



HAL
open science

Qu'est-ce que la créativité? Comment la développer? Pour quelles finalités? Cycle 1

Audrey Lamblin

► To cite this version:

Audrey Lamblin. Qu'est-ce que la créativité? Comment la développer? Pour quelles finalités? Cycle 1. Education. 2012. dumas-00735191

HAL Id: dumas-00735191

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00735191>

Submitted on 25 Sep 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**MASTER 2 SMEEF
SPÉCIALITÉ « PROFESSORAT DES ÉCOLES »
ANNÉE 2011/2012
SEMESTRE 4**

INITIATION À LA RECHERCHE

MÉMOIRE

NOM ET PRÉNOM DE L'ÉTUDIANT : Lamblin Audrey
SITE DE FORMATION : Villeneuve d'Ascq
SECTION : M2-6

Intitulé du séminaire de recherche : Arts Visuels
Intitulé du sujet de mémoire : Qu'est-ce que la créativité? Comment la développer? Pour quelles finalités? Cycle 1.
Nom et prénom du directeur de mémoire : M. Baryga

Direction

365 bis rue Jules Guesde
BP 50458
59658 Villeneuve d'Ascq cedex
Tel : 03 20 79 86 00
Fax : 03 20 79 86 01

Site web : www.lille.iufm.fr

Percevoir, sentir, imaginer, CRÉER.¹

SOMMAIRE.

INTRODUCTION.....	1
I - LA CRÉATIVITÉ.....	4
I.1 Définitions :	4
I.1.1 Définition de la créativité.....	4
I.1.2 Origine : Théorie historique de Mihalyi Csikzentmihalyi :	4
I.2 Processus cognitifs.....	5
I.2.1 Nous créons à notre insu.....	6
I.2.2 fonctionnement binaire de la pensée humaine : Pensée convergente/divergente.	6
I.2.3 L'imaginaire, l'émergence de l'idée et la création.....	8
I.3 L'enfant : les étapes à franchir avant de créer.....	13
I.3.1 Intelligence.....	13
I.3.2 Théories de WINNICOTT.....	14
I.3.3 Réalisation.....	16
I.4 Comment développer la créativité.....	20
I.4.1 Théorie de William J.J. Gordon :	20
I.4.2 Le brainstorming :	22
I.5 Pour quelles finalités.....	23
I.5.1 Individuelles.....	23
I.5.2 Collectives.....	23
II – APPLICATIONS PÉDAGOGIQUES.....	24
II.1 Dans quelles conditions...?.....	24
II.1.1 Environnementale.....	24
II.1.2 et la contrainte?.....	25
II.2 Propositions pédagogiques.	25
Activités de développement de la Créativité :	26
Séances en Art visuel.....	27

1 *Bulletin officiel* hors-série n° 3 du 19 juin 2008, Ministère de l'éducation nationale et ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche

CONCLUSION.....	30
BIBLIOGRAPHIE :.....	32
SITOGRAFIE :.....	33
ANNEXE 1 : LA TAXONOMIE D'HAINAUT.....	34
ANNEXE 2 : TAXONOMIE DES ACTES INTELLECTUELS DE D'HAINAUT : (DE LA PLUS ÉLÉMENTAIRE À LA PLUS COMPLEXE).....	35
ANNEXE 3 : LA SYNECTIQUE SELON GORDON.....	36
ANNEXE 4 : LES KAPLAS.....	37

Introduction

« La créativité distingue l'homme du primate. »². C'est de cette citation d'un docteur en psychologie que j'ai posé mes premières réflexions. La créativité est un phénomène exclusivement humain, celui qui lui permet une si grande capacité d'adaptation, qui l'a fait passé de l'état de nature à la culture.

Selon GUILFORD, psychologue américain, l'aptitude à la créativité est présente à des niveaux variables chez tous les individus normaux. « Le processus créatif peut être reproduit à volonté, il peut donc être enseigné et développé chez un très grand nombre d'individu. »³. La créativité est en partie innée, elle est également enseignable. En fin de compte c'est un phénomène très complexe que je trouve indispensable d'éclairer. J'ai posé la question à de nombreuses personnes relevant pour la plupart du domaine de l'enseignement mais aussi quelques artistes, notamment musiciens : qu'est-ce que la créativité? Je peux résumer ces réponses ainsi :

- C'est ajouter un petit plus à la vie, de la couleur, de l'émotion...
- C'est l'art...
- C'est la liberté de pouvoir dire ou faire ce que l'on veut, quand on veut...
- C'est ne pas avoir de tabou... se dégager de la contrainte.
- C'est trouver des idées ailleurs pour qu'elles soient nouvelles, ici.
- C'est l'imagination de chacun et ça dépend de la personnalité.
- C'est expérimenter même en cas d'échec.

Pour répondre à la question : comment la développer? Les réponses ont toutes été : il faut voir des œuvres d'art et ça vient tout seul. C'est en effet ce que beaucoup de personnes croient notamment dans le domaine de l'enseignement. Il est vrai que l'on apprend à parler en écoutant son entourage. C'est également en essayant, expérimentant, et donc en émettant des sons et affinant la prononciation jusqu'à réussir à se faire comprendre que l'enfant

2 CSIKSZENMAHALYI M., 2006, *La créativité – Psychologie de la découverte et de l'invention*, Saint-Amand-Montrond, Édition Robert Laffont.

3 RAYNAL F. et RIEUNIER A., 2005, *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés*, 5ème édition, Paris, Édition ESF Éditeur.

apprend à répondre, qu'il apprend le langage. Dans le domaine des arts, il n'y a pas un langage mais une multitude de langage. On est dans l'expression, et comme tout moyen de communication, l'œuvre doit être « écoutée », c'est à dire vue, ressentie. Mais également, l'enfant comme tout être s'intéressant à l'acte créatif, doit pouvoir expérimenter dans cette expression pour éventuellement un jour faire partie du débat.

En situation de future enseignante, je devrais être confrontée à l'enseignement des Arts Visuels parmi plusieurs disciplines. Cette première est particulièrement concernée par la créativité car elle est l'occasion de production d'œuvres. Le développement de la créativité peut avoir un apport dans toutes les autres disciplines dans le sens où elle amène des compétences : stratégie, lucidité par rapport au monde, sensibilité, perception, compréhension, regard...

« L'élaboration de la pensée complexe s'exerce particulièrement dans les activités artistiques qui procèdent par mises en relation, confrontations, et réajustements. »⁴. On fait de l'élève en maternelle un producteur d'image, on lui demande de créer en agissant sur le visible. Or il faut savoir que les processus de création ont une grande part liée à l'émotionnel. Dans cet étude, je compte porter mes observations sur les enfants en maternelle : Quelles sont leur capacités créatrices à ces stades de développement? Qui sont-ils?

En général : Qu'est-ce que la créativité? Un phénomène dont on parle couramment sans précisément savoir de quoi il découle. C'est également un phénomène humain qui pour beaucoup relève du sacré. C'est en effet toute une dimension autour de la notion qui la rend parfois inaccessible. L'artiste parle de son acte créateur, ou n'en parle pas, mais s'il le fait, il est souvent comme détaché de lui tout en faisant parti de lui. C'est quelque chose de conscient mais indéfinissable, de simple et de complexe à la fois... On entend également souvent cette expression qu'est : « accéder à la créativité » comme si cet état était détaché de l'humain alors que c'est un des phénomènes abstraits qui définit sa conscience. Dans les réponses spontanées citées précédemment pour cette question, il y avait une des miennes. Moi même je me posais la question sans savoir y répondre. C'est devant la prise de conscience de mon ignorance qu'est venu ce projet de recherche.

4 Document d'accompagnement des programmes de 2002 : *La sensibilité, l'imagination, la création*

Quel est la part d'innée dans la créativité?

Comment la développer? Pour quels finalités?

Trouver une définition de la créativité est la première chose que j'ai tenté, sachant que les avis divergent déjà sur ce point. Il faut savoir que psychologiquement, la démarche créative regroupe un ensemble de processus cognitifs. Je tenterai donc d'explicitier ce qu'est la créativité chez un enfant de 2 à 6 ans, pourquoi et comment la développer. La collecte d'information dans ce domaine n'est pas toujours bien perçue : pour ceux qui ont crée, il est difficile d'entendre dire par le chercheur en créativité que le but est de trouver un raccourcit à la création, une méthode applicable, qui permettra à tous de créer autant que le créateur interrogé mais bien plus rapidement et de manière bien plus efficace. L'idéal dans la récolte de données qui soutiendraient mon étude serait de pouvoir observer des élèves de la maternelle jusqu'à l'apogée de leur développement, au sommet de leur carrière professionnelle. La description de leur méthodes pour créer et résoudre des problème dans cet état de maturité serait la plus solide preuve de la validité ou non de mes thèses.

Ces réflexions étant très générales, je compte finalement décrire mes interprétations des différentes théories et hypothèses étudiées dans le but de proposer un environnement et des situations efficaces pour le développement de la créativité.

I - La créativité

I.1 Définitions :

I.1.1 Définition de la créativité

Selon le dictionnaire des concepts, la créativité est définie comme tel : « Capacité à imaginer rapidement différentes solutions originales, si l'on est confronté à une situation problème. »⁵

Michel De la Cruz dira dans *Les Arts plastiques à l'école* que la création est le désir de faire, le plaisir de faire. Pour ma part et en restant dans la discipline de l'art, c'est une capacité à extérioriser un fantasme et à le **traduire sur un matériau en utilisant une expression particulière**, notre propre expression. C'est alors la particularité de l'expression, du langage et/ou du thème abordé et/ou du concept qui fait que l'artiste est novateur. La créativité dans l'art se traduit par une multitude de langages particuliers exprimant les pensées des artistes. C'est ce qui expliquerai pourquoi l'art est parfois, pour les non initiés, si difficile d'accès.

