HAL
open science

L'impact de l'image sur la créativité de l'élève en arts visuels

Astrid Bollonjeon Malzac

To cite this version:

Astrid Bollonjeon Malzac. L'impact de l'image sur la créativité de l'élève en arts visuels. Education. 2016. dumas-01424898

HAL Id: dumas-01424898

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01424898

Submitted on 3 Jan 2017

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.

École supérieure du professorat et de l'éducation
Académie de Grenoble

Université Grenoble Alpes
Université Savoie Mont Blanc

Année universitaire 2015-2016

Diplôme universitaire *Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation*

Mention *Premier degré*

L'impact de l'image sur la créativité de l'élève en arts visuels

Présenté par Astrid Bollonjeon

Première partie rédigée en collaboration avec Perrine Oudart

Écrit scientifique réflexif encadré par Cécile Escatafal

École supérieure du professorat et de l'éducation
Académie de Grenoble

UNIVERSITÉ Grenoble Alpes

UNIVERSITÉ SAVOIE MONT BLANC

Attestation de non-plagiat

Je soussigné(e) (Prénom NOM)

Astrid BOLLONJEON

Auteur du ~~mémoire de master 2~~ ou de l'écrit scientifique réflexif MEEF-PE / MEEF-SD / MEEF-EE (entourez la mention et indiquez le titre du mémoire)

L'impact de l'image sur la créativité de l'élève en arts visuels.

déclare sur l'honneur que ce mémoire est le fruit d'un travail personnel, que je n'ai ni contrefait, ni falsifié, ni copié tout ou partie de l'œuvre d'autrui afin de la faire passer pour mienne.

Toutes les sources d'information utilisées et les citations d'auteur ont été mentionnées conformément aux usages en vigueur.

Je suis conscient(e) que le fait de ne pas citer une source ou de ne pas la citer clairement et complètement est constitutif de plagiat, que le plagiat est considéré comme une faute grave au sein de l'Université, pouvant être sévèrement sanctionnée par la loi.

Fait à Chambéry,
Le 16 Mai 2016

Signature de l'étudiant(e)

École supérieure du professorat et de l'éducation
Académie de Grenoble

UNIVERSITÉ Grenoble Alpes

UNIVERSITÉ SAVOIE MONT BLANC

Autorisation de diffusion électronique d'un mémoire de Master 2 MEEF dans la base DUMAS[1]

Autorisation de l'étudiant(e)

Je soussigné(e)....Astrid....BOLLONJEON.....
auteur et signataire du mémoire de niveau Master 2, intitulé :
.....L'impact de l'image sur la créativité de l'élève
....en arts visuels.....

, agissant en l'absence de toute contrainte,

☒ **autorise** ☐ **n'autorise pas** [2]

le Service Interétablissement de Documentation de l'Université Grenoble Alpes-Grenoble INP à le diffuser, sans limitation de temps, sur la base DUMAS en texte intégral.

- Je certifie la conformité de la version électronique déposée avec l'exemplaire imprimé remis au jury.
- Je m'engage à signaler les documents pour lesquels je ne détiens pas les droits de reproduction et de représentation ou les autorisations afférentes. Ces documents devront être masqués ou retirés de la version diffusée sur la base DUMAS par les auteurs.
- La présente autorisation de diffusion n'a pas de caractère exclusif. L'auteur conserve par conséquent toutes les possibilités de cession de ses droits et de diffusion concomitante de son mémoire.
- Je renonce à toute rémunération pour la diffusion effectuée dans les conditions précisées ci-dessus.
- Conformément à la loi « informatiques et libertés » du 6 janvier 1978, modifiée en 2004, je pourrai à tout moment modifier cette autorisation de diffusion par simple lettre ou courriel à la BUPE : membupe@univ-grenoble-alpes.fr

Fait à ..Chambéry..... le....16/05/2016.....

Signature de l'étudiants(e),
Précédée de la mention « bon pour accord »

" bon pour accord "

[1] La base DUMAS (Dépôt Universitaire des Mémoires Après Soutenance) est en accès libre à l'adresse : http://dumas.ccsd.cnrs.fr/
NB : le mémoire sera diffusé sur Dumas si la note obtenue pour l'écrit est supérieure ou égale à 16/20 et si l'auteur et le responsable de mémoire en donnent l'autorisation

[2] Entourer la mention choisie

SOMMAIRE

Introduction……1

Etat de l'art……2
1. Qu'est ce que la créativité ?……2
1.1 Définitions des mots clés……2
1.1.1 La créativité : une manifestation de l'imagination……2
1.1.2 Pour imaginer, il faut pouvoir rêver……3
1.1.3 L'image comme support au rêve……4
1.2 Les liens entre le développement de l'enfant et la créativité……5
1.2.1 D'un point de vue cognitif et affectif……5
1.2.2 D'un point de vue sensoriel……7

2. La créativité à l'école maternelle……7
2.1 Les outils et les supports utilisés : culture artistique et lecture d'album……8
2.2 La place de la créativité dans les programmes de l'école maternelle……9

3. Le développement de la créativité à l'école maternelle……10
3.1 Comment développer la créativité des élèves en arts visuels ?……11
3.1.1 La démarche de créativité en arts visuels……11
3.1.1.1 Le rôle de l'enseignant……11
3.1.1.2 L'incidence des consignes et contraintes……12
3.1.2 Une imprégnation par l'image nécessaire à la démarche créative……13
3.2 L'importance de l'image dans les apprentissages créatifs……14

Problématique et hypothèses……15

Méthode……16
1. Le public……16
2. L'expérimentation……17
2.1 Les conditions matérielles……17

2.1.1 Le dessin de l'escargot……..17
2.1.2 Le dessin de Raymond Rêve……..18
2.1.3 Le rêve de Juliette……..19
2.2 Le recueil des données……..20

Résultats……..21
1. L'originalité des productions……..21
1.1 L'absence de ressemblance des productions élèves entres elles……..21
1.1.1 Séance 1 : des productions similaires les unes aux autres……..21
1.1.2 Séance 2 : premiers pas vers la créativité……..22
1.1.3 Séance 3 : l'ouverture vers l'imaginaire……..23
1.2 L'absence de ressemblances des productions élèves aux images de l'album……24
2. La verbalisation de l'élève……..26

Discussion……..28
1. Re-contextualisation……..28
2. Mise en lien avec les recherches antérieures……..28
2.1 L'imprégnation par l'image influe sur la créativité……..28
2.1.1 La présence de l'image, un juste équilibre à trouver……29
2.1.2 L'imprégnation et la distanciation, déclencheurs de créativité de l'élève……..30
2.2 La verbalisation : un processus important dans la créativité……31
2.2.1 La verbalisation : une conséquence de la créativité……31
2.2.2 La verbalisation : une cause de créativité……31
3. Limites et perspectives……..32

Bibliographie

Annexes

Introduction

A l'école, les arts visuels font partis d'un enseignement qui laisse place à l'expression de la créativité et de l'imaginaire des élèves. La pratique des arts visuels permet le développement de la sensibilité, de l'imagination, de la création qui sont des outils mis au service de la créativité et du désir de création des jeunes enfants. En classe maternelle, l'enseignement des arts visuels est mis en place en temps égal par rapport aux autres matières enseignées telles que le langage ou la numération. Cela passe par des mises en situation construites par l'enseignant pour engager les enfants dans des démarches de créativité par une découverte progressive des œuvres diverses, des consignes, des contraintes.

De plus, la pratique des arts visuels est présente pour faciliter la rencontre de l'élève avec son monde imaginaire et ainsi développer son esprit créatif. Pour cela, il faut laisser le temps à l'enfant d'appréhender les œuvres étudiées ou les techniques mises à profit : c'est ce que nous pouvons appeler une démarche de découverte progressive.

Cependant, après une analyse réflexive de ma pratique, j'ai pu remarqué que trop souvent, je n'ai pas laissé aux élèves assez de temps pour qu'ils découvrent par eux même les divers outils proposés, les procédés artistiques. En effet, mes ateliers trop dirigistes et mes consignes trop cloisonnées enferment mes élèves dans une réalisation artistique précise et attendue. Tous ces éléments nuisent à la créativité de l'élève qui a pourtant besoin de s'exprimer. Alors, comment donner la possibilité aux élèves d'exprimer leur créativité ? Plus précisément, est ce que la lecture d'un livre illustrée avec de nombreuses images au graphisme précis peut-il influer la créativité d'un élève de maternelle ?

Dans un premier temps, après avoir défini le concept de créativité, son intérêt dans le développement de l'enfant et son enjeu à l'école, nous aborderons l'influence de l'imprégnation par l'image dans le développement de la créativité de l'élève. Dans un second temps, je poursuivrai avec une partie exposant la méthodologie de l'expérimentation mise en place dans ma classe. Cela me permettra de vérifier si l'image donnée est un facteur de créativité ou non. Dans un troisième temps, j'évoquerai les résultats obtenus à partir desquels je formulerai une analyse réflexive quant aux résultats obtenus et aux postulats de départ.

Etat de l'art

1. Qu'est ce que la créativité ?

Dans un premier temps, il nous apparaît nécessaire de définir les notions sur lesquelles nous allons nous appuyer tout au long de cette réflexion. Pour cela, nous allons nous attarder en premier lieu sur la définition des notions clés pour ensuite préciser l'influence de la créativité sur le développement de l'enfant.

1.1. Définitions des mots clés

La notion de créativité est une notion ambigüe qui n'a pas été clairement définie par l'académie française lors de l'adoption de cette notion et son apparition dans les programmes de l'école. En l'espèce, nous allons donc définir la notion de créativité qui est aujourd'hui largement valorisée dans notre société. Puis, nous vous préciserons les liens qu'ils existent entre le rêve, l'imagination et la créativité qui sont trois composantes interdépendantes mais distinctes par leur expression.

1.1.1. La créativité : une manifestation de l'imagination

Dans un premier temps, il nous semble important de s'entendre sur ce qu'implique la notion de créativité. Le terme créativité provient du latin « creare » qui signifie engendrer, créer. Si l'on s'intéresse à la définition donnée par les éditions Larousse, « la créativité est la capacité, la faculté d'invention et d'imagination ».

La créativité apparaît comme un don permettant de produire quelque chose de nouveau. La notion de nouveauté est induite par celle d'invention et d'imagination. On ne peut inventer que ce qui n'existe pas déjà, l'inverse serait la reproduction pure et simple. La création nécessite donc de réussir à mettre la réalité à distance pour en développer un prolongement novateur. Pour créer, il faut être capable d'imaginer, car seule l'imagination permet de dépasser la connaissance et d'aller au-delà de ce que l'on sait être vrai.

On peut aborder la notion de créativité également comme un processus. En effet, c'est par la créativité que l'on peut faire évoluer une situation ou un état initial, et cela doit dénoter

d'une volonté particulière. On comprend donc que la créativité ne peut pas être spontanée, mais être la résultante d'une démarche, de la réponse à une situation problème. La question que nous pouvons nous poser alors est celle de la finalité de la créativité. Créer, oui, mais créer quoi ?

La créativité engendre un produit : la création. L'un ne va pas sans l'autre, comme nous l'explique Michel - Louis ROUQUETTE : *« Le produit, quel que soit l'attention qu'on lui porte, ne livre jamais que des indices partiels sur le processus qui l'a engendré : il ne permet pas une reconstitution complète et fidèle de celui-ci. Une part éventuellement considérable d'opacité demeure »*[1]. Nous verrons plus loin que créativité et langage sont liés, en particulier dans le cadre de l'enseignement des arts visuels à l'école maternelle.

La créativité puise ses sources dans l'imagination, comme nous l'avons vu plus haut mais elles s'expriment de manière distincte : la créativité implique une production dont l'imagination a fait le projet. Les deux concepts sont donc liés et dépendants l'un de l'autre mais il ne faut pas les confondre : selon R. GLOTON et C. CLÉRO : « *la création est le résultat souterrain, complexe, souvent inconscient. L'imagination de l'enfant travaille sur des matériaux tirés du réel extérieur, qu'elle organise, agence et transforme en vue de la réalisation d'un projet personnel, expression du monde intérieur*[2]. *»* L'imagination est donc une démarche personnelle, interne et affective qui peut se manifester ou non à l'extérieur selon la personnalité de l'enfant par un travail créatif qui en serait l'aboutissement.

Nous allons désormais voir que le rêve est l'expression de l'imagination.

1.1.2. Pour imaginer, il faut pouvoir rêver

L'imagination est donc une composante de la créativité. Imaginer, c'est aller au-delà de la réalité. Le rêve apparaît donc comme la manifestation de cette distance avec la réalité. L'imaginaire apparaît comme la réutilisation de symboles admis et intégrés par l'enfant.

Si l'on se réfère à Daniel LAGOUTTE : *« Les symboles ont des fonctions pédagogiques : ils sont exploratoires, des substituts des désirs, des médiateurs entre le réel et*

---

[1] *« La créativité »,* PUF, Paris, 1973 de Michel Louis ROUQUETTE page 20.
[2] «*L'activité créatrice chez l'enfant »,* Casterman, Paris, 1971, de Gloton Robert & Clero Claude, page 45.

le rêve, ils sont identificateurs et socialisants ». L'auteur introduit alors la notion d'archétype, qui sont *« des prototypes d'ensembles symboliques faisant partie de la conscience collective »*[3]. Ces archétypes se retrouvent dans les récits et mythes auxquels sont exposés les enfants, qui les intègrent. On conçoit alors que l'imagination est de fait influencée par ces mythes, car ils sont fondateurs de notre culture commune. A l'échelle des enfants, ils prennent la forme de contes, ces histoires merveilleuses qui transposent dans le monde de l'enfance des problématiques du monde des adultes.

Demandons nous maintenant quels peuvent être les médias du rêve.

1.1.3. L'image comme support au rêve

Rêve et réalité sont en liens étroits. Les représentations oniriques, les descriptions de mondes imaginaires s'appuient toujours sur le réel. Elles en sont des reconstitutions, des combinaisons. On peut se demander sur quelles représentations peuvent s'appuyer les élèves d'école maternelle pour rêver, développer leur imaginaire et par extension être créatifs.

Au sein des arts visuels, l'image semble occuper une place centrale. Les images sont partout, et les enfants y sont exposés dès la naissance. Photographies, illustrations d'albums, images animées, l'enfant est en présence d'images en permanence. La variété des images proposées engendre la création d'un répertoire de représentations archétypales chez l'enfant, très marqué culturellement. Par exemple, il se représentera une maison avec un toit à double pans plutôt que sous la forme d'une case africaine.

La production d'image est encouragée car elle ne nécessite que peu de moyens. Elle est donc facilement mise en œuvre à l'école maternelle, sous la forme de dessins par exemple. Elle apparaît comme une des premières manifestations de la créativité des enfants.

C'est avant tout la notion d'image qui nous pose aujourd'hui question. Qu'entend-on par image ? La multiplicité des définitions de l'image laisse entrevoir la complexité de ce terme. L'image est une représentation, ce qui induit une distance entre l'idée que l'auteur souhaite transmettre et la manière dont il la traduit. On comprend alors que parfois, l'idée initiale, l'intention ne parvient pas à être transcrite, ou alors d'une manière qui n'est pas conforme au souhait premier. Le processus créatif est alors incomplet car il n'y a pas de

[3] *« Enseigner les arts visuels »,* Hachette Education, Paris, 2002, de Daniel LAGOUTTE.

produit final. Dans le cadre de l'enseignement, il faut alors s'attarder avec l'élève à discuter du processus mis en œuvre à partir de la situation problème. Pour que l'élève soit lui aussi créatif, il faut introduire une distanciation entre les images fournies et leur propre représentation que nous leur demanderons de travailler que ce soit au travers d'un dessin ou du langage.

Ainsi, nous pouvons parler de créativité lorsque l'élève pourra réaliser une production « originale » c'est à dire distincte des productions voisines et des images fournies, marquée par ses envies, son vécus, sa pensée imaginaire. Nous pouvons cependant nous interroger sur l'influence d'une démarche créative dans le développement de l'enfant.

1.2. Les liens entre le développement de l'enfant et la créativité

Avant les années 1970, le concept de créativité n'existait pas encore dans l'enseignement des arts visuels à l'école maternelle. Ce n'est qu'à partir de sa timide apparition dans les programmes qu'elle a pris, au fur et à mesure des années, son importance pour se trouver au cœur des programmes aujourd'hui. En effet, à l'heure actuelle, les professeurs des écoles s'efforcent d'aider l'élève à ce qu'il puisse développer sa créativité dès le plus jeune âge.

L'enjeu du développement de la créativité apparaît primordial pour la construction de l'enfant en tant que personne à part entière, pour son équilibre psychique et son épanouissement affectif et social. Ainsi, nous analyserons les différents apports de la créativité dans le développement de l'enfant.

1.2.1. D'un point de vue cognitif et affectif

Dans cette sous-partie, nous allons traiter de ce qui se réfère à la faculté de connaître et de construire sa personnalité propre. En effet, le développement de la créativité de l'enfant est à relier à la construction de sa personnalité : plus un enfant sera créatif, plus sa personnalité sera affirmée. La créativité participe au développement de l'imagination, de l'autonomie, du sens critique : autant de compétences qui permettent à l'enfant de se construire en soi.

De plus, selon les auteurs R. GLOTON et C. CLERO : *« si l'enfant est créateur et s'il aime inventer, si tout doit être mis en œuvre pour favoriser ses possibilités de création, c'est simplement parce que l'activité créatrice est un besoin biologique dont la satisfaction est*

absolument nécessaire au développement optimum de l'être humain en croissance. »[4] Ainsi, l'enfant est par essence un être créateur égocentrique centré sur la construction de soi et le dépassement personnel. Cette créativité est donc en chacun de nos élèves : chez certains nous pouvons la percevoir de manière innée, chez d'autres élèves, trop « conformés », nous ne la percevons qu'après l'avoir provoquée. Nous pouvons remarquer cette différence sur leurs dessins, leurs productions en peinture, leurs assemblages, leurs constructions…

De la même manière N. ROS affirme que *« pendant les activités créatrices, du théâtre, de mimes, du modelage, musique, les enfants reproduisent beaucoup de ce qu'ils voient mais ne se limitent pas uniquement au souvenir des expériences vécues, ils les réélaborent de manière créative, en en construisant d'autres à travers de nouvelles combinaisons ».*[5] Ici même se trouve la distinction entre la pensée divergente et la pensée convergente.

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 essai et erreur, par tâtonnement expérimental. C'est la pensée de l'artiste, du savant, du pionnier, du novateur.*[6] *»* La créativité est liée à la pensée divergente : cette pensée permet de chercher avant tout l'originalité dans ses réponses et solutions qui correspondent à la résolution d'une situation problème. La recherche part dans plusieurs directions puis la pensée convergente va recentrer les idées sur le sujet pour faire la sélection des pistes de solution.

La créativité est donc largement présente chez les jeunes élèves faisant intervenir leur pensée divergente au cours de leur raisonnement. Le rôle de l'enseignant est d'accroitre cette fonction cognitive qui sommeille en chacun d'eux en stimulant leur curiosité, leur culture artistique, leur persévérance et en leur apportant la sécurité pédagogique nécessaire pour qu'ils fassent preuve d'assurance lors de leur travail.

---

[4] «*L'activité créatrice chez l'enfant »,* Casterman, Paris, 1971, de Gloton Robert & Clero Claude, page 36

[5] « *El lenguaje artistico, la educación y la creación »,* Revista Iberoamericana de educacion, no 41/2 10 de enero, 2007, N. ROS.

[6]« *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés »,* ESF Éditeur, Paris, 2005 de F. RAYNAL et A. RIEUNIER

La créativité est un apport bénéfique pour l'enfant qui saura se questionner et chercher des solutions aux problèmes sans s'orienter vers une solution unique et rationnelle. Ainsi, il trouvera une motivation personnelle dans la tâche à réaliser.

1.2.2. D'un point de vue sensoriel

Dans cette seconde partie, nous allons traiter de ce qui relève de la perception artistique par l'utilisation de nos sens. Le bulletin officiel du 19 Juin 2008[7] précise que *« l'école maternelle propose une première sensibilisation artistique. Les activités visuelles et tactiles, auditives et vocales* ***accroissent les possibilités sensorielles de l'enfant****. Elles sollicitent son imagination et enrichissent ses connaissances et ses capacités d'expression ; elles contribuent à développer ses facultés d'attention et de concentration. Elles sont l'occasion de familiariser les enfants, par l'écoute et l'observation, avec les formes d'expression artistique les plus variées ; ils éprouvent des émotions et acquièrent des premiers repères dans l'univers de la création. »*

Nous pouvons relever que des éléments de la créativité apparaissent dans ce texte : en effet, il est stipulé que les activités visuelles, tactiles, auditives et vocales sollicitent l'imagination de l'enfant. Or, nous avons observé précédemment que l'imagination et la créativité étaient étroitement liées, que l'une ne pouvait exister sans l'autre. Ces activités proposées à l'école maternelle porteuses de créativité augmentent aussi les possibilités sensorielles de l'enfant. Pourquoi ? Parce que par la manipulation des matériaux ou des outils sollicitant ainsi les sens du toucher et de la perception visuelle, les élèves se projettent dans leur imaginaire pour se représenter ce qu'ils pourraient créer. De même, parce que par la vue de nombreuses œuvres d'art de référence ou la lecture d'albums riches en illustrations, les élèves peuvent nourrir leur savoir et ainsi l'exploiter dans leur propre création tout en sachant s'en détacher.

2. La créativité à l'école maternelle

A l'école maternelle, la démarche de créativité en art visuel devrait prédominer à toute autre démarche. Selon un document d'application des nouveaux programmes de l'école élémentaire, *« le rôle de l'enseignant est à la fois de susciter la créativité à travers des*

[7] Bulletin officiel du ministère de l'Éducation Nationale et du ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche du 19 Juin 2008.

situations de recherche, de provoquer des exercices qui amènent les enfants à se poser des problèmes de représentation, d'attirer l'attention sur des éléments de composition repérables dans leurs dessins ou dans ceux des artistes. Il s'agit de les rendre sensibles à ces notions sans tomber dans les codes et les conventions. »[8] L'enseignant se doit donc aujourd'hui de trouver le bon équilibre en arts visuels pour enrichir l'imaginaire de l'enfant par la lecture d'album et la présentation d'œuvres artistiques sans que cela ne les induisent dans leurs réalisations plastiques.

2.1. Les outils et les supports utilisés : culture artistique et lecture d'albums

La culture artistique est à créer et à enrichir tout au long de la scolarité d'un enfant, par le biais de présentation d'œuvres, de visites de lieux culturels, de lecture d'albums… Elle participe ainsi à l'enrichissement personnel de l'élève dans sa capacité à imaginer et à créer tout en se détachant des œuvres ou des albums qui servent simplement de guide : c'est ce que nous pouvons appeler l'imprégnation (développé ci-dessous). En effet, les élèves ne peuvent pas créer à partir de rien : chez les enfants, *« il faut là aussi nourrir l'imaginaire à partir du vécu, des expériences et bien sûr, de nombreuses images vues ou engrangées. Il faut multiplier les associations et les combinatoires d'images, ou d'éléments puisés dans le réel, la nature... »*, peut-on lire dans *Les arts plastiques à l'école maternelle*[9].

De plus, à l'âge de l'enfant lors de son passage à l'école maternelle, il existe une relation évidente entre le jeu par la manipulation et le processus créatif. Avant de faire entrer l'élève dans un processus créatif, il faut donc laisser l'élève manipuler de nouveaux outils, de nouvelles images… Cette interaction entre la manipulation et la création nécessitent néanmoins de voir, de s'appuyer sur du vécu, de trouver des références artistiques ou littéraires. En effet, lors de la lecture d'albums, beaucoup d'images défilent en cohérence avec l'histoire racontée. Parfois, peu de texte est écrit ce qui peut alors renforcer la place de l'image dans l'imagination servant alors de source à la créativité.

---

[8] *«Le regard et le geste – les arts visuels – document d'application des nouveaux programmes à l'école primaire ».* Repéré sur http://www.eduscol.education.fr/prog/

[9] *« Les arts plastiques à l'école maternelle »,* doc Groupe 73 maternelle, de Canova et Cie (1999). Repéré à http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/maternelle_arts_plastiques/ecole.php?PHPSESSID=2cd68b24b2f3d4725fb985a80d7f160a

Aussi, il faut maintenir la curiosité de l'élève par la découverte incessante de choses nouvelles : *«Favoriser les associations originales, la vivacité, la divergence. Pas de classement immuable, d'étiquette ou de catégorie en arts plastiques ; tout ce qui fixe définitivement, limite, fige, va à l'encontre de la démarche créative. Il faut savoir regarder, s'émerveiller, développer la curiosité, provoquer l'imaginaire, surprendre, faire intervenir le hasard.... »*, affirme encore ce document pédagogique sur les arts à l'école maternelle[10].

Nous pouvons donc en conclure que *« la créativité est une fonction. Comme la mémoire, elle se pratique, se développe, s'enrichit. »*[11] . Cet enrichissement nécessite la présence d'œuvre d'arts, de sources littéraires et artistiques, et cela aussi bien dans l'environnement scolaire que familiale.

2.2. La place de la créativité dans les programmes de l'école maternelle

La créativité n'a pas toujours été prédominante dans l'enseignement des arts visuels à l'école maternelle. En effet, avant les années 1970, la créativité n'avait qu'une faible place dans les enseignements de l'art visuel à l'école. Au contraire, nous avions à l'honneur le dessin d'imitation des œuvres d'arts, la copie d'images ou encore le dessin d'observation.

Puis, dans les années 1970, la créativité fait une brève apparition dans les programmes : c'est l'expression des sentiments et des pensées qui va déclencher la création. Selon Daniel LAGOUTTE, l'enseignant doit placer l'élève dans des situations propices à la création par la stimulation de la curiosité, de l'étonnement, de la motivation dans la tâche à accomplir. L'élève est alors devenu capable de créer par lui-même !

Qu'en est-il dans les nouveaux programmes de maternelle issu du BO du 26 Mars 2015 ? Nous pouvons retrouver ce qui ressemble à la créativité dans deux passages du BO : d'une part, dans la partie générale, nous pouvons lire que *« l'élève apprend en réfléchissant et en résolvant des problèmes : pour provoquer la réflexion des enfants, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée : il cible des situations, pose des questions ouvertes pour lesquelles les enfants n'ont pas alors de réponse directement possible. Mentalement, ils recoupent des situations, ils font appel à leurs connaissances, ils font l'inventaire des*

---

10 *« Les arts plastiques à l'école maternelle »,* doc Groupe 73 maternelle, de Canova et Cie (1999).

11 *« Les arts plastiques à l'école maternelle »,* doc Groupe 73 maternelle, de Canova et Cie (1999).

possibles, ils sélectionnent, ils tâtonnent et font des essais de réponse. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner aux enfants l'envie d'apprendre et les rendre autonome intellectuellement. »[12] Ici, nous pouvons soulever la présence de certains aspects de créativité : une situation problème pour laquelle plusieurs solutions existent, l'élève est placé dans une situation de recherche et peut faire des essais de réponse. Nous retrouvons aussi le mode de pensée divergente lors de l'explication du cheminement mental chez le jeune enfant. Une belle part est donc laissée à la créativité des élèves, incitée par les situations dans lesquelles ils sont placés.

D'autre part, dans la partie consacrée aux arts visuels dans le domaine *« agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques »* : il est précisé que *« les élèves explorent librement, laissent des traces spontanées avec les outils qu'ils choisissent ou que l'enseignant leur propose. Ils font des essais que les enseignants accueillent positivement. Ils découvrent des matériaux qui suscitent l'exploration de possibilités nouvelles, s'adaptent à une contrainte matérielle. Tout au long du cycle, ils s'intéressent aux effets produits, aux résultats d'actions et situent ces effets ou résultats par rapport aux intentions qu'ils avaient. »*[13] Aussi, nous pouvons retrouver encore des caractéristiques de la créativité tels que l'exploration par la manipulation, la spontanéité, le choix, les essais… Tout cela laisse entendre que l'élève est libre de laisser parler sa créativité.

Bien que la créativité soit une notion récente, l'Éducation nationale en a fait une de ses priorités dans les nouveaux programmes de maternelle. En effet, la créativité est aujourd'hui reconnue comme jouant un rôle primordial dans le développement de l'enfant. L'école doit donc en tenir compte en plaçant le développement de la créativité au sommet de ses apprentissages.

3. Le développement de la créativité à l'école maternelle

Comme nous l'avons vu ci-dessus, durant de nombreuses années, l'école ne plaçait pas l'enfant dans une démarche de création mais l'encourageait plutôt à se conformer à la norme sociale : la copie d'œuvre ou d'image était mise en avant. Des auteurs des années 1970 critiquaient cette approche en soulignant notamment que « *la fonction essentielle de l'école est d'assurer la continuité et la stabilité sociale par la transmission aux générations*

[12] BO du 26 Mars 2015 page 2
[13] BO du 26 Mars 2015 page 11

montantes des normes et techniques existantes applicables à l'avenir. Il ne faut pas s'attendre à la voir cultiver chez l'individu la créativité, l'initiative, la fécondité imaginative, la réflexion critique, tout ce qui pourrait contribuer à remettre en cause les valeurs traditionnelles, fondement de sécurité et de stabilité[14]*. »*

Cependant, nous avons vu que depuis les années 1970, l'école tend à favoriser l'expression de la créativité des élèves et les place dans une démarche de création dont l'organisation et l'enseignement dépend des matières instruites.

3.1. Comment développer la créativité des élèves en arts visuels ?

La créativité des élèves nécessite un travail au quotidien de l'enseignant dont les actions peuvent être diverses et variées mais toutes tendant vers une objectif commun : développer la créativité.

3.1.1. La démarche de créativité en arts visuels

Au cours de cette sous-partie, nous allons étudier les différents éléments à travailler pour mettre en place la démarche de créativité en arts visuels à travers d'une part le rôle de l'enseignant et d'autre part, l'incidence des consignes.

3.1.1.1. Le rôle de l'enseignant

L'enseignant a un rôle primordial dans la mise en place de cette démarche de créativité de l'élève. Tout d'abord, son rôle se retrouve **en amont** de son temps de classe lors de son temps de préparation. En effet, chaque séquence d'arts visuels doit faire apparaître l'organisation matérielle de l'atelier et de la classe réfléchie en fonction de l'objectif et de la compétence à atteindre. Avant d'entamer une démarche de créativité, le matériel doit être rendue le plus disponible possible et l'organisation de l'espace doit être pensée pour que les élèves puissent laisser libre cours à leur imagination sans être perturbé. L'élève doit disposer des outils nécessaires pour effectuer plusieurs essais s'ils le souhaitent. Du nouveau matériel doit régulièrement être mis à disposition afin de susciter la curiosité et l'intérêt des élèves dans nos démarches.

[14] « *L'activité créatrice chez l'enfant »,* Casterman, Paris, 1971, de Gloton Robert & Clero Claude, page 60.

Aussi, l'enseignant a un rôle important de part **sa présence** : en premier lieu, l'enseignant est présent en maternelle pour nourrir l'imaginaire des élèves. Cela peut se traduire par la lecture l'album, l'écoute musical, le visionnage de diapositive, la découverte d'oeuvres… Ces différentes sources doivent être présentes pour donner vie à son projet de créativité et aider les élèves à former leur propre réalisation créative.
En second lieu, au moment de la mise en œuvre de la séquence, l'enseignant devra laisser une grande place à l'expression, c'est-à-dire laisser une grande marge de liberté à l'élève, qui aura à sa disposition un matériel diversifié et disposera de l'espace nécessaire à sa démarche. Les consignes données seront des consignes simples et ouvertes, laissant une large marge d'appréciation et d'interprétation à l'élève. Cela permettra la production d'œuvres originales, singulières et créatives.

Ensuite, l'enseignant pourra prendre un temps d'analyse pour permettre à l'élève d'expliquer le chemin de sa création, comparer les productions entre pairs, valoriser le travail de l'élève pour instaurer un climat de confiance dans la classe. En effet, le climat de confiance est essentiel à l'expression de la créativité de l'élève : un élève qui a peur de mal faire ne sera pas créatif et sera angoissé devant la tâche à accomplir. L'enseignant doit ainsi mettre en valeur les productions créatives pour que les élèves complexés et introvertis soient plus à même d'écouter leur imagination. Le respect du travail de l'autre trouve son importance dans ce domaine : le jugement de l'autre porte sur la production, et non sur la personne. A la suite de ce temps d'analyse, de nouveaux essais pourront être menés afin de déculpabiliser les élèves les plus timorés et de solliciter l'élève dans sa créativité.

Dans ce processus, nous pouvons remarquer que la consigne de départ est une consigne ouverte, laissant place à une grande liberté de l'élève. Cette liberté laissée à l'élève favorise-t-elle la créativité de tous ?

3.1.1.2. L'incidence des consignes et contraintes

Selon R. GLOTON et C. CLERO, une *« éducation trop sévère, trop stricte, trop dirigée*[15] *»* nuit à la créativité et à l'esprit imaginatif des élèves. Des élèves formatés ne sont pas des élèves créatifs. Dans la démarche de création, la présence d'une consigne ouverte permet à l'élève d'imaginer et de créer sans avoir peur de sortir du cadre contraignant de la consigne. Mais cela peut aussi provoquer l'effet inverse : certains élèves n'arrivent pas à

[15] « *L'activité créatrice chez l'enfant »,* Casterman, Paris, 1971, de Gloton Robert & Clero Claude.

dépasser leur crainte de mal faire et préfère se trouver dans le cadre sécurisant de la consigne à respecter. Alors, donner une trop grande liberté aux élèves peut il nuire à la créativité de certains d'entres eux ? Faut-il mettre en œuvre des contraintes pour être plus créatifs ?

C'est ce qu'évoque Michel-Louis ROUQUETTE dans son ouvrage sur la créativité en précisant que *« les règles, autant par ce qu'elles imposent que par ce qu'elles interdisent, constituent un guide indispensable, un moteur même pour la création véritable*[16]*. »* En effet, en l'absence de limite, l'enfant peut rapidement se perdre devant une consigne de travail qui lui laisse trop de liberté et ainsi ne pas arriver à produire ce qui est attendu de lui. Nous serons alors en présence de production pauvres, stériles ou recopiées… Pour ces élèves, la présence d'une ou plusieurs contraintes peut s'avérer utile afin de les orienter vers un champ de réponses multiples.

Enfin, l'imagination de l'élève peut être sollicitée par le biais de contraintes et non pas nécessairement de liberté dans la consigne comme le souligne aussi Philippe MEIRIEU dans son ouvrage « Apprendre… oui, mais comment ? ». Cette contrainte reste donc un moyen de guider les élèves dans leurs démarches afin de ne pas les perdre dans leur propre univers. Ainsi, il est à l'enseignant de trouver un juste équilibre dans les consignes à donner en classe : la différenciation peut ici être mise en avant. Certains élèves riches en créativité n'ont pas l'utilité de la contrainte qui au contraire les inhiberaient. D'autres élèves plutôt introverti et conformés, peuvent se trouver perdu lorsque la consigne donnée est une consigne ouverte et se rassure par la présence d'une contrainte qui guiderait quelque peu leur recherche.

De plus, pour développer la créativité des élèves, l'enseignant doit nourrir l'esprit créatif de l'élève par une technique que nous appelons l'imprégnation par l'image.

3.1.2. Une imprégnation par l'image nécessaire à la démarche créative

Selon Daniel LAGOUTTE, la notion d'imprégnation désigne *« le processus éducatif par lequel, grâce à des conditions favorables de l'environnement, un état d'esprit gagne l'individu sans qu'il s'en rende vraiment compte. Ces conditions favorables sont dues à un environnement visuel de qualité et à des relations interindividuelles empreintes d'une*

[16] « La créativité », 1973, PUF, Paris, de Michel-Louis ROUQUETTE, p.60.

chaleureuse affectivité. L'élève apprend sans le savoir et sans même savoir ce qu'il apprend. Cet apprentissage est efficace au début de la vie.[17]*»*

À l'école maternelle, cet environnement visuel de qualité peut être provoqué par la lecture d'albums, la production d'images, la découverte de références artistiques ou musicales. Ces différents outils permettent d'enrichir le monde imaginaire de l'enfant et ainsi l'incite à produire des productions dont les caractéristiques sont inconsciemment puisées dans leur répertoire culturel singulier. L'imprégnation joue donc un rôle primordial dans la démarche de créativité : selon Poincaré elle constitue la première phase du processus créatif. *« Elle est le stade préalable pendant lequel le sujet s'imprègne inconsciemment des données du problème. »*

De plus, il est à noter que ce processus créateur de créativité chez l'enfant nécessite du temps et une mise en œuvre répétée pour que l'élève puisse s'imprégner de l'image, se l'approprier puis l'interpréter à sa manière. Il est donc important de laisser un temps de latence avant la réalisation d'un projet proposé aux élèves en début de séquence.

3.2. L'importance de l'image dans les apprentissages créatifs

Dans son ouvrage *Enseigner les arts visuels,* Daniel LAGOUTTE nous rappelle que jusqu'en 1878, la copie d'image est la seule activité proposée. Le dessin d'imitation à la part belle dans les arts à l'école. Ce que nous souhaitons démontrer ici ne remet pas en cause les démonstrations de ce culte de l'enseignement des arts visuels mais vise à détourner l'usage de l'image du recopiage pure et simple.

Dans le cadre de notre situation, l'image sera utilisée pour nourrir l'imaginaire des élèves. En effet, trop souvent incités par les images animées, notre objectif sera de les initier à des images plus artistiques, graphiques et abstraites afin de rendre leurs productions originales et personnelles. Nous puiserons donc nos images dans des albums à connotations artistiques c'est-à-dire des albums ou nous avons une prédominance d'images et un texte limité. La présentation répétée de ces albums auprès des élèves leur permettra de fournir leur imaginaire, et après un long travail, de se distancier pour créer sa propre œuvre artistique. Reste à l'enseignant de trouver un bon équilibre pour ne pas que l'élève tende vers l'imitation mais vers la création.

[17] « Pratiquer les arts visuels à l'école » Hachette Education, Paris, 2002, de Daniel LAGOUTTE,

Formulation de la problématique et des hypothèses

Dans le cadre de l'enseignement des arts visuels à l'école maternelle, l'enseignant vise à permettre à l'élève d'enrichir son univers imaginaire par l'accès à la culture littéraire, artistique et musicale. L'école est ainsi présente pour construire une éducation artistique et culturelle égale à tous.

De plus, le nouveau programme de l'école maternelle place le langage écrit et oral comme une priorité. Ainsi, la lecture d'album prend une place importante dans les temps de classe et peut se décliner en de multiples travaux pluri disciplinaires. Les albums utilisés en maternelle sont fournis en images qui peuvent ainsi nourrir le référentiel artistique de l'élève en sus de la découverte d'œuvres artistiques et musicales…

On peut alors se demander si l'existence des archétypes joue comme un frein ou comme une stimulation dans le processus créatif de l'élève. Se pose donc la question des images dans le processus créatif :

L'imprégnation par l'image en arts visuels permet-elle de développer la créativité de l'élève ?

A partir des éléments de notre cadre théorique et de notre problématique, voici les hypothèses que nous pouvons émettre :

Première hypothèse : l'image nourrit l'imaginaire de l'élève et lui permet de développer sa créativité. Il arrive à se distancier suffisamment de l'image pour innover car il s'est construit inconsciemment un panel imagier lui permettant de dépasser la réalité.

Deuxième hypothèse : l'image sert de modèle et freine le processus créatif de l'élève. L'image devient alors inhibitrice pour la créativité car l'élève a beaucoup de difficulté à s'en détacher.

Méthode

1. Le public

Cette expérimentation s'est déroulée en période 4 dans une classe de Petite Section / Moyenne Section de l'école primaire publique de Chavanod, située en zone rurale, dans un milieu social aisé. La classe est composée de 18 élèves de Moyenne Section et de 11 élèves de Petite Section. Une ATSEM est présente à temps complet : elle est chargée d'accompagner un groupe d'élèves de Moyenne Section lors des ateliers d'arts visuels le matin et l'après-midi, elle s'occupe de la surveillance de la sieste des élèves de Petite Section.

Afin de réaliser mon expérimentation dans les meilleures conditions, j'ai décidé de mettre en place mes séances auprès d'un groupe de 12 élèves de Moyenne Section. Cela m'a permis de travailler avec deux groupes de 6 élèves comme j'ai l'habitude de le faire lors de mes ateliers traditionnels. Les groupes formés sont des groupes de travail hétérogènes mêlant des niveaux de langage et de graphisme divers.

De plus, ces séances s'inscrivent dans le cadre d'un projet d'école : le projet Accro'Livre organisé autour de l'auteure illustratrice Anne Crausaz. Dans le cadre de ce projet, il nous a été fourni un ensemble de livres de l'auteure illustratrice regroupant tous le même personnage : « Raymond » l'escargot. Mon étude s'appuie sur la lecture d'un album en particulier comportant beaucoup d'images, de graphismes et très peu de texte : Raymond rêve . C'est l'histoire d'un petit escargot qui est un doux rêveur. Il s'imagine en cerise, en fraise, en limace et même en girafe en passant par l'extraterrestre. Sa forme ronde se prête aux multiples transformations que lui propose son imagination. Puis, un matin de printemps, il rencontre Juliette un autre escargot.

Les 12 élèves ont participé à la réalisation de ces séances : le dessin d'un escargot, le dessin de Raymond rêve, le dessin de Juliette. Au fur et à mesure de ces séances, l'ensemble des élèves sera nourri en lecture d'albums et en illustrations : tout d'abord, cela concerne les albums sur les escargots, puis nous avons étudié en profondeur l'album Raymond rêve pour qu'ils s'imprègnent des images, étudient la notion de rêve et s'approprient le personnage de l'escargot.

2. L'expérimentation

Afin de répondre correctement à la problématique et tester mes hypothèses, j'ai décidé de mettre en œuvre trois séances progressives au sein de laquelle le travail réalisé par l'élève devrait évoluer en fonction de l'imprégnation par l'image. Ces productions seront comparées entre elles, mais aussi avec la production initiale réalisée lors de la première séance. Mon expérimentation vise ainsi à démontrer l'impact de l'image sur la créativité de l'élève.

Elle se déroulera selon le schéma suivant :

- une séance qui m'a permis de recueillir les conceptions initiales des élèves,
- une séance qui fait appel à l'imaginaire de l'élève après une phase d'imprégnation par les images du livre Raymond rêve.
- une séance qui fait appel à l'imaginaