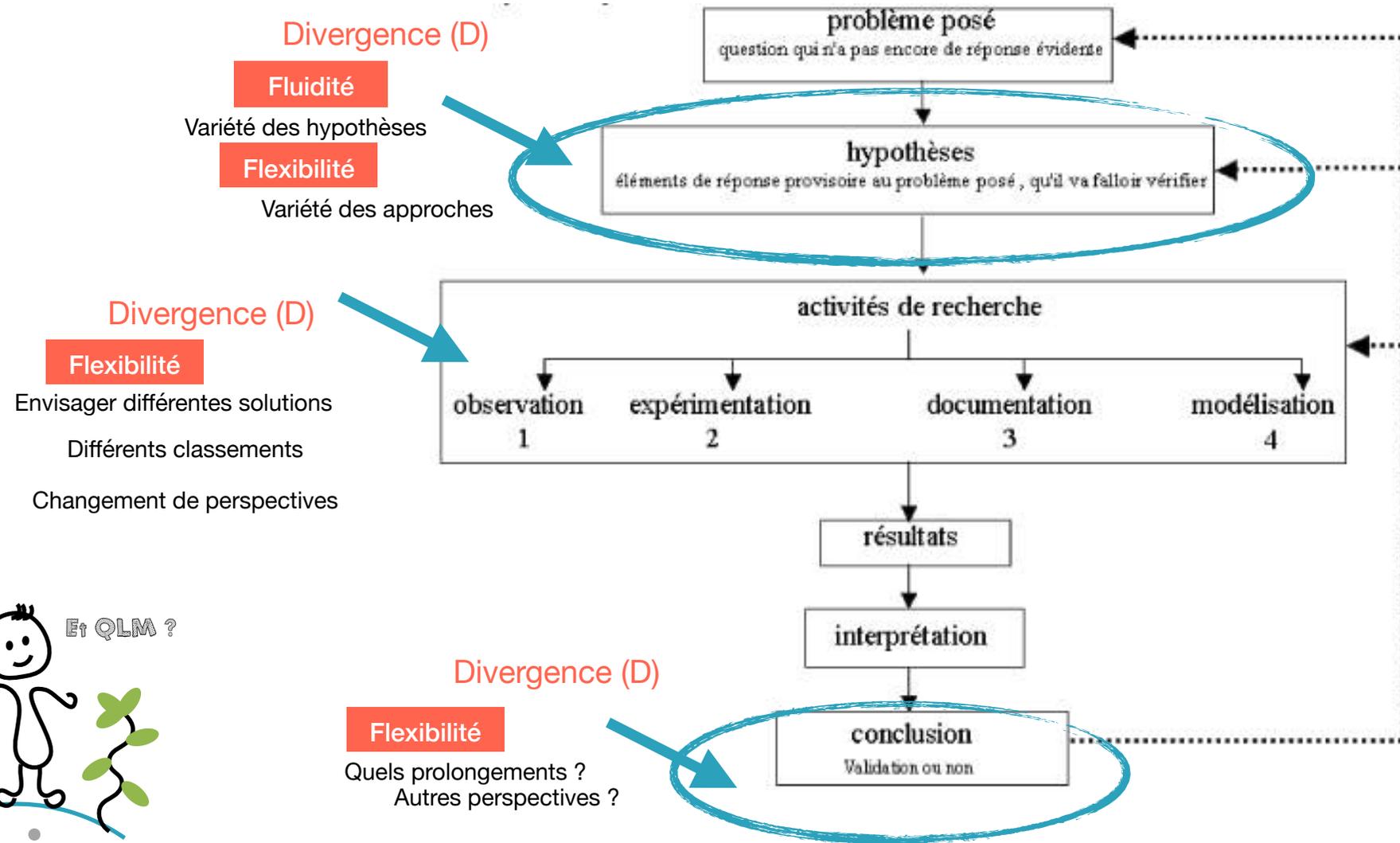
Matériaux spécifique ?  
Contre-exemples ?

Forme ?  
Contient de l'air ?

Ce que je pense ..... Mon hypothèse
Comment le vérifier ?
Ce que j'observe

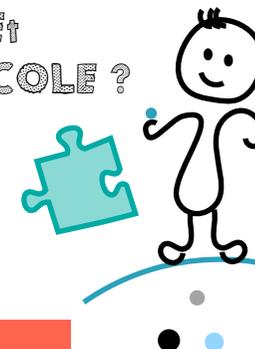


# La démarche d'investigation



## SYNTHÈSE CÔTÉ APPRENTISSAGE, QUE METTRE DERRIÈRE LA PENSÉE DIVERGENTE ?

Oui ! Et  
À L'ÉCOLE ?



### Fluidité

Penser à  
plusieurs choses  
plusieurs idées  
plusieurs questions  
plusieurs possibilités

**Coopération** - collaboration  
Diversité par l'intelligence  
collective

Des problèmes à solutions  
non unique

Des **consignes ouvertes**

Des **incitations**

### Flexibilité

Variété des approches  
Opérer différents  
classements  
Opérer des changements de  
perspectives

**Essais/erreurs**  
Exploration  
Ecoute/respect des  
propositions des autres

**Variétés de matériel**, de choix,

**Mobilité** dans la classe

Des problèmes à solutions non  
unique

**Catégorisations**  
**Tris**

### Originalité

Associations éloignées  
des données  
Pas forcément « ordinaires »  
Habiles, pertinents, astucieux

Créer un **espace d'écoute**

**Autoriser** l'inattendu et  
débatte de la pertinence  
Considérer différentes  
propositions

Chercher à comprendre les  
« chemins » de pensée

Proposer des activités avec  
**moins de contraintes**

Espaces de liberté, de  
spontanéité, de fantaisie

Personnaliser

Permettre /encourager  
l'**initiative**

### Élaboration

Développer  
Compléter  
Détailler  
Prolonger

**Manipuler**  
Explorer  
**Expérimenter**

Utiliser des supports/techniques  
créatifs :  
Lap book  
Des exposés  
Tice / diaporamas/Bookcreator  
Cartes mentales  
Check list  
Sktechnote  
Solutions art plastiques,  
naturelles, gestuelles, verbales,  
écrites ...

## LA CRÉATIVITÉ



DANS LES TEXTES ?

## QUE DISENT LES TEXTES ?

### *Le socle commun - BO 23 avril 2015*

Le Socle Commun doit être équilibré dans ses contenus et ses démarches : /.../

Il développe les **capacités de compréhension et de création, les capacités d'imagination et d'action**

### *Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques*

Conception - Création - Réalisation

L'élève imagine, conçoit et fabrique des objets et des systèmes techniques. Il met en oeuvre **observation, imagination, créativité, sens de l'esthétique et de la qualité**, talent et habileté manuels, sens pratique, et sollicite savoirs et compétences scientifiques, technologiques et artistiques pertinents.