I.1.2 Origine : Théorie historique de Mihaly Csikzentmihalyi⁶ :

La créativité serait née à partir du moment où l'homme a pu consacrer un peu plus de temps à « autre chose » qu'à sa survie. Pour créer, l'homme a besoin d'un **surplus d'attention**. « Autre chose » a été globalement les modes d'expression. La langue est effectivement une preuve de la créativité humaine. De la langue sont venus des savoirs⁷, les savoirs sont devenus des domaines, contenant des savoirs de plus en plus précis, de plus en plus nombreux. Ce cheminement expliquerai pourquoi on a pu trouver dans l'histoire des personnes pouvant être expert dans la plupart des domaines, tel que Léonard de Vinci, Newton, et d'autres. Aujourd'hui, connaître quasiment tout sur tout serait humainement

5 RAYNAL F. et RIEUNIER A., 2005, *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés*, 5ème édition, Paris, Édition ESF Éditeur.

6 CSIKSZENMAHALYI M., 2006, *La créativité – Psychologie de la découverte et de l'invention*, Saint-Amand-Montrond, Édition Robert Laffont.

7 Théorie étayée par Corinne MOY dans *envie d'école* n°61 sur les travaux de Jacques LACAN : « le mot organise la réalité de l'être humain tout en donnant également accès à la réalité et à l'autre, son semblable. » On désigne là le processus qui consiste à donner un nom aux choses, à les définir et donc à les observer plus finement de tel sorte que des savoirs sont construits car l'observation permet de comprendre les fonctions et les interactions.

impossible. Nous sommes arrivés à une situation où l'homme doit être spécialiste. Si quelqu'un voudrait être généraliste, il ne pourrait accéder qu'à une petite partie du savoir de chaque domaine.

Tous les jours, des **innovations** sont apportés aux domaines du savoirs. Ces nouveautés apparaissent au stade d'idée chez les chercheurs et penseur, elles doivent ensuite être validées par un groupe d'experts, gardiens du domaine en question. C'est alors qu'évoluent les choses dans notre humanité.

Ces domaines éparpillés composent l'ensemble du savoir de l'humanité. Aujourd'hui et depuis quelques siècles, pour qu'il y ait créativité dans ces domaines, il faut produire des liens entre faits et théories, entre expressions, entre passé, évolution et future probable. C'est également ce que Eugénie LEMOINE⁸ définit : « l'imaginaire est une fabrique de continu » c'est-à-dire, le développement de liaisons dans le système symbolique d'un domaine ou de l'ensemble des domaines. Finalement, « la créativité implique la **transgression des frontières entre domaine.** »⁹ dans un but général pour l'individu : de « prendre du recul par rapport au réel, de remettre le monde en question »¹⁰ pour faire évoluer un Tout plus grand que nous : « modifier [le monde] en profondeur »¹².

1.2 Processus cognitifs

« La créativité renvoie à quelque chose de l'ordre de la fabrication, de l'intentionnalité et elle se situe dans le prolongement du psychologique. »¹¹ Afin d'étudier l'ensemble des processus qui conduisent à la création en Art, cette partie se liera essentiellement avec les domaines de la psychologie et de la psychanalyse.

8 E.LEMOINE dans envie d'école n°61.

9 CSIKSZENMAHALYI M., 2006, *La créativité – Psychologie de la découverte et de l'invention*, Saint-Amand-Montrond, Édition Robert Laffont.

La transgression des frontières entre domaine est une manière d'utiliser des connaissances qui appartiennent à un domaine pour répondre à un problème dans un autre. Exemple : Mimétisme biologie pour la création de nouvelles technologie.

10 G. RODARI, poète italien, écrivain, journaliste, spécialiste de l'enfance.

11P. LEKEUCHE, professeur de Psychologie Clinique à l'université catholique de Louvain, propos extraits de la conférence tenue lors du Colloque de la société International du Szondi à Louvain-la-Neuve en juillet 1999 : *Pulsion et création, via FREUD et SZONDI* extrait du texte des *Cahiers du CEP n°10* du centre d'études Pathoanalytiques asbl, page 47.

I.2.1 Nous créons à notre insu.

Selon la psychanalyse, la créativité est présente en « toute formation, substitutive : un symptôme, un rêve, un lapsus, [c']est une expression symbolique d'un désir ou d'un conflit défensif. »¹². Dans le symptôme, on doit alors comprendre toutes les manifestations psychosomatiques qui sont autant de revendications créatives que notre corps produit afin de nous faire prendre conscience d'un maître mental. Le rêve aussi est une manifestation créative à notre insu, car autant que le lapsus, ce sont des choses qu'aucun ne maîtrise et qui étonnent souvent le producteur.

Dans ses études sur la créativité, Gordon¹³, théoricien de la Synectique¹⁴, impose certains principes (voir annexe 3) :

–La créativité ou l'invention, dans le domaine artistique ou dans le domaine scientifique, relève des mêmes processus intellectuels.

–Il n'y a pas de différences de nature entre la créativité individuelle et la créativité en groupe.

–La créativité relève plus de l'activité irrationnelle que de l'activité rationnelle.

« La seule manière d'acquérir une connaissance du processus créateur consiste à tenter de saisir le flux des phénomènes mentaux profonds et irrationnels, des associations d'idées au-delà des épiphénomènes visibles »¹⁵ ce que veut dire par là W.J.J.GORDON, c'est que le processus de la création ne se résume pas facilement et que de nombreux éléments symptomatiques constituant la pensée humaine doivent être étudiés afin de s'approcher au mieux du symptôme principal qui nous intéresse dans cette étude.

1.2.2 fonctionnement binaire de la pensée humaine : Pensée convergente/divergente.

Pensée convergente :

Terme inventé par Joy Paul GUILFORD en opposition à la pensée divergente qui exprime la capacité à donner des réponses correctes à des questions standardisées. C'est la

12 C. MOY dans *Envie d'école* n°61

13 Spécialiste américain en Psychologie. RAYNAL F. et RIEUNIER A., 2005, *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés*, 5ème édition, Paris, Édition ESF Éditeur.

14 Du grec *synektikos* (« qui comprend en soi »)

15 GORDON W.J.J., 1961, *Synectics – the development of creative capacity*, traduction de l'anglais en 1965 par PERINEAU M., *Stimulation des facultés créatrices dans les groupes de recherche par la méthode synectique*, Paris, Édition Hommes et Techniques.

forme de pensée qui utilise les connaissances et les capacités de raisonnement d'une personne qui dans une série de solutions à un problème donné, sélectionne la seule correcte. Selon Howard GARDNER, la pensée convergente est celle que mesure les tests de QI, c'est grâce à elle que l'on résout des problèmes rationnels, bien définis, appelant des réponses simples.

Pensée divergente :

Quand il s'agit de pensée divergente, voici la définition de D'HAINAUT : « La pensée divergente est celle qui dans un problème, recherche toutes les solutions possibles, moins attachée au conformisme de la réponse qu'à son originalité, à son aise dans les questions vastes et mal définies, capable d'apercevoir ces relations entre des faits jamais rapprochés jusque là, de **produire des formes nouvelles par essais et erreurs, par tâtonnement expérimental**. C'est la pensée de l'artiste, du savant, du pionnier, du novateur. »¹⁶

La pensée divergente permet donc d'arriver à des conclusions novatrices. Elle implique la **fluidité mentale**, la capacité de produire une grande quantité d'idées, la flexibilité ou aptitude à passer d'une perspective à une autre et l'originalité qui conduit à faire des associations d'idées inhabituelles. C'est donc cette partie de notre intelligence qui nous donne ces capacités créatives et qu'il faut développer car elle ne recherche pas la bonne réponse à une situation problématique mais envisage toutes les possibilités.

Le fonctionnement de notre cerveau face à un problème est celui-ci : l'individu entend le problème, se le reformule parfois, le comprend, il envisage ensuite des solutions avec la pensée divergente et la pensée convergente puis en sélectionne une. Pour la personne créative, elle cherchera avant tout l'originalité et utilisera la pensée divergente en premier, puis la pensée convergente va recentrer les idées sur le sujet pour faire la sélection des pistes de solution. La personne peu créative va limiter ce stade où la pensée divergente intervient faisant globalement appel à la pensée convergente.

16 RAYNAL F. et RIEUNIER A., 2005, *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés*, 5ème édition, Paris, Édition ESF Éditeur.

Les aptitudes à être créatif n'ont donc rien à voir avec le Q.I.¹⁷ de la personne. C'est plutôt une fonction qui évolue selon la personne. Ce mode de pensée est pourtant favorisé par certains traits de caractères comme la curiosité, la tendance à l'anticonformisme, la persévérance, la prise de risque,...

La créativité fait donc partie de tous ces phénomènes de la pensée humaine regroupés dans la pensée divergente, dont font également partie le rêve et l'imaginaire.

I.2.3 L'imaginaire, l'émergence de l'idée et la création.

La créativité est à différencier de l'imagination par le fait qu'il y a l'idée de production, de matérialisation, d'un transfert de l'idée à l'objet. Mon point de vue est celui-ci : l'imagination, c'est le projet ou l'idée, qui n'a pas forcément pour vocation d'être réalisé. Cet avis n'est pas seulement le mien, c'est également celui de Gérard WORMSER. Voici sa définition de l'imaginaire : c'est « la production d'un **monde de l'esprit** en marge de la réalité de l'expérience et des réalités construites par les sciences »¹⁸. La créativité, ce n'est pas non plus un talent, ni un génie intérieur : un talent est plutôt une maîtrise innée dans un domaine particulier notamment dans l'utilisation d'une partie de son corps, d'un outils, d'un matériau. On pourra alors qualifier un enfant possédant une aptitude particulière pour le dessin réaliste, ou dans la maîtrise de ses cordes vocales de quelqu'un de talentueux. Il y a l'idée d'une motricité qui sera dès l'origine plus adaptée à certains exercices. Mihaly Csikzentmihalyi exprime ceci de cette manière : le talent diffère de la créativité en ce sens qu'il désigne une disposition naturelle pour réussir en quelque chose. » Elle définit également le génie : « individu à la foi brillant et créatif... »¹⁹. Je pense que le génie, c'est l'ensemble des capacités, tous les talents d'un individu, mais également ses qualités morales. En somme, c'est ce qui est valorisé par soi ou par les autres.

La créativité est constituée de plusieurs critères²⁰ :

17 Quotient Intellectuel : indice d'évaluation de l'intelligence par des tests. [...] Le QI correspond au rang d'un sujet dans un groupe d'âge. Le QI moyen est de 100.

GUIDETTI M., 2010, *Les étapes du développement psychologique*, Mayenne, Édition Armand Colin. Page 168.

18 Gérard WORMSER (fondateur et directeur de « Sens public », réseau international de création et de recherche) dans *Télémaque 32* : définition de « imaginaire ».

19 Extraits de Mihaly CSIKZENTMIHALHYI dans *La Créativité, psychologie de la découverte et de l'invention*, suivis de mes explications et théories

20 Travaux de GUILFORD et LÖWENFELD, psychologues.

– la **sensibilité au monde** : Elle est développée naturellement dans toutes les activités d'éveil. Développement qui se poursuit par la stimulation de la curiosité naturelle de l'enfant. L'enseignant a également ce rôle de pousser l'intérêt de l'élève lors de l'entrée dans une séquence d'apprentissage et de rendre ainsi attirantes toutes les choses du savoir. Le rôle de l'école est donc de convaincre l'enfant de développer ses connaissances et ses capacités et non d'attendre une note, un diplôme ou une situation. L'épanouissement personnel doit être une priorité pour chaque élève. Mais par sensibilité au monde, on entend également l'ensemble des perceptions liés aux sens qui envoient des informations au cerveau de l'individu en création. Les sensations et les perceptions sont les premiers outils que l'homme exploite afin de se lancer dans un processus de création, mais il les utilise également énormément dans la matérialisation car ce sont ces informations qui régulent ensuite les gestes du créateur.

– la **fluidité et mobilité de la pensée** est une manière d'accepter l'évolution. Ce n'est pas de l'opportunisme. C'est faire évoluer sa pensée, de façon consciente en fonction de l'évolution de l'environnement, de la sociétés, des situations vécus. C'est également prendre conscience de la diversité des cultures possibles et donc des pensées possibles. C'est en somme une façon de voir les différences en l'autre, de les comprendre et de l'accepter. Quelqu'un de têtue, de raciste ne pourra donc pas être créatif. L'étude de la philosophie, de la sociologie des cultures et de la diversité pourrait donc justifier une grande créativité. Pour être neuf, exotique, il faut en connaître vraiment la signification. Dans ce critère, on conçoit que l'ensemble des connaissances dans la mémoire de l'être créateur a son importance, voire, est essentiel. Dans la recherche d'une solution idéale au problème, l'être créatif sera capable se se positionner en plusieurs approches. Observer le problème sous différents angles ouvre alors l'éventail de recherche et le chercheur sera plus apte à trouver une solution plus efficace au problème : à se détacher des solutions évidentes et chercher des inspirations plus exotiques.

– l'**originalité personnelle**, c'est la capacité à se différencier des autres, l'originalité personnelle fait partie de la créativité tout en étant un facteur qui pourra permettre de la développer.

– **l'aptitude à transformer les choses** : voir en un objet ou en un concept tout ce qui peut être exploitable, modulable ou transformable est une habileté. Ce qui définit plus précisément ce critère, c'est le fait de passer à l'acte et effectuer cette transformation avec facilité. C'est ce critère qui constitue, à proprement parler, la matérialisation dans la créativité.

– **l'esprit d'analyse et de synthèse** : fait partie des objectifs de la scolarité en général. Ceci regroupe un ensemble de compétences qui sont nombreuses à être développées à l'école dès la maternelle, notamment dans l'apprentissage par la démarche d'investigation, par l'étude de textes ou d'œuvres, par la production orale, écrite, ou plastique, etc...

– **la capacité d'organisation** : c'est une capacité qui est développée dès la maternelle pour répondre aux exigences du métier d'élève et à la socialisation de l'enfant en générale. L'élève doit être rigoureux dans toutes ses démarches, doit apprendre à raisonner avec logique. Il doit en somme être organisé dans son environnement propre mais également dans sa pensée.

À ce stade de mes recherches, il aurait été judicieux d'effectuer des entretiens ou de collecter des informations sur ce que pensent les enseignants et autres acteurs liés à l'enseignement, des contenus des programmes. Savoir si les contenus des enseignements répondent suffisamment à chacun de ses critères m'aurait permis de savoir quels sont ceux qu'il faudrait faire développer et j'aurais pu pousser mes recherches précisément sur un de ces domaines.

Selon D'HAINAUT²¹, la créativité est un acte intellectuel qui comme un autre peut être analysé en trois composantes :

- l'opération cognitive de l'élève ;**
- l'objet sur lequel porte cette activité ;**
- le produit de l'activité.**

21 Professeur, Université de l'État à Mons.

Définition extraite de RAYNAL F. et RIEUNIER A., 2005, *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés*, 5ème édition, Paris, Édition ESF Éditeur.

Ces trois éléments sont traduits dans la séance en Arts visuels par la créativité, le thème qui est abordé et l'objet réalisé par l'élève. C'est pour cette raison que Léonard DE VINCI pensait que « la peinture [était] une chose de l'esprit » il y a donc trois choses importantes dans la création et l'enseignant doit être capable de les prendre toutes en compte pour apprécier cette créativité. C'est pour ces raisons qu'il est important dès la maternelle d'utiliser le langage d'évocation et de stimuler cette étape afin que les capacités d'expression de l'élève s'affinent. Il pourra peu à peu parler plus librement des processus cognitifs qui lui ont permis une production d'idée puis une production plastique. La seconde étape est importante car l'enfant se confronte à la matière et l'ensemble des perceptions sont stimulées et analysées afin de répondre physiquement et rebondir stratégiquement aux difficultés rencontrées.

Le produit de la séance d'Arts Visuels doit être analysé par l'enseignant suivant ce que l'enfant a décrit de son cheminement. L'enseignant, pour pouvoir analyser correctement une production doit avoir compris la démarche de l'élève en l'ayant écouté attentivement préalablement. En effet, ce qui nous intéresse dans cette étude n'est pas l'objet produit mais tous les chemins qui ont été pris par l'enfant pour y arriver. Le parcours, simple au départ devra être optimisé, et c'est de cette manière que se manifeste le développement. D'où l'importance de garder des traces des travaux anciens qui servent de référence et constituent les témoins de la pensée initiale de l'élève.

Je vais m'appuyer sur des travaux de scientifiques pour tenter de comprendre ce phénomène qu'est l'émergence de l'idée. Ces travaux se fondent sur des témoignages d'adultes qui expriment toutes leurs pensées créatives. Des experts les analysent ensuite afin de trouver une généralisation dans l'enchaînement des étapes qui aboutissent à la production d'une idée. Les conclusions ne sont donc pas applicables directement aux élèves de maternelle. Elles constituent plutôt une méthode qui fonctionne et qui peu à peu pourrait être utilisée par les élèves jusqu'à l'atteindre à la fin de leur scolarité.

W.J.J.GORDON mène des recherches en 1945 sur les processus de l'émergence de l'idée. Il demande à plusieurs experts de résoudre un problème lié à leur domaine professionnel (élaboration d'une machine pour un dessinateur industriel par exemple) en oralisant leurs démarches intellectuelles de la lecture de la mission à la formulation de la solution. Il en déduit ce chemin cognitif :

1. Détachement par rapport au problème : une impression d'éloignement par rapport à celui-ci. Ce que Graham WALLAS²² appelait déjà « l'incubation : on ne réfléchit pas forcément au problème mais le cerveau, sans qu'on en ait conscience, fait un travail d'associations d'idées et rejette celles qui ne sont pas satisfaisantes. » c'est une recherche inconsciente qui formate le problème et le traduit en une formulation qui convient le mieux à l'individu questionné. C'est donc un stade inconscient qui pré-dirige la recherche de la solution vers un type d'idée. Pendant ce temps, l'individu n'a pas conscience de cette recherche subite et a une impression d'éloignement.

2. Identification à la solution : le chercheur se met à la place du problème pour élaborer une solution. (métaphorisation)

3. Temporisation : le chercheur lutte contre cette idée : ça serait si simple si la solution venait de soi.

4. Spéculation : l'esprit est laissé libre et vagabonde sans systématiquement respecter la rationalité des choses.

5. Autonomie de l'objet : le chercheur entrevoit la solution mais a l'impression qu'elle ne lui appartient plus.

Ce sont des stades que traversent des experts dans leurs domaines pour trouver des solutions à un problème posé. Ils nous paraissent donc artificiels et semblent éloignés de ce que l'on pourrait vivre dans nos confrontations quotidiennes à certaines difficultés. Par exemple, le premier stade est difficile à comprendre. Même chercher un exemple possible par rapport à ce que l'on a pu vivre dans nos souvenirs de résolutions de problème n'est pas chose facile. Mais pour ma part, il est vrai que, ne sachant comment faire pour répondre à un obstacle, il m'est arrivé de laisser le problème de côté temporairement. Pensant à autre chose et s'éloignant de la question, il est parfois plus facile de retourner ensuite au sujet d'étude et de réfléchir plus efficacement à une solution. J'admets donc que dans nos situations, non celles d'experts scientifiques et de chercheurs, ces stades sont vécus de façon moins importante mais notables.

Pour en revenir à ce qui peut outiller un enseignant en maternelle afin de développer la créativité, je pense que les étapes 2 et 4 peuvent être intéressantes :

²² professeur et théoricien en science politique et en relations internationales.

- **Identification à la solution** : le chercheur se met à la place du problème pour élaborer une solution. C'est une étape qui permettrait à l'enfant de se placer au cœur même du sujet en séance d'Arts Visuels. Il s'implique alors de façon plus importante à la recherche car c'est une étape qui fait réfléchir sur sa propre personne. Également, ceci permettrait de stimuler son imagination en ne posant pas de limites au possible.
- **Spéculation** : l'esprit est laissé libre et vagabonde sans systématiquement respecter la rationalité des choses. C'est une étape qui suit celle énoncée ci-dessus, mais de façon plus ouverte. À l'école elle se traduirait par une proposition extra-ordinaire de l'enseignant qui admettrait temporairement que certaines lois scientifiques soient réfutées.

Ces deux étapes pousseraient l'élève à produire des images mentales de scènes inventées liant ce qu'il est à ce que l'environnement propose. C'est l'imaginaire de l'élève qui est alors stimulé par ces méthodes et développer cette partie de la réflexion de l'enfant développe sa créativité mentale.

1.3 L'enfant : les étapes à franchir avant de créer.

I.3.1 Intelligence.

Pour de nombreux chercheurs et experts dans le domaine de la créativité, dans l'ensemble du domaine cognitif, l'acte créatif se situe dans la résolution de problème (voir annexe 1 et 2 : Taxonomie des actes intellectuels de D'HAINAUT). La créativité a alors une définition assez proche de celle de W.J.J. GORDON (explicitée en 1.4.1) c'est à dire la capacité à trouver des stratégies innovantes face à un problème. Ce professeur propose que les éléments précédant la résolution de problème soient acquis pour que l'enfant puisse entrer dans la création :

1 – Reproduction ou répétition :

a – imitation

b – reconnaissance

c – évocation

2 – Conceptualisation :

a – analytique

b – synthétique

3 – Application :

a – simple d'une règle

b – complexe d'une combinaison apprise de règle ou de structure

4 – Exploration :

a – du réel

b – du possible

5 – Mobilisation :

a – convergente

b – divergente

6 – Résolution de problème

Tous ces éléments constituent des étapes qui devraient être acquis pendant le développement de l'enfant de 0 à 6 ans. Selon D'HAINAUT, il faudrait alors attendre que tout ces éléments soient acquis avant d'envisager d'explorer les mécanismes de la créativité. Or ce qui se trouve dans la dernière étape du développement : la résolution de problème, peut se faire de façon simple dès le début de la maternelle, bien avant que l'enfant ne soit capable pleinement de réaliser des conceptions analytiques et synthétiques par exemple. Ce qui me semble éloigné de la réalité, c'est l'aspect successif des étapes à franchir. Je les conçois plutôt comme des phénomènes qui évoluent parallèlement.

1.3.2 Théories de WINNICOTT.

L'enfant serait créatif dès la naissance : « l'enfant perçoit le sein pour autant qu'un sein ait pu être créé ici et maintenant ». Il est donc persuadé dès sa plus tendre enfance que toutes ses actions posent un contrôle sur le monde : Si je cris, c'est ma méthode pour faire apparaître de sein de ma mère. Mes camarades de classes existent parce que je les ai amenés par la pensée. Jusqu'à cet transition de la vie, que PIAGET nomme la « Théorie de

l'esprit »²³, l'enfant est persuadé que le monde autour de lui vient de lui et est pour lui. Cela ne veut pas dire que l'enfant cesse d'être créatif, il le devient d'une manière différente, par ses réponses à l'autre qui prennent en compte l'autre... C'est alors que la communication devient difficile, dans le sens où certaines choses ne vont plus de soi. À cet âge, la communication évolue rapidement, le vocabulaire se développe et la syntaxe se complexifie... C'est pour les grandes capacités de l'enfant à apprendre un langage à cet âge que des questions se posent au sujet d'intégrer ou non à la maternelle, l'enseignement de langue vivante, donc d'autres langages. C'est pour ces mêmes raisons que je trouve essentiel de développer la créativité et l'expression artistique précisément à cet âge.

Ceci pour en revenir à la pensée de l'enfant dans cette ère transitionnelle : Winnicott dit : « cette aire d'expérience particulière est située entre le dedans et le dehors, entre l'expérience interne, subjective, et l'expérience externe portant sur les objets extérieurs reconnus comme tels. Cette ère transitionnelle, qui gardera toute sa vie sa valeur fonctionnelle est la matrice du processus de symbolisation où le monde interne pourra donner sens au monde externe, à travers des activités telles que le jeu, la rêverie, la vie imaginaire et créative. »²⁴ Je comprend cette citation de cette manière : l'enfant vit une période particulière de sa vie qui l'amène à comprendre toutes les bases de la communication par ce va-et-vient constant entre les interprétations internes et les événements externes. Quotidiennement, il est amené à affiner ses analyses des stimuli externes pour avoir une interprétation plus rigoureuse et juste et ainsi pouvoir répondre correctement. Il enregistre une quantité importante de codes et développe son vocabulaire et ses capacités d'analyse. C'est de cette manière que l'enfant apprend le langage général humain (émotions, gestuelles, signes, grimaces, cris,...) puis celui de la langue. « l'imaginaire est une forme de pensée intermédiaire qui fonctionne de manière associative (jeu, rêve) et analogique (déplacement d'un objet sur un autre, caractéristiques d'un objet qu'il transporte sur un autre). »²⁵ WINNICOTT souligne de cette manière l'importante place

23 Prise de conscience de l'existence indépendante de l'autre. « L'enfant en effet est théoriquement capable, dès 2/3 ans, de concevoir que les autres voient ou expérimentent les choses de façon différente de la leur ». GUIDETTI M., 2010, *Les étapes du développement psychologique*, Mayenne, Édition Armand Colin.

24 Propos apportés par M. DUPUIS dans *Envie d'école* n°61

25 Propos de WINNICOTT apportés par M. DUPUIS dans *Envie d'école* n°61 paragraphe « Jeu et réalité ».

de l'imaginaire pour l'enfant au stade de développement de la théorie de l'esprit. C'est cet imaginaire qui produit les premières analyses internes des événements externes et qui les corrige. Cet imaginaire en constante évolution chez l'enfant en maternelle fonctionne en partie par les principes d'analogie et de symbolisation entre les stimuli externes et ce qui compose la mémoire du jeune enfant.

L'imaginaire de l'enfant est donc pour lui cet outils précieux qui lui permet en partie de comprendre et d'apprendre. Par ce dernier il acquiert des compétences en communication et peu à peu, il effectue des associations d'idées. Cette période est alors cruciale pour le développement de la créativité, c'est alors qu'il commence à produire des images internes et à s'ouvrir à tout type de langage. Le dessin et l'expression plastique lui permet alors de produire des images riches car instables (reflétant des théories erronées voire farfelues), en recherche de références. Les œuvres de l'enfant questionnent le langage pour savoir ce qu'il doit être. Par sa pensée propre, il pose alors les questions sur le monde à sa manière, par rapport à des analyses préalables conséquence de son expérience. Il cherche les normes de son environnement par peur d'être rejeté, seul ou déprécié. Dès l'école maternelle, l'élève doit être socialisé, mais l'on doit maintenir ce critère de la créativité qu'est cette capacité à questionner les choses qui l'entour, cette curiosité et cette soif de connaissances. Une œuvre plastique créative pourrait alors être une théorie étrange du fonctionnement du monde. Tout adulte se souvient d'une explication saugrenue d'un phénomène qu'il a tenté d'expliquer quand il était encore trop jeune pour le comprendre.

Dans cette période de l'enfance ou la réalité et le merveilleux ont une frontière fragile, il serait exploitable de chercher à utiliser cette tentative d'explication causale des phénomènes complexes pour faire produire des images créatives. (exploitation de cette théorie par la séquence « machine extra-ordinaire »)

I.3.3 Réalisation.

Dès la naissance, l'enfant réalise, il matérialise des pensées ou des images : « "une tentative d'art" plus ou moins active depuis sa naissance, mais qui a pu être entravée pour de multiple raisons. Il faut attendre, par exemple, quel soin porte le tout jeune enfant aux modulations de ses pleurs comme à celles de ses rires, le soin qu'il porte aussi à ses bricolages, mais aussi à quelle solitude il est convoqué tant que sa douleur demeure mal

formée. [...] Ces efforts de création ne sont véritablement opérants que s'ils sont accueillis comme indices différentiels et preuves de subjectivité.»²⁶

Allan Leslie : le nourrisson possède déjà « un langage de pensée », une activité mentale de représentation des faits, cette activité évolue peu à peu pour lui permettre de mieux comprendre le monde. Pour ceci, il utilise un langage intérieur.

Dans l'ensemble de ce qui constitue le développement, ce qui est essentiel c'est le besoin d'extérioriser les choses pour continuer à construire le chemin à parcourir en fonction des réactions de l'environnement. « ce qui souffre chez l'enfant est l'impatience d'un impossible à formuler qui tente de suturer de manière défensive toute ouverture de l'appareil psychique aux données exogènes vécues comme intrusives. » L'enfant éprouve à cet âge une certaine difficulté à s'exprimer et donc à ouvrir sa conscience à son environnement. Cette incapacité est l'outil même qui l'enferme. Il est alors sous l'emprise d'une susceptibilité étouffante car tout autour de lui lui paraît être une menace. L'incapacité à s'exprimer et surtout l'impossibilité d'être compris crée un cercle vicieux enfermant l'enfant. À ce stade, il a besoin d'aide, de ses pairs ou d'autres individus pour « permettre à l'enfant de "traduire" le langage du corps en d'autres langages »²⁷ le langage du corps étant le premier que l'enfant apprend car le plus instinctif.

Il commence par imitation de l'adulte et s'approprie ces créations. Exemple : il utilise un crayon et effectue le même geste que l'adulte sur une feuille de papier, c'est alors qu'il se rend compte qu'il a été créateur d'une trace sur un morceau de papier car il associe son geste à ce tracé. Dès lors, il se sent capable d'avoir une influence sur le monde, de créer le monde. La première motivation de quelques activités comme le dessin est donc le fait de créer, de produire quelque chose, qu'importe le résultat. Ce n'est qu'ensuite, par le second stade qu'est l'analyse de sa propre production, qu'il tentera d'exprimer quelque chose et donc de le représenter de façon réaliste. C'est selon LUQUET, ce passage du **réalisme Fortuit** au **réalisme manqué**. À ce second stade, l'enfant rencontre plusieurs obstacles :

- sa motricité n'est pas encore suffisamment développée,

26 Jean Pierre ROYOL dans *Envie d'école* n°61.

27 M-C FOUQUET dans *envie d'école* n°61

- ses capacités psychiques ne permettent pas encore l'attention multiple : se concentrer sur ses intentions, sur l'objectif finale de la production, sur le moyen de l'exprimer, sur ses mouvements,....,
- la mémoire des choses n'est pas toujours fiable ni ses perceptions sensorielles,
- l'orientation correcte des éléments et ses capacités à s'orienter correctement dans le temps et dans l'espace ne sont pas des choses à cerner facilement.

L'ensemble de ces difficultés ont pour conséquences des visages sans nez ou sans bouche, des toits à l'envers sur des maisons, des personnages dessinés à l'horizontal alors qu'ils sont debout dans le jardin,... L'enfant porte toute son attention sur un seul élément à la fois et à des difficultés quand il s'agit de produire un ensemble composé et logique : réaliste.

Ce qui pourrait également constituer un obstacle à la création, c'est l'auto-protection instinctive résiduelle, un concept que M. CSIKSZENMIHALYI et Howard GARDNER explique de cette manière : L'esprit a un ensemble de préoccupations : prioritairement, il pense aux besoins primaires du corps qu'il occupe. Dans une situation de survie, comme l'a montré M. CSIKSZENMIHALYI. en I.1.2, l'esprit se consacre entièrement à ses besoins. Pour qu'un esprit puisse faire preuve de créativité, il faut alors que la personne, se trouve dans un environnement sécurisé, qu'elle n'ait pas à se soucier de ses besoins alimentaires..., qu'elle vive plutôt que survive. H.GARDNER Précise de cette manière en parlant de « Contraintes s'exerçant sur la connaissance humaine. »²⁸ La survie et les instincts sont des obstacles pour les apprentissages, au début du développement chez le jeune enfant. En effet, il y a quelques instincts de survie comme la classification des éléments du vivant en deux catégories : « gentils » et « méchants » qui est un symptôme d'un environnement non sécurisé, ou encore lorsque ceux-ci cherchent à déterminer ce qui est vivant de ce qui est objet, et donc ce qui est potentiellement une menace de ce qui ne l'est pas.

Pendant que l'enfant parcourt cette étape de son développement (de 0 à 3 ans environ) il fait aussi évoluer une autre capacité cognitive : la fonction symbolique²⁹. C'est

28 GARDNER H., 1996, *L'intelligence et l'école*, Paris, Édition Retz.

29 Ou fonction sémiotique car elle c'est un processus qui donne du sens à un système de signes. GUIDETTI M., 2010, *Les étapes du développement psychologique*, Mayenne, Édition Armand Colin. Page 53.

une capacité de l'homme à remplacer un objet par quelque chose d'autre en sa présence ou en son absence. Il crée alors un signifiant et un signifié pour commencer par toute cette période où il apprend à parler. C'est alors qu'il utilise un ensemble de sons codifiés pour désigner un objet. Mais cette fonction symbolique s'applique de toutes autres manières : par le dessin, par le mime,... Le signifiant est alors le geste, la trace écrite ou le son,... le signifié est ce à quoi il correspond.

La fonction symbolique est acquise selon PIAGET dès lors que l'on peut observer chez l'enfant cinq types de comportements :

- l'imitation différée,
- le jeu symbolique,
- le dessin,
- l'image mentale,
- le langage.

En somme, la fonction symbolique, c'est exprimer et comprendre quelque chose en son absence.

Dès la fonction symbolique développée chez le jeune enfant, il est possible alors de commencer à effectuer des travaux d'analogie, de simulation, puis de métaphorisation qui permettront de faire se développer la créativité au plus tôt et d'une manière qui suit correctement le développement de l'enfant.

Les travaux d'analogie, de simulation sont un des premiers pas vers la créativité : j'ai une banane, je fais semblant que c'est un téléphone : méta-représentation (c'est aussi simuler la présence d'un objet absent). L'enfant doit être conscient que ce qu'il fait, c'est pour du semblant. S'écarter de la réalité quotidienne ou la modifier est un nouveau pouvoir de l'enfant qu'il faut ensuite exploiter. Il doit pour cela également acquérir des connaissances et des compétences sur des domaines qui ne lui sont pas familier.

FREUD : « l'enfant est un "pervers" polymorphe » il peut visiter, imaginer bien des domaines, prendre bien des directions et centres d'intérêts... H.Gardner, traduit cette théorie de cette manière : « [l'enfant] peut s'étendre dans bien des directions, souvent

contradictoires, parfois sages, parfois stupides et parfois étranges, dépourvues de sens ou tout à fait mystérieux. » c'est un esprit libre et énormément productif que l'école à tendance à vouloir calmer et civiliser, pour des raisons justifiées bien sûr. L'enfant a un esprit créatif, il faut lui apprendre à le maîtriser et à s'exprimer!

I.4 Comment développer la créativité.

I.4.1 Théorie de William J.J. Gordon³⁰ :

W.J.J GORDON est le premier à vraiment étudier la question du développement de la créativité chez l'individu. Il débute en 1944 et se fonde sur l'expérience de groupe : « En groupe, nous exprimons plus facilement les idées qui émergent et comment elles émergent que dans un monologue. »

La théorie de la **synectique**, « **processus créateur comme l'activité mentale déployée pour poser et résoudre un problème, lorsque le produit de cette activité est une invention artistique ou technique** » pose que :

1- L'aptitude à inventer peut être considérablement augmentée et développée chez les sujets à condition qu'ils comprennent quels sont les mécanismes psychiques qui jouent en eux.

2- Dans le processus créateur, l'élément émotionnel compte davantage que l'élément intellectuel et l'irrationnel l'emporte sur le rationnel.

3- Ce sont ces éléments irrationnels que l'on peut et que l'on doit pénétrer si l'on veut accroître la probabilité de réussite en face d'un problème à résoudre. »

Dès le départ, ces premières notions sur lesquelles se fonde le spécialiste postulent que la créativité appartient bien à la pensée divergente. De même, l'idée à l'état inachevé et incohérent a son utilité car elle fait avancer le raisonnement générale vers la solution novatrice : « Ainsi parachevée, l'idée que l'on exprime apparaît soit acceptable comme vraie, soit inacceptable comme fausse. Elle ne se prête pas aux retouches. Elle vit ou périt sitôt exprimée. On ne peut s'y frayer un passage ou continuer à l'exploiter. » Ce sont les idées banales, imparfaites, hors-sujets qui dans un premier lieu permettent un éloignement

30 GORDON W.J.J.,1961,*Synectics – the development of creative capacity*, traduction de l'anglais en 1965 par PERINEAU M., *Stimulation des facultés créatrices dans les groupes de recherche par la méthode synectique*, Paris, Edition Hommes et Techniques.

du problème, empêche la résolution de celui de la façon la plus logique, banale et simple... et qui finalement construit un mur empêchant d'accéder à d'autres réflexions vers la solution innovante. Pour cela, W.J.J.GORDON. propose d' utiliser « l'incongru : les attitudes, les faits et observations qui à première vue et selon le bon sens ne paraissent pas être en lien du tout avec le sujet d'étude. »

Deux phases caractérisent le processus de l'invention synectique :

- **rendre l'insolite familier** : bien comprendre le problème, l'analyser et se l'approprier, c'est transposer l'inconnu d'un problème en terme connus (étayage par l'explication d'un enfant) le rendre une forme acceptable par assimilation, le ramener à quelque chose, d'antérieur, de connus afin qu'il devienne familier et rassurant. (je ne connaît pas la réponse encore mais je sais ou je vais)

- **rendre le familier insolite** : c'est distordre, inverser les réactions coutumières grâce auxquelles nous nous sentons en sécurité, dans un univers familier. C'est un effort conscient pour voir les choses sous de nouvelles couleurs, se concentrer un certain temps sur quelque chose : un mot, un objet,... l'étudier inconsciemment nous permet parfois de le voir sous un nouveau jour, et parfois même d'y sembler complètement étranger alors qu'il est si familier.) Cette démarche est possible suite à quatre exercices :

- l'analogie personnelle : je remplace la solution au problème que je me suis posé et je réfléchis à mon rôle en tant que solution du problème : cette démarche requiert que le synecticien relâche complètement les freins de la rationalité habituelle que chaque homme doit tenir tout au long de sa vie (celle qui lui permet entre autre de vivre en société).

- l'analogie directe : mettre en parallèle des faits ou des domaines différents. « un homme ne peut bien savoir son métier s'il ne sait que cela. » lien avec le mimétisme.

- l'analogie symbolique : elle est immédiate, une association d'idée qui jaillit sous sa forme définitive. Ce sont des images objectives et impersonnelles, exemple de problématique : comment rendre solide un bras

métallique souple? C'est le symbole du fakir et de sa corde qu'il utilise pour grimper.

- l'analogie fantastique : des illusions, rêves d'enfants et fantasmes sur lesquelles on s'inspire afin de trouver des solutions. Ce qui se passera dans le meilleur des mondes. Oublie temporaire des conditions qui existent dans la réalisation de la solution.

I.4.2 Le brainstorming :

La « tempête sous le crâne » est une technique relativement connue de production d'idées qui tient son origine des théories d'Alex Osborn. Il se fonde sur l'objectif de lever les censures culturelles et de libérer l'imagination. C'est en somme une technique qui permet temporairement une grande flexibilité de l'esprit. C'est un exercice qui s'installe en collectif, l'auteur précise que le nombre optimum d'acteurs est 12.

voici les règles principales du Brainstorming :

- 1) On n'entre pas directement dans une attitude créative, il faut une préparation qui consiste à faire le vide, par le silence, la musique, le but étant de ne pas penser à grand chose.
- 2) La suspension du jugement critique est fondamentale. Pendant la production d'idée, le jugement est différé. Ne jamais critiquer ce qui est dit. Se laisser aller sans craindre de délirer. Dire tout ce qui vous vient à l'esprit sans aucune retenue.
- 3) Rechercher l'originalité des idées, même les plus folles et les plus absurdes : elles doivent forcément être étranges pour être nouvelles.
- 4) Rechercher le maximum d'idées. Plus on en produit, mieux cela vaut. Statistiquement, les meilleurs idées sont en fin de liste. On a donc intérêt à continuer, approfondir, fouiller, ne pas s'arrêter trop tôt.
- 5) Pratiquer la méthode des idées-relais. Au lieu de critiquer, faire écho aux idées d'autrui. Enchaîner ses propositions sur celles des autres.
- 6) Lorsqu'on est à court d'idées, utiliser des séries (ex : les topiques d'Aristote) : doubler, augmenter, diminuer, grossir, rapetisser, renverser, inverser, intercaler, combiner, soustraire, diviser, généraliser, réciproquement, vice-versa, etc...

7) dans une autre séance, on reprend les idées produites, on les étudie et on sélectionne les plus pertinentes.

I.5 Pour quelles finalités.

I.5.1 Individuelles.

Faire évoluer la créativité d'un individu participe au développement de ce dernier. Il est toujours agréable et épanouissant de construire en soi de nouvelles capacités. On se sent alors plus performant, compétent, et l'estime de soi suit cette ascension. C'est une impression d'utilité au monde qui fait aussi jaillir du bonheur : « Mes petites idées ont pu un jour aidé quelqu'un... »

On a vu précédemment qu'il n'y avait pas de lien entre l'intelligence et la créativité, mais TORRANCE³¹ en 1962 a établi la corrélation entre développement de la créativité et réussite scolaire. Quelque soit le QI d'un enfant, développer sa créativité peut l'aider à réussir.

Au niveau de la créativité même de l'individu, les étapes nécessaires à la créations provoquent énormément de bien-être et de plaisir : la compétitivité, la motivation d'un défi à relever,... : « une excitation mentale, une euphorie à laquelle le chercheur aspire. Se sentir sur une piste est une sensation agréable. Se sentir acteur dans un monde de plus en plus indifférent à l'unité humain, participer. »³²

I.5.2 Collectives.

« L'éducation est l'instrument d'évolution de la société. »³³ c'est alors à nous de réfléchir aux méthodes pédagogiques actuelles et aux objectifs de l'école en générale car la société de demain reflètera de ceux-ci. Face à de nombreux problèmes de tout genre, la population de demain devra se montrer créative afin de trouver des solutions pour ce monde imparfait qu'ils hériteront. C'est le parti pris de H.JAOUI qui se montre très présent

31 TORRANCE E.P. 1974, *Torrance Tests of Creativity thinking*, scholastic testing service.

32 GORDON W.J.J., 1961, *Synectics – the development of creative capacity*, traduction de l'anglais en 1965 par PERINEAU M., *Stimulation des facultés créatrices dans les groupes de recherche par la méthode synectique*, Paris, Edition Hommes et Techniques.

33 KANT E., , *Réflexions sur l'éducation*.

dans les entreprises. Il propose de développer la créativité pour faire face à la crise, pour résoudre des problèmes écologiques,...

Personnellement, sans lier le besoin de créativité aux problèmes de la société, je pense que la découverte a toujours été un intérêt pour la collectivité et le sera toujours.

II – Applications pédagogiques.

Outils construits à partir des études.

II.1 Dans quelles conditions...?

II.1.1 Environnementale

Si l'on suit les exigences de la scolarisation de l'enfant, la socialisation et l'étude des normes est l'une des priorités. Dans ce contexte, l'enfant étudie les règles et apprend qu'il n'est pas autorisé à tout faire. L'école apprend donc à l'enfant à brider ses volontés pour que la vie en collectivité soit possible et sécurisée. L'ensemble de la classe possède donc en elle cette connotation. L'emploi du temps, les rituels, le travail et les consignes régissent la vie du jeune élève et sont visibles sur les murs par des affichages pédagogiques.

Un autre monde est possible : pendant mon stage, j'ai appris un des soucis de la séance d'Arts Visuels : l'objectif, la consigne, ... la contrainte. Plusieurs des théoriciens que j'ai étudiés se retrouvent autour d'une seule formulation : « libérer la créativité naturelle ». Cette émancipation peut se faire en partie par la modification de l'environnement de travail. Si les enfants sont créatifs dans certaines situations comme le jeu (analogie et symbolique très présentes dans le jeu de rôle, à de nombreuses reprises, on « fait semblant ») il arrive assez souvent qu'ils soient bridés par une situation de travail, avec une consigne et recherchent **la solution** au problème mis en avant par l'enseignant. Or il pourrait être libéré de ces contraintes en sortant momentanément de la structure classe pour aller « au musée » par exemple. Une salle différente, composée de murs blancs comme dans certaines écoles d'Art, lumineuse, dans laquelle tout ce qu'on imagine peut se produire. Le fait de travailler dans un autre contexte aurait un effet libérateur, celui d'avoir l'impression de s'amuser et non d'apprendre. Dans ce genre de situation plus neutre, il serait plus facile d'entreprendre des activités d'analogie, notamment l'analogie fantastique.

Le jeu pourrait également être une solution pour développer la créativité. Dans certaines situations de jeu, les normes et les vérités scientifiques n'ont pas les mêmes valeurs. Elles sont d'autant plus faciles à assimiler et à prendre en compte car elles font partie du jeu. Inconsciemment, l'enfant prend en compte plusieurs critères et les manipule bien plus facilement. L'analogie est facile dans ce contexte : une trousse se transforme beaucoup plus rapidement en poupée dans une situation de jeu. C'est pour ces raisons que je propose un jeu pauvre et si riche : les Kaplas (voir Annexe 4). Ils sont simples et d'une couleur neutre qui permet que de très nombreuses analogies soient possibles. Ils sont simples à manipuler et subissent qu'une seule force : la gravité. Avec ce genre de matériel, l'enfant apprend également à manipuler des objets en volume et à les associer pour former une composition. Contrairement à tout autre médium, l'enfant peut reprendre sa structure, recommencer, perfectionner et donc faire évoluer ses idées. Il devient peu à peu capable d'élaborer des stratégies de plus en plus efficaces pour arriver à des résultats plus novateurs.

II.1.2 et la contrainte?

La consigne : instruction stricte donnée à quelqu'un sur ce qu'il doit faire.³⁴ Il s'agit donc d'un ordre fermé qui fait appel à une réponse, la même pour tous.

La situation-problème est quelque chose de plus intéressant : c'est un obstacle à franchir, qu'importe la méthode, du moment que la solution est originale et pertinente.

Paul VALÉRIE a écrit « l'Art vit de contrainte et meurt de liberté ». En effet, « La créativité n'a de sens que si elle n'est pas livrée à elle-même, car elle ne peut être opératoire que si le désir de créer se heurte à des obstacles. »³⁵. De nombreux processus cognitifs ne peuvent être stimulés qu'à partir d'un défi, d'une contrainte. L'homme a toujours découvert le meilleur de ses capacités et de son efficacité dans l'adversité.

« On ne crée pas à partir de rien. »³⁶

II.2 Propositions pédagogiques.

34 Dictionnaire *Le Robert 2012*.

35 JEAN. G, 1994, *L'encyclopédie de l'éducation et de la formation*, Nathan université.

36 MERRIEU P., 2010, *Apprendre...oui, mais comment?*, ESF éditeur.

Voici quelques activités, certaines d'entre elles ont pu être testées en classe lors de mes stages. J'ai récolté quelques informations par l'enregistrement audio des propositions des élèves (surtout activité 1). J'ai voulu comparer les productions plastiques des enfants tout au long de l'année avec celles produites lors des séances que j'ai mis en place mais trop peu de travaux avaient été fait dans un but artistique. Je ne comptais pas prouver que mes activités avait considérablement développé leur créativité, ce n'est pas possible pour une démarche de recherche aussi courte. Par contre j'ai apprécié d'avoir pu observer des actes créatifs, une attention particulière de l'enfant, un plaisir de faire, de la curiosité, voire de l'émerveillement, de la motivation et de l'ambition créative. J'ai été heureuse d'avoir pu observer quelques symptômes extérieurs d'un esprit producteur d'idée.

Activités de développement de la Créativité :

- Avec cet objet, je fait semblant de ..., (application de « l'analogie directe », théorie de W.J.J.Gordon)

C'est un travail qui a pour objectif de développer les capacités de simulation. L'enfant est amener à réfléchir aux analogies possibles, aux liens qui peuvent exister entre des objets ou des actions. Il peut également manipuler les objets proposés afin de définir des critères analogiques. Par exemple : Je peux téléphoner avec une banane parce qu'elle a la même forme qu'un téléphone. Je peux faire du tam-tam avec le baril de légos parce qu'il fait le même bruit. Je peux faire un chapeau avec mon doudou car il est doux.

Aide possible : on ferme les yeux et on imagine...

- Comment réagirait?

Analogies directes, comment réagirai quelqu'un qui n'est pas du domaine de la problématique.

Le maçon construit sa maison avec des briques. Comment feraient les autres? Le boulanger avec des collés ensembles avec de la crème pâtissière.

Les enfants doivent ensuite imaginer et dessiner la maison du menuisier, du fermier, du couturier, du fleuriste, du maître d'école, du garagiste etc...

Séances en Art visuel.

- Construire un monde où mon doudou pourrai vivre une histoire extraordinaire, un monde qui ne ressemble à aucun autre. (pré requis : jeux de simulation)

C'est une séquence qui se déroulera en partie dans une autre salle que la classe, souvent une salle de réunion ou de motricité, afin d'avoir de l'espace et de se détacher du contexte classe. L'objectif sera de produire un nouveau monde, monochrome, avec des kaplas (voir annexe 4). J'insisterai sur le fait que le monde ne doit ressembler à aucun autre pour les pousser vers une démarche novatrice. Ce sera bien sûre une production ponctuelle, qui sera ensuite prise en photo dans tous les sens avec Doudou dans plusieurs position pour garder ce monde imaginaire en image. J'ai eu l'idée ensuite que chacun construise un album : Une histoire fabuleuse de Doudou!

Chaque enfant construira sur une affiche avec des nuances marron qui simulera le sol et qui limitera l'espace. La ciel pourra être une affiche qu'ils auront produit en peinture avec les couleurs souhaités (du moment qu'elles sont originales).

Cette séquence se déroulera en plusieurs séances :

Préalablement :

–Quelques ateliers peinture pour produire le sol et le ciel.

–Une séance de stimulation langagière à propos du paysage, ce qui le compose, la photo, de paysage de montagne, de campagne, de ville, d'architecture, extraits de films de science fiction... séance qui aura comme compétence transversal le développement de la conscience de l'espace.

–Une petite séance pour présenter le projet.

Séance 1 : L'enfant découvre le Kapla, il se rend compte que ce parallélépipède rectangle peut se poser debout, couché ou sur le côté, qu'il n'y a aucun moyen de fixer les Kaplas entre-eux et également que leur construction tiendra que s'ils prennent en compte les lois de la gravité. (quelques photos pourront déjà être prise avec Doudou)

Séance 2 : L'enfant produit un ou plusieurs paysages pouvant répondre au sujet. Il imagine également des positions pour son Doudou, qui pose pour la photo!

S'il faut une troisième séance pour qu'il y ai suffisamment de photos, j'en proposerai une en fonction de l'avancée des élèves.

Séance 3 : L'enfant trouve un ordre pour les photos prises et par une dictée à l'adulte, invente une histoire de deux ou trois phrases. S'ils trouvent un titre, ce sera une bonne chose, sinon je pensait mettre celui-ci : Une histoire incroyable du Doudou de ...

Je construirai leur livre à chacun en mettant en première page ce que j'estimerai comme leur production la plus créative.

- Modeler un personnage

Dans de l'argile ou de la pâte à modeler, contexte de suite d'un album (sûrement *L'île des Zertes* de C.Ponti) : « d'un coup, le personnage principale rencontra quelqu'un de très particulier, étrange, improbable! ».

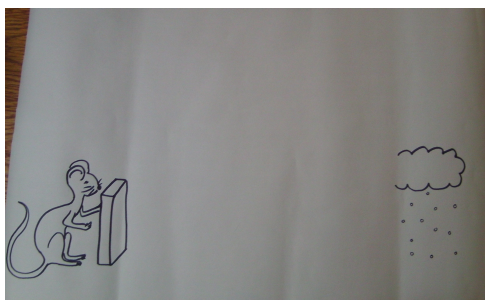
- La machine extraordinaire à fabriquer des nuages de neige (grande section)

Rappel théorique : **Dans cette période de l'enfance ou la réalité et le merveilleux ont une frontière fragile, il serait exploitable de chercher à utiliser cette tentative d'explication causale des phénomènes complexes pour faire produire des images créatives.**

Un événement en produit un autre, que c'est-il passé entre deux : un personnage de conte pousse un gros interrupteur, pour faire tomber la neige.

Objectif : Construire la machine extraordinaire.

Exemple :



Cette séquence a très bien fonctionné et ce qui a été intéressant c'est une remarque d'une demoiselle : « j'ai mis des oreilles de lapin sur ma machine parce que c'est blanc et un peu comme de la neige ». Les séances d'analogies de la semaine précédente avait donc porté ses fruits chez certains élèves, ce qui a donné des résultats très étonnants.

Conclusion.

Mon mémoire aura pour but d'éclairer les futures enseignants sur la créativité. Ce n'est pas juste quelque chose de flou à essayer de mettre en place dans les enseignements, si possible. C'est quelque chose de bien définit, qui a été étudié par des experts reconnus. On ne sait pas encore assez à quel point le développement de la créativité chez l'individu est possible de façon rationnel et rigoureuse et ceci à n'importe quel âge. J'avoue ne pas m'être imaginé qu'il puisse exister des méthodes, alors qu'inversement, je connaissait le brainstorming sans me rendre compte de la richesse de cet activité.

En m'appuyant sur des citations d'artistes et d'un scientifique bien connu, voici les réflexions qui pourraient faire suite ou précéder à mon mémoire de recherche.

« La créativité autorise chacun à commettre des erreurs. L'art, c'est de savoir lesquelles garder » Scott Adams, américain, créateur de bandes dessinés.

Dans cette citation, on voit l'erreur comme l'anomalie, comme la chose ou l'idée qui n'est pas sensée être là. L'art est définie par cet auteur tel le regroupement des meilleurs erreurs commises par les plus experts de l'erreur. Or dans cette idée, il y a la nuance du « pas fait exprès ». On pourrait interpréter également cet idée de cette manière : commettre des erreurs est quelque chose qui caractérise l'Humain, la créativité est là pour être un prétexte et donner ce droit.

« Le goût est l'ennemi de la créativité » Pablo Picasso.

Dans la démarche créative, nous devons souvent effectuer des choix. Passé à un stade qui nous ferai passer outre les critères de goût n'est pas chose facile. Dans mon développement, j'ai prouvé que la création était un acte qui apportai beaucoup de plaisir, de l'ambition, de la motivation. Bien sûre, nos points de vue personnelles sont à prendre en compte dans l'acte créatif. Quand est-il de nos goûts? Nos points de vues sont une appréciation qui, pour être pertinente a ses justifications. L'intellectuel y a donc sa place. Le goût quant à lui, est plutôt de l'ordre du caprice, c'est un plaisir sensitif. On opposerai donc le raisonnable à la beauté en décrivant ces deux concepts.

Quand Picasso dit que le goût tue la créativité, c'est que ce premier a toujours tendance à passer au dessus du raisonnable.

« Si j'ai vu plus loin que les autres, c'est parce que je me suis placé sur les épaules de géants » Isaac Newton.

Par cette phrase, Newton nous montre à quel point la découverte est rendu possible par des connaissances solides dans un domaine. Les « géants » sont les maîtres à penser. Dans l'art, les « géants » sont les artistes passés. Ils sont les modèles, car dans l'innovation, il n'y a qu'une part de nouveauté. C'est toute la dimension de l'histoire des arts que je n'ai pas mentionné. Comment aborder l'histoire des arts de tel manière à ce que ce soit profitable à un développement de la créativité?

Bibliographie :

CSIKSZENMAHALYI M., 2006, *La créativité – Psychologie de la découverte et de l'invention*, Saint-Amand-Montrond, Édition Robert Laffont.

Document d'accompagnement des programmes de 2002 : *La sensibilité, l'imagination, la création*.

GARDNER H., 1996, *L'intelligence et l'école*, Paris, Édition Retz.

GORDON W.J.J., 1961, *Synectics – the development of creative capacity*, traduction de l'anglais en 1965 par PERINEAU M., *Stimulation des facultés créatrices dans les groupes de recherche par la méthode synectique*, Paris, Edition Hommes et Techniques.

GUIDETTI M., 2010, *Les étapes du développement psychologique*, Mayenne, Édition Armand Colin.

JAOUI H., 1990, *La créativité - Mode d'emploi*, Aubenas, Édition ESF Éditeur

JEAN. G, 1994, *L'encyclopédie de l'éducation et de la formation*, Nathan université.

LACAN J., MOY C., LEMOINE E., ROYOL J.P., 2010, *Création et Symbolisation in envie d'école n°61*, Paris, Édition FNAREN.

MERRIEU P., 2010, *Apprendre...oui, mais comment?*, ESF éditeur.

RAYNAL F. et RIEUNIER A., 2005, *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés*, 5ème édition, Paris, Édition ESF Éditeur.

TORRANCE E.P. 1974, *Torrance Tests of Creativity thinking*, scholastic testing service.

WORMSER G., 2007, *Imaginaire et attestation de soi in Télémaque 32 : L'enfant et l'imaginaire*, Condé-sur-Noireau, Édition Presses universitaires de Caen.

Sitographie :

Synectique :

<http://www.inventive-design.net/content/view/243/1/>

D'Hainaut :

<http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/staf16/dhainaut.html>

Kaplas :

<http://www.kapla.com/>

Guilford et Löwenfeld :

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/psy_0003-5033_1970_num_70_2_27914

Université de Mons :

<http://applications.umons.ac.be/webappspub/WebPdC/CoursViewerFr.aspx?progId=9-08&ppp=no&ficheId=8058-S607>

Dr Lardinois :

http://www.heracles.be/resources/5fdec927cfac626c79fd548898968e22c4a080e1/cou_rs_general.pdf

Annexe 1 : la Taxonomie D'hainaut

Extraite de <http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/staf16/dhainaut.html>

Nous utilisons une taxonomie plus simple, mais qui a le mérite d'utiliser des catégories bien définies. Elle a été proposée par D'Hainaut (1986). D'Hainaut discrimine trois composantes dans une activité cognitive: l'objet sur lequel porte l'activité cognitive, le produit de cette activité et l'opérateur utilisé. Par exemple, dans le calcul de l'aire d'un rectangle, l'objet est le rectangle, le produit est l'aire calculée et l'opérateur est la formule de l'aire du rectangle. Il discrimine ensuite différentes opérations cognitives selon les relations entre objet, produit et opérateur.

La **reproduction** consiste à restituer exactement (ou presque) ce qu'on a appris. L'objet et le produit ont déjà été associés auparavant. Les deux formes principales de reproduction sont la reconnaissance et l'évocation.

La **conceptualisation** consiste à identifier des objets par rapport à une classe. L'objet est l'exemple ou le contre-exemple du concept et le produit est l'appartenance ou la non-appartenance à une classe. Le produit est donc plus général que l'objet.

L'**application** consiste à "mettre un œuvre sur un cas particulier d'une règle, d'un principe, d'une formule, d'une procédure générale apprise antérieurement ou donnée en même temps que le cas à traiter" (D'Hainaut et al, 1982).

L'**exploration du réel** consiste à identifier un produit au sein d'un objet (situation) complexe, selon certains critères ou conditions. D'Hainaut discrimine l'exploration extractive dans laquelle le produit est présent tel quel dans l'objet, et l'exploration inférentielle, dans laquelle le produit est présent de façon implicite dans l'objet. L'exploration inférentielle peut être mise en relation avec la catégorie 'extrapolation' présente dans d'autres taxonomies.

L'**exploration du possible** consiste à anticiper les conséquences possibles d'une situation. L'objet est la situation et le produit les résultats possibles.

La **mobilisation** convergente consiste à rechercher dans ses connaissances un produit qui répond à certains critères. Il s'agit donc d'une forme d'exploration dans laquelle l'objet - si on peut dire - à explorer est constitué de l'ensemble des informations en mémoire. Cette activité fait appel à la mémoire, comme la reproduction, mais pas de la même manière. Dans la reproduction, l'objet et le produit ont déjà été associés, le rappel est donc 'direct'. Dans la mobilisation, il n'y a pas d'indication claire sur l'objet à retrouver, seulement des critères auxquels il doit satisfaire.

La **mobilisation** divergente, proche de la pensée divergente de Guilford, consiste à rechercher plusieurs produits qui correspondent à certains critères. Cette activité repose essentiellement sur la capacité du sujet à générer des produits afin de les confronter aux critères spécifiés. Cette activité se rapproche donc de l'exploration du possible.

La **résolution de problème** diffère de l'application simple en ce que le sujet ne dispose pas d'un opérateur simple pour résoudre le problème. Il est confronté à une situation nouvelle face à laquelle il doit combiner de façon originale les opérateurs dont il dispose et/ou les adapter à la situation nouvelle.

Annexe 2 : Taxonomie des actes intellectuels de D'Hainaut : (de la plus élémentaire à la plus complexe)

Extraite de *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés* de Françoise Raynal et Alain Rieunier

- 1 – Reproduction ou répétition :
 - a – imitation
 - b – reconnaissance
 - c – évocation
- 2 – Conceptualisation :
 - a – analytique
 - b – synthétique
- 3 – Application :
 - a – simple d'une règle
 - b – complexe d'une combinaison apprise de règle ou de structure
- 4 – Exploration :
 - a – du réel
 - b – du possible
- 5 – Mobilisation :
 - a – convergente
 - b – divergente
- 6 – Résolution de problème

Taxonomie du domaine affectif :

- Niveau 1 : formation d'une conviction :
 - a – la prise de conscience ou perception
 - b – l'attribution
 - c – la généralisation affective ou imprégnation
- Niveau 2 : mise en œuvre d'une conviction ou d'une valeur
 - a – l'application passive
 - b – l'application potentielle
 - c – l'application active
- Niveau 3 : combinaison et hiérarchisation de convictions
 - a – combinaison de valeurs compatibles
 - b – résolution de conflit entre valeurs incompatibles

Tout acte doit être considéré dans sa globalité avec ses composantes cognitives et affectives inextricablement liées.

Annexe 3 : La Synectique selon Gordon.

Extrait de : *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés* de Françoise Raynal et Alain Rieunier :

La **Synectique** : modèle d'enseignement créé par l'américain Gordon, destiné à développer la créativité. Utilisation consciente et organisée de la métaphore :

1 – Le processus de créativité n'est pas quelque chose de mystérieux ; on peut le décrire, et il est possible de développer la créativité chez les individus par une formation adéquate.

2 – La créativité ou l'invention, dans le domaine artistique ou dans le domaine scientifique, relève des mêmes processus intellectuels.

3 – Il n'y a pas de différences de nature entre la créativité individuelle et la créativité en groupe.

4 – La créativité relève plus de l'activité irrationnelle que de l'activité rationnelle.

L'un des meilleurs moyens pour développer la créativité consiste à s'entraîner à utiliser trois types d'analogie ou métaphore :

–L'analogie personnelle : rentrer à l'intérieur du problème en se transformant soi-même : si j'étais... comment réagirais-je?

–L'analogie directe : il s'agit d'utiliser le mimétisme des choses et phénomènes naturels.

–Le conflit comprimé : rassembler deux mots antagonistes pour illustrer une idée, plus les cadres de référence sont éloignés, plus la flexibilité de l'esprit est sollicitée.

Annexe 4 : Les Kaplas.

Extrait de <http://www.kapla.com/>

Kapla, du Hollandais : "KAbouter PLAntjes" litt. planchette de lutin. C'est un jeu de construction créé par Tom Van der Bruggen qui repose sur l'architecture modulaire. La matière du jeu étant la plus basique : le bois. Il n'existe aucun point de fixation dans le KAPLA. La seule force qui s'y applique est celle de la gravité .

Diverses photos tirées d'internet :



Résumé.

La créativité est la capacité à imaginer rapidement différentes solutions originales, si l'on est confronté à une situation problématique. C'est également la capacité à extérioriser un fantasme, et à le traduire sur un matériau en utilisant une expression particulière. L'innovation chez l'artiste est possible s'il implique dans sa créativité la transgression entre les frontières, entre les domaines. Pour y arriver, l'individu doit se forcer à utiliser avant tout sa pensée divergente, à faire preuve de fluidité mentale, de sensibilité au monde et d'un esprit d'analyse et de synthèse.

La créativité née chez l'homme pendant ses premiers stades de développement, elle se développe ensuite en parallèle avec la théorie de l'esprit et du langage mais aussi pendant l'évolution de la fonction symbolique.

Les meilleures méthodes ou du moins les méthodes les plus pertinentes à l'école maternelle sont les travaux effectués à partir des différentes analogies et le « brainstorming ».

MOTS-CLÉS.

Développement de la créativité

École maternelle

Arts Visuels

Synectique

Pensée divergente

Sensibilité au monde

Fluidité de la pensée

Stimulation de la curiosité

Analogie

Brainstorming