### *Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine*

Invention - Elaboration - production :

L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en oeuvre des principes de conception et de fabrications d'objets ou **les démarches et les techniques de création**. / .../

**Il mobilise son imagination et sa créativité service d'un projet personnel ou collectif.**

## LA CRÉATIVITÉ



DANS LES TEXTES ?

## QUE DISENT LES TEXTES ?

*Programmes de cycle 1 en vigueur à la rentrée 2020*

Le substantif créativité ou création ou les adjectifs associés apparaissent 4 fois dans les programmes de cycle 1, essentiellement dans les domaines agir, s'exprimer à travers les activités physiques ou les activités artistiques.

- Le rapport au **jeu** et au développement de l'**imaginaire** (paragraphe 2.1 Apprendre en jouant).

« Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire. »

- La recension **des verbes cognitifs en lien avec la pensée divergente** présents dans le texte est impressionnante : aucun domaine n'est épargné. Qu'il s'agisse d'observer, de manipuler, faire des relations, résoudre des problèmes, argumenter, éprouver, tester...,

## LA CRÉATIVITÉ

### QUE DISENT LES TEXTES ?



DANS LES TEXTES ?

#### *Programmes de cycle 2 et 3*

On retrouve la créativité dans les domaines 4 et 5 du socle commun, notamment au travers de **démarches de projet**.

Dans les enseignements artistiques, la création numérique est également notifiée. « Il s'agit de/... développer ainsi l'invention et un regard curieux.

C'est une **démarche exploratoire** qui est mise en avant, où l'enfant développe son **imaginaire au profit de l'invention**.

Dans le domaine questionner le monde, la créativité apparaît sous la compétence : imaginer et réaliser des objets simples.

La **démarche d'investigation** est mise en avant. « Elle développe l'esprit critique et la rigueur, le raisonnement, le goût de la recherche et de l'habileté manuelle, ainsi que la curiosité et la **créativité**. »



# Offrir les **CONDITIONS**

De la créativité, de l'apprentissage

**MOTIVATION**

**ÉDUCABILITÉ**

**CLIMAT**

**PERSONNE**

**ÉCOUTE**

**BIENVEILLANCE**

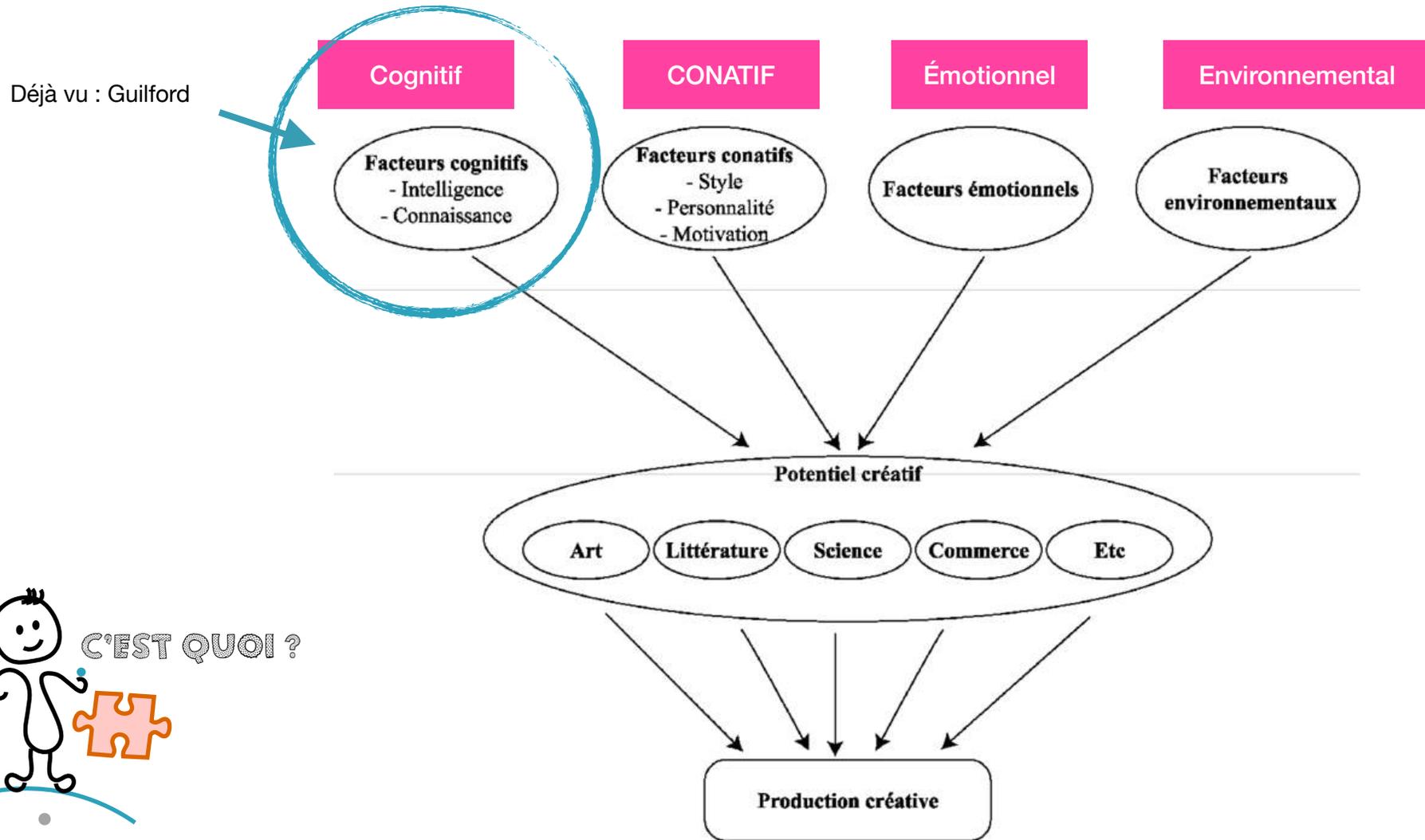
**INTIATIVE**

**ÉQUITÉ**

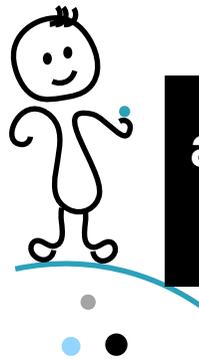
**AUTONOMIE**

**STATUT DE L'ERREUR**

Au champ cognitif, 3 autres composantes s'ajoutent, en interaction entre elles



Les pédagogies actives favorisent la créativité



apprentissage  
**CRÉATIF**

- Générer des idées
- Élaborer
- Manipuler
- Combiner/transformer
- Tester/penser une variété d'approches
- Associer (idées, méthodes, ...)
- Activité spontanée, personnelle
- Expression libre sans contrainte

apprentissage  
**ACTIF**

- Être acteur
- Confiance en l'apprenant
- apprentissage par découverte
- expérience
- Recherche d'une autonomie
- Recherche de l'initiative
- Recherche d'une variété d'expériences
- personnelles
- Stimuler la curiosité
- Motivation intrinsèque

Demande l'exploration active  
+découverte de solutions personnelles



La découverte fait manipuler+ permet de  
considérer des solutions variées

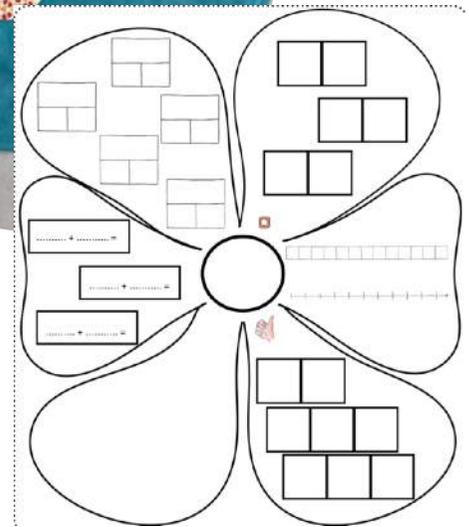


# LA CRÉATIVITÉ



Des exemples  
en  
MATHS ?

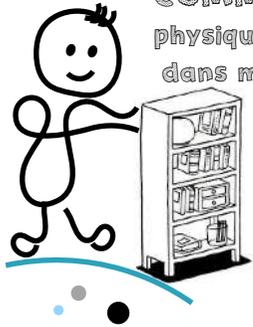
# La manipulation



Véronique Le Glec'h

## LA CRÉATIVITÉ

Je veux bien, mais  
**COMMENT**  
physiquement  
dans ma classe ?



Émotionnel

Environnemental

## L'aménagement de la classe

Espaces  
dédiés  
(Centres)

Variété des outils,  
du matériel

Usage libre du  
matériel

Mobilité

Duo/groupes/  
individuel/collectif

« Si la créativité est développée par l'intermédiaire de l'**exploration**, de la **manipulation**, de la **découverte**, de la **résolution de problème**, du travail sur du **matériel nouveau**, il est alors plausible que la salle de classe (ou la maison) doive devenir **un laboratoire où plus de matériel est disponible** »

Smith, James., - Setting Conditions of Creative Teaching in the Elementary School, Boston : Allyn and Bacon - 1970)

Véronique Le Glec'h

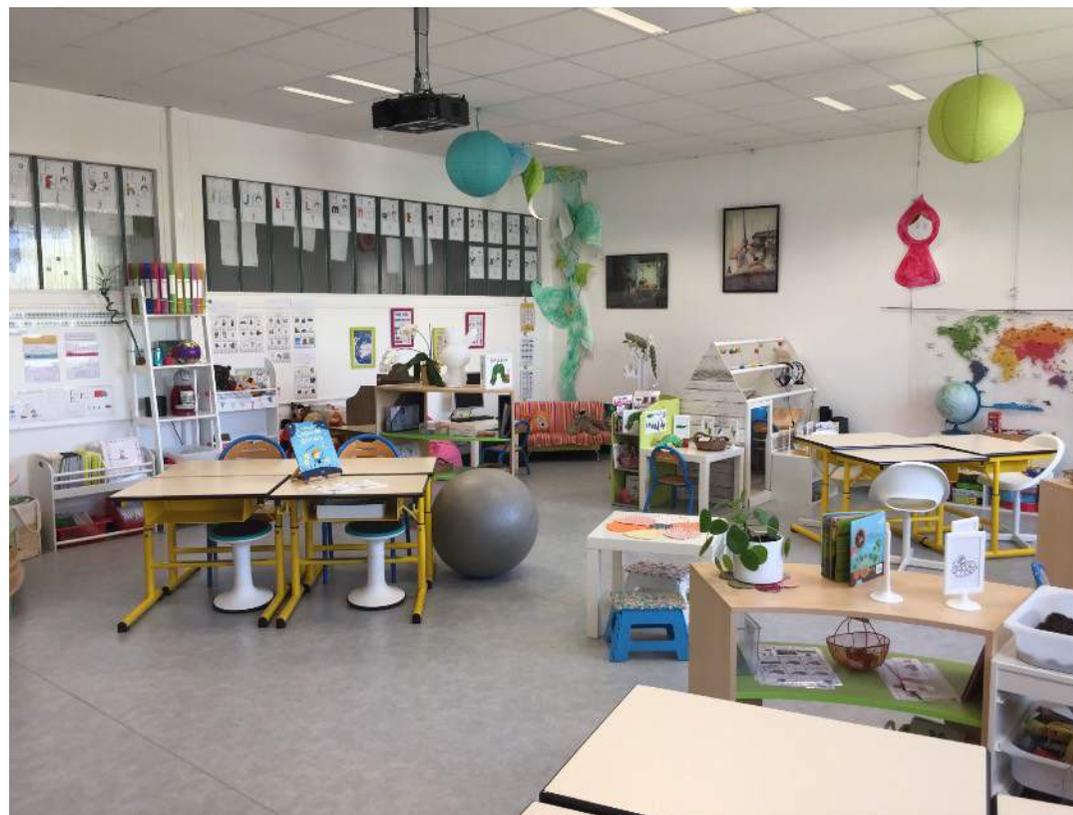
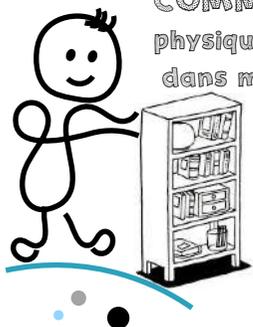
# En lien avec une classe flexible

CONATIF

Émotionnel

Environnemental

Je veux bien, mais  
**COMMENT**  
physiquement  
dans ma classe ?

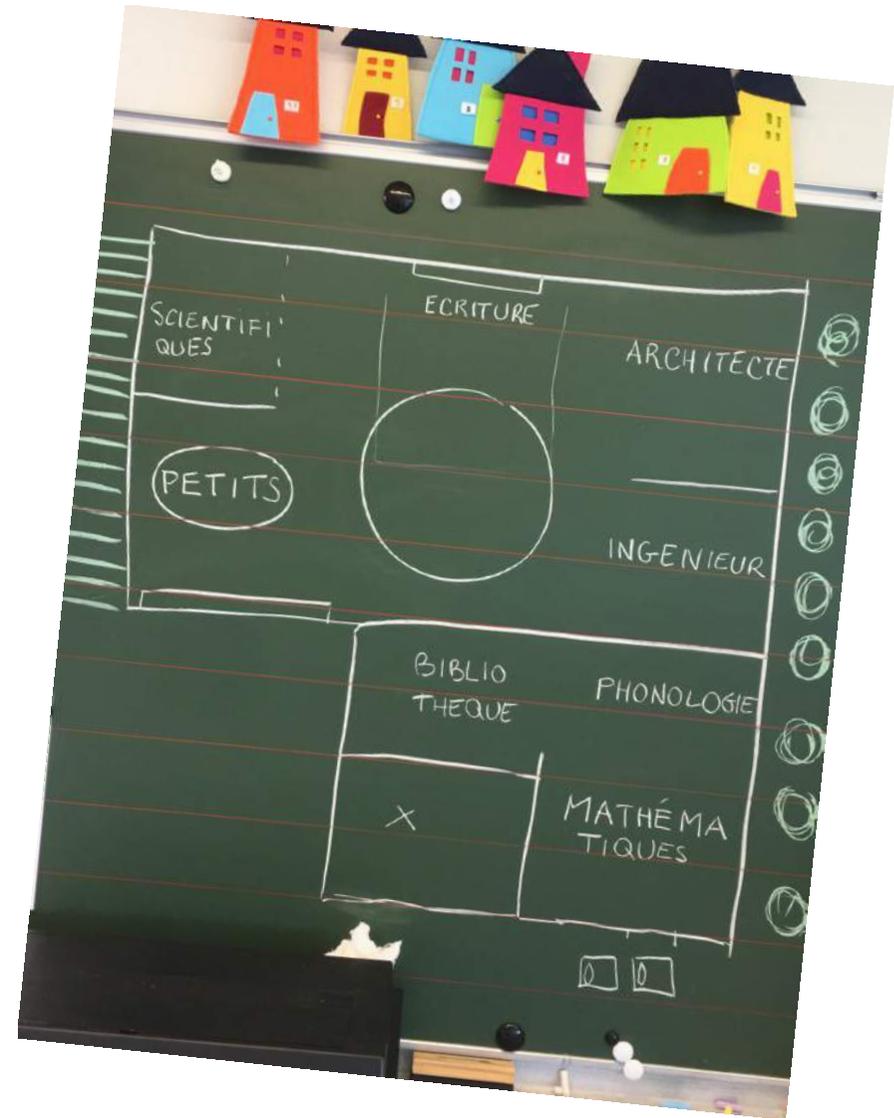


Mobilité du mobilier  
Disponibilité et variété du matériel  
Mouvement possible  
Tout l'espace utile aux élèves

# Quand la disposition spatiale de la classe devient le challenge créatif



Plans , maquettes,  
réalisation/aménagement physique  
de la classe avec les élèves



## L'apport des neurosciences : la dimension affective de l'apprentissage

CONATIF

Émotionnel

Accueil et prise en compte des émotions

Importance du goût pour le difficile : endurance à l'effort

L'erreur n'est pas une faute, c'est une INFORMATION



3 systèmes de motivation :

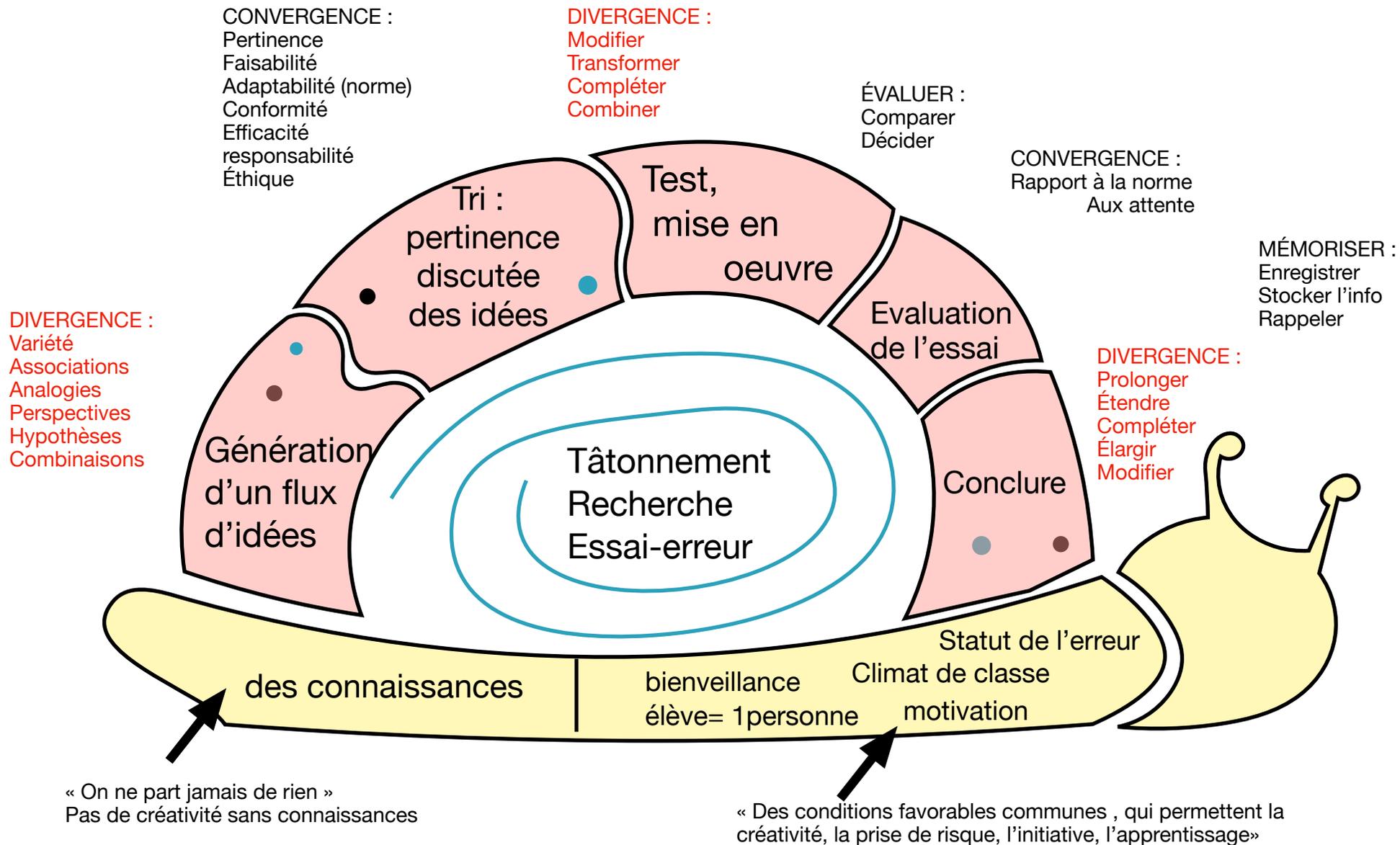
SÉCURISATION - INNOVATION - ADDICTION

« Le plaisir a pour origine les conduites par lesquelles un être humain gagne en autonomie, surmonte ses difficultés, fait preuve de création, et d'innovation »

- *Cessons de démotiver nos élèves - 19 clés pour favoriser l'apprentissage - Daniel Favre - 2015*

# LA CRÉATIVITÉ

## Une démarche d'apprentissage utilisant la créativité



# LA CRÉATIVITÉ

Je commence  
PAR OÙ ?



Au coeur de nos pratiques

Production  
d'écrits

Arts  
Plastiques

Démarche  
d'investigation

Oral

Maths

LV

Affichages/leçons/  
synthèses

EPS

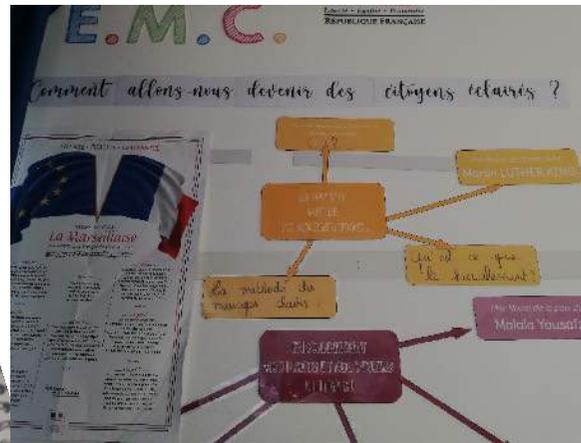
Institutionnalisation

# LA CRÉATIVITÉ

Et l'institutionnalisation ?



# Affichages et leçons : Des supports Visuels construits PAR ou AVEC l'élève



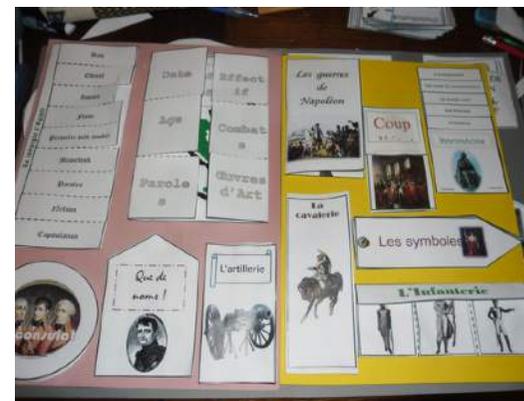
Affichages de classe



Cartes mentales



Leçons à manipuler



Lap book

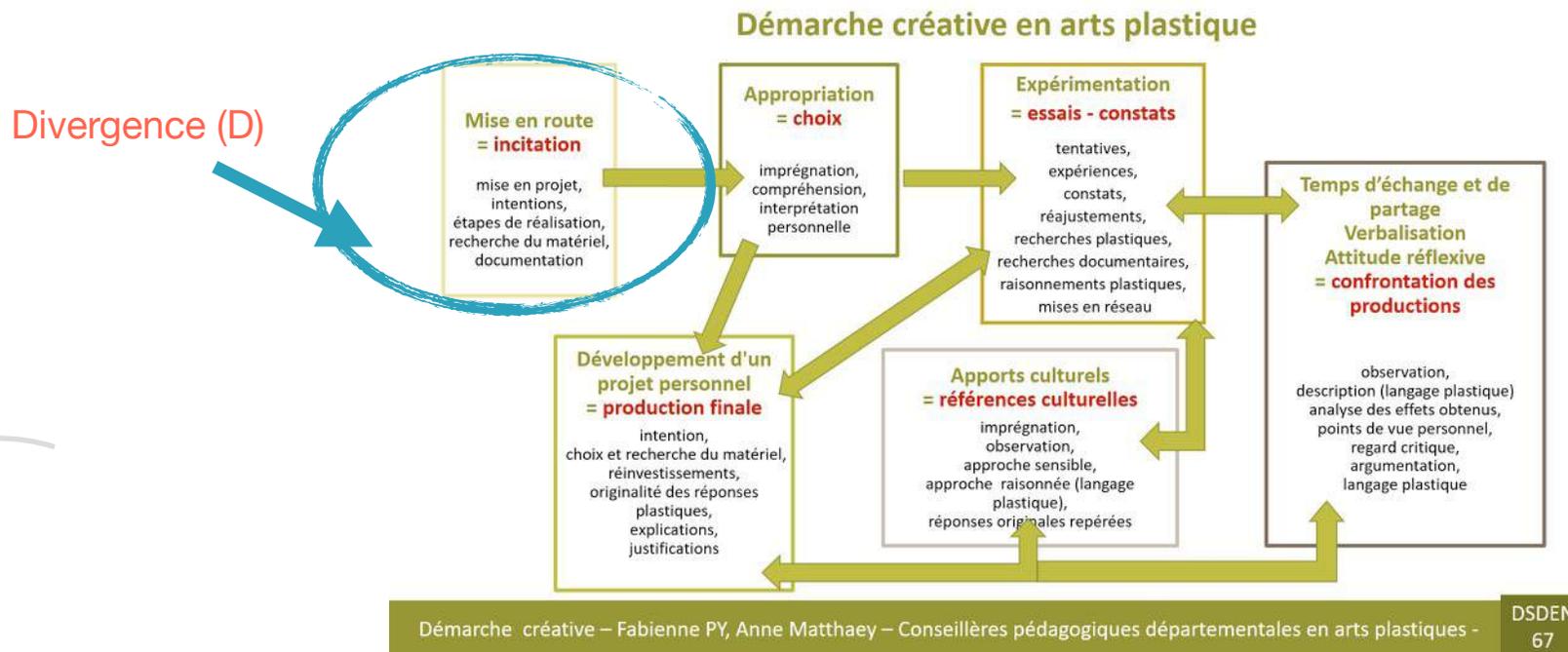
## LA CRÉATIVITÉ



Et les ARTS ?

## Démarche créative en Arts Plastique ...

- Un problème (INCITATION) plastique à résoudre, des solutions à mobiliser
- des réponses variées, différentes, si possible discutées collectivement
- Des solutions plastiques testées, écartées, trouvées ...
- La démarche, des actions explicitées par le PE comme par les élèves = verbaliser
- Des apports de connaissances pour faire socle, des références
- La communication aux autres - L'exposition
- Et dans notre monde ? (Esprit critique - De l'imagination à la réalité)



## LA CRÉATIVITÉ



Et les ARTS ?



## L'arbre et les saisons

Choix libre de la saison

Identification collective des caractéristiques des saisons, des arbres, des couleurs en jeu

Des arbres dans l'art - références

Choix libre de la technique

Choix laissé pour l'affichage collectif : lieu, ...

Débat - Quelles émotions ?



# LA CRÉATIVITÉ



Et les ARTS ?

## L'arbre et les saisons



Véronique Le Glec'h

LA CRÉATIVITÉ



Et les ARTS ?

## PEINDRE DANS L'EAU !

Au-delà de limites qu'on aurait pu s'imposer ....



## LA CRÉATIVITÉ



Et EPS ?

### APPRENDRE À LANCER ? CONSTRUCTION D'UNE SÉQUENCE 2021 - LA BRÈCHE AUX CORNES ( 21 CP)



Les élèves inventent et testent :  
« lancer en arrière »

## APPRENDRE À LANCER ?

## CONSTRUCTION DE LA SÉQUENCE

Enrôler - Motiver  
Partir de leurs idées  
Poser la question  
de recherche

Recherche de  
représentations

### FLUIDITÉ / ORIGINALITÉ

Brainstorming  
Générer un flux  
d'idées/ de  
représentations

### ÉLABORATION

C3 : Il faut qu'ils  
trouvent eux-mêmes  
comment rendre  
trace de cette  
réflexion  
(Ardoise, post-it,  
bouts de papier ...)

Envisager des solutions  
diverses, variées,  
S'organiser pour les  
recueillir



## APPRENDRE À LANCER ?

## CONSTRUCTION DE LA SÉQUENCE

Analyser les idées

Les hiérarchiser

Ordonner, hiérarchiser  
catégoriser des idées  
Retenir les pertinentes

### FLEXIBILITÉ

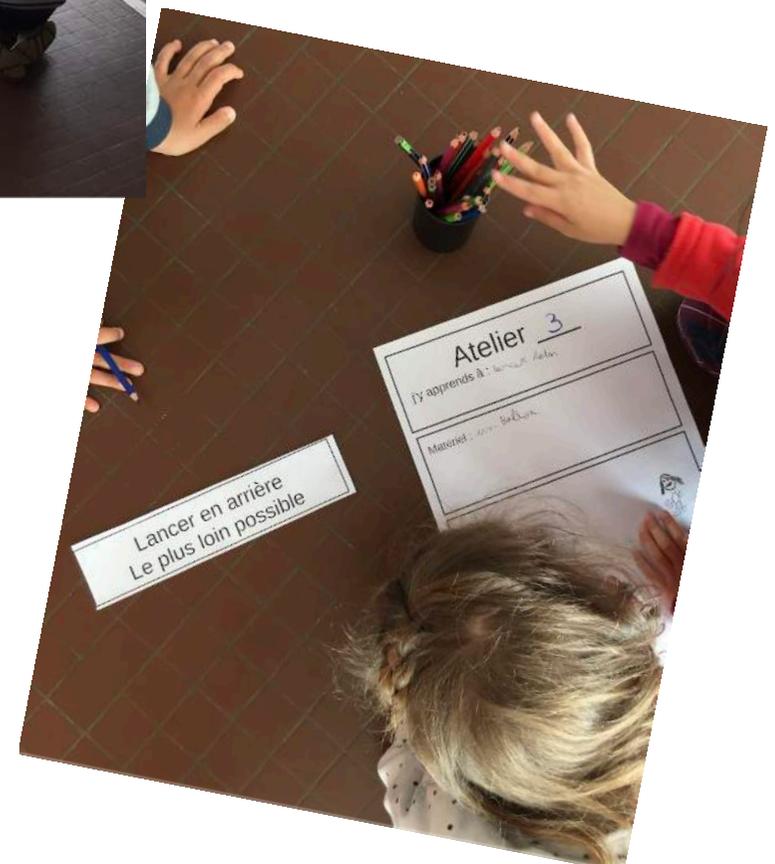
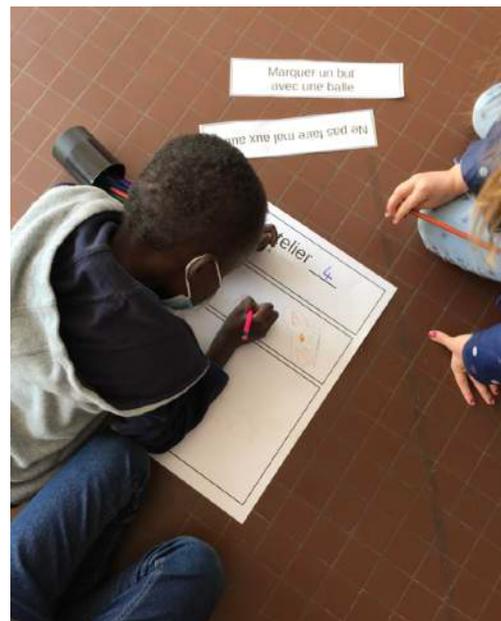
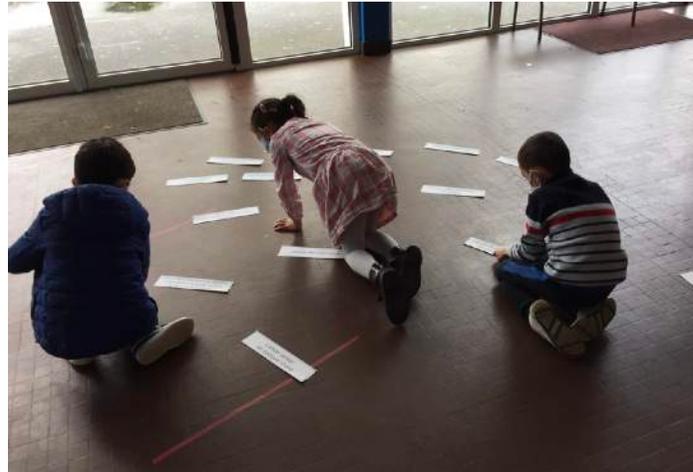
Tri, rejet des idées  
non réalisables (esprit  
critique), catégoriser

### ÉLABORATION

C3 : Il faut qu'ils  
trouvent eux-mêmes  
comment organiser la  
trace de cette  
réflexion

Tableau, carte-  
mentale,  
regroupement de  
papiers, ...

Analyser des solutions  
Faire des hypothèses  
S'organiser pour cette  
analyse



## APPRENDRE À LANCER ?

## CONSTRUCTION DE LA SÉQUENCE

Mise en oeuvre  
Confrontation aux  
prévisions

Esprit critique  
Ajuster  
S'adapter

### FLEXIBILITÉ

Mise en oeuvre  
Évaluation du  
dispositif

### TRANSFORMATION

Comment s'organiser  
pour mettre en  
oeuvre ?  
Qu'est-ce qui ne colle  
pas ? Ça marche ?  
Quels manques ?

Arbitrage ?  
Critères de réussite ?  
....

Évaluer  
Transformer, adapter en  
conséquence



# APPRENDRE À LANCER ?

# SYNTHÈSE

Enrôler - Motiver  
Partir de leurs idées  
Poser la question  
de recherche

Recherche de  
représentations

**FLUIDITE / ORIGINALITÉ**  
Brainstorming  
Générer un flux  
d'idées/ de  
représentation

**ÉLABORATION**  
  
Il faut qu'ils trouvent  
eux-mêmes comment  
rendre trace de cette  
réflexion  
  
(Ardoise, post-it,  
bouts de papier ...)

Envisager des solutions  
diverses, variées,  
S'organiser pour les  
recueillir

Analyser les idées  
  
Les hiérarchiser

Ordonner , hiérarchiser  
catégoriser des idées  
Retenir les pertinentes

**FLEXIBILITÉ**  
  
Tri, rejet des idées  
non réalisables (esprit  
critique), catégoriser

**ÉLABORATION**  
  
Il faut qu'ils trouvent  
eux-mêmes comment  
organiser la trace de  
cette réflexion  
  
Tableau, carte-  
mentale,  
regroupement de  
papiers, ...

Analyser des solutions  
Faire des hypothèses  
S'organiser pour cette  
analyse

Des idées aux  
propositions de  
réalisation

Élaborer des stratégies  
Projection matérielle  
Projection d'organisation

**FLUIDITÉ / FLEXIBILITÉ**  
  
Comment mettre en  
oeuvre ? Matériel ?  
Quels ateliers créer ?  
Groupes ?

**ÉLABORATION**  
  
Il faut qu'ils trouvent  
eux-mêmes comment  
représenter/coder  
cette trace  
  
Organisation/  
répartition du travail  
en groupes  
Probable besoin de  
manipulation

Élaborer des stratégies  
Proposer des solutions  
sur une démarche  
essais/erreurs

Mise en oeuvre  
Confrontation aux  
prévisions

Esprit critique  
Ajuster  
S'adapter

**FLEXIBILITÉ**  
  
Mise en oeuvre  
Évaluation du  
dispositif

**TRANSFORMATION**  
  
Comment s'organiser  
pour mettre en  
oeuvre ?  
Qu'est-ce qui ne colle  
pas ? Ça marche ?  
Quels manques ?  
  
Arbitrage ?  
Critères de réussite ?  
....

Évaluer  
Transformer, adapter en  
conséquence

Des  
paramètres à  
intégrer en  
plus, au fur  
et à mesure  
qu'ils  
émergeront  
Le cas échéant  
à apporter par  
le PE

Comment  
mesurer un  
jet ? (Mesures  
de longueurs et  
origine)  
  
Tenir compte  
du temps qui  
s'écoule  
(Séance,  
ateliers  
tournants)  
  
Manques ?  
Arbitrage ?  
Critères de  
réussite ?  
....

# LA CRÉATIVITÉ

# La créativité au service de l'évaluation



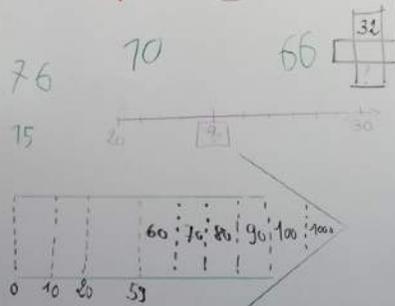
Et  
L'ÉVALUATION ?

**Flux d'idées**

Comment savoir comment on connaît les nombres ?



On peut les **LIRE**:



jusqu'où c'est facile pour toi ?

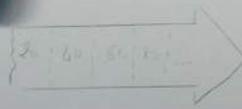
On peut compter le plus loin possible.

1, 2, 3, 4, ...

On peut les **ÉCRIRE**



on fabrique  
notre  
dictée



jusqu'où c'est facile ?

On peut **COMPTER** des "choses"

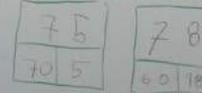


On peut les **FABRIQUER**



COMPOSER

avec des calculs:



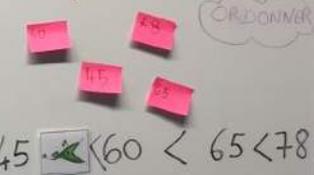
CALCULER

$$75 = 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 5$$

$$63 - 70 = 53$$

On peut faire des calculs

On peut les **RANGER**



ORDONNER

On peut dire si c'est plus petit ou plus grand

COMPARER

$$45 < 60 < 65 < 78$$

On peut donner "les chefs de famille"

ENCADRER

$$30 < 35 < 40$$

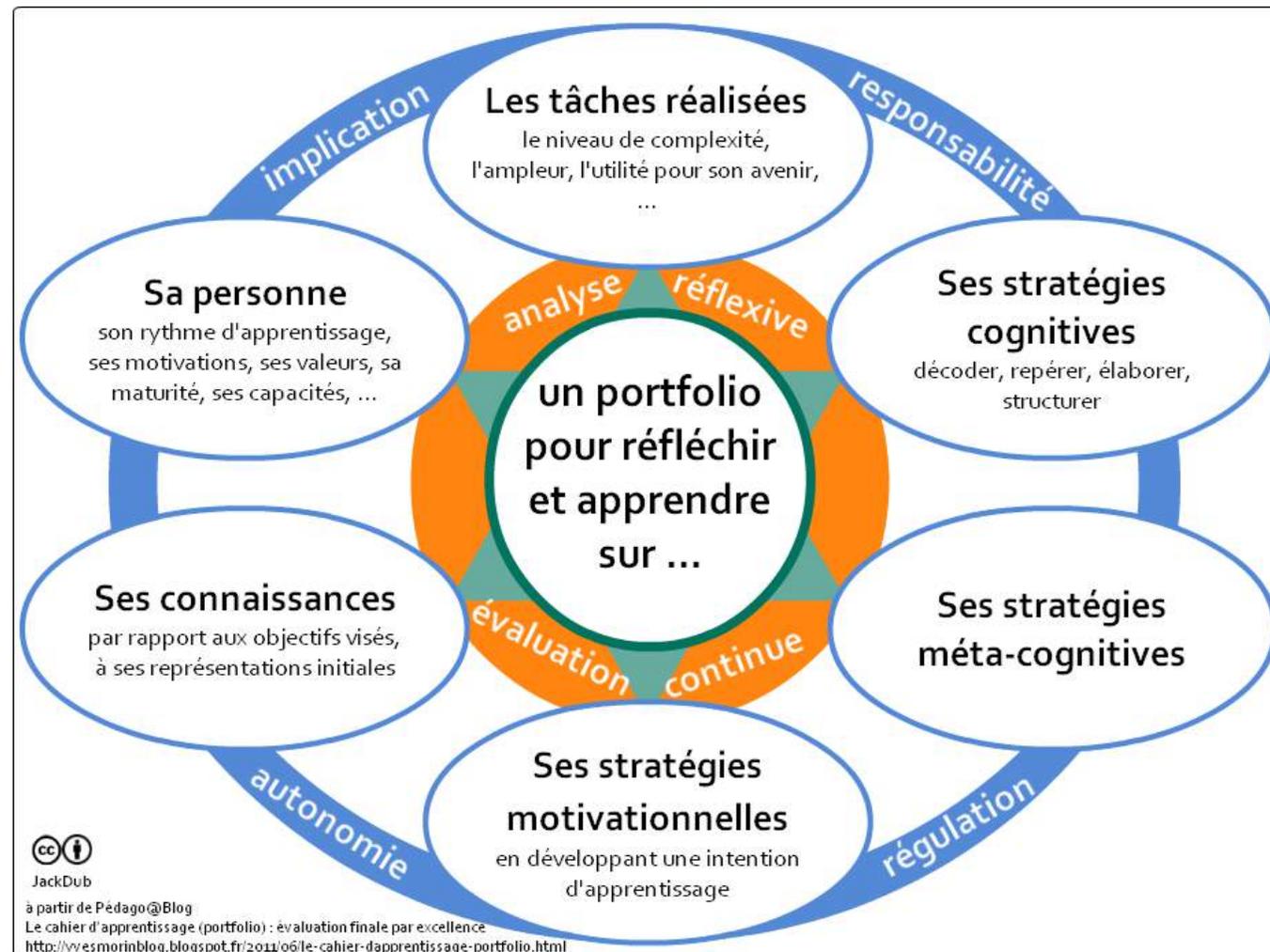
## LA CRÉATIVITÉ

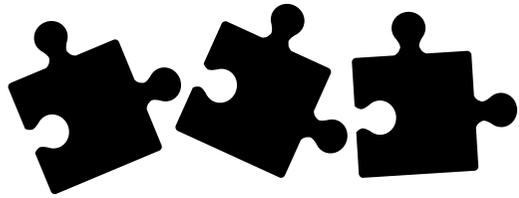


Et  
L'ÉVALUATION ?

## Le portfolio pédagogique

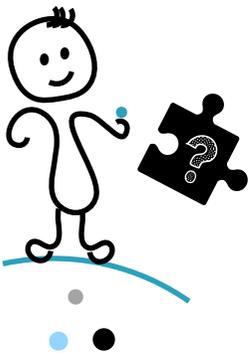
Un recueil **créé par/avec l'élève** de traces "**signifiantes**" parmi ses productions, permettant d'**illustrer son cheminement** (processus) et de montrer ses connaissances et savoirs-faire.





## La créativité POURQUOI ?

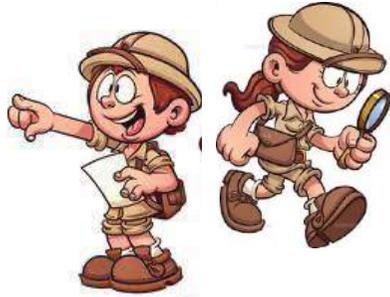
- Joue un rôle positif dans la vie de chacun, au bien être
- A un lien avec la confiance en soi, l'indépendance de jugement, la prise de risque, la liberté d'esprit
- Moyen d'améliorer la performance et de s'adapter à des marchés toujours en évolution
- Permet de contribuer à l'innovation
- Développe des compétences moins faciles à automatiser, recherchées
- Contribue au fonctionnement des sociétés démocratiques



Un axe pour l'EMC,  
Et pour les compétences du socle commun

- Développer la créativité et l'esprit critique - Des actions concrètes pour l'école - OCDE - 2020

# L'enfant « cré-acteur » de ses apprentissages est à la fois



## Explorateur

- Observe
- Se pose des questions
- Veut découvrir
- Change de regard sur ce qu'il connaît



## Artiste

- Invente,
- Joue
- Expérimente
- Associe avec audace
- Multiplie les idées
- Transgresse règles et habitudes
- Varie les approches



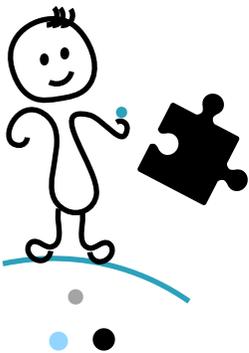
## Juge

- Est conscient des objectifs
- Gère les contraintes
- Évalue
- Sélectionne avec un esprit critique
- Développe les idées en solutions structurées



## Conquérant

- Déterminé
- Persévérant
- Fier de sa réalisation
- Communique avec impact pour convaincre



## LA CRÉATIVITÉ



Merci de votre attention !

### Bibliographie

- *Psychologie de la créativité* - Lubart 2015
- *La créativité en éducation et formation* - Capron Puozo - 2016
- *Pour une pédagogie active et créative* - 2ième édition - Samuel Amégan- 1995
- *Développer la créativité et l'esprit critique - Des actions concrètes pour l'école* - OCDE - 2020
- *Former des constructeurs de savoir collaboratifs et créatifs : un défi majeur pour l'éducation du 21 nième siècle* - François Taddei - 2009
- *La créativité de l'enfant* - Maud Besançon/Todd Lubart - 2015
- *Enseigner la créativité* - Cahiers Pédagogiques N°569 - mai 2021
- *Évaluer sans dévaluer* - De Vecchi - 2014
- *Cessons de démotiver les élèves* - Daniel Favre - 2015
- *Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture* - [éducation.gouv.fr](http://education.gouv.fr) - arrêté du 31 mars 2015
- *Les programmes de C1, C2, C3* - [éducation.gouv.fr](http://education.gouv.fr) -en vigueur à la rentrée 2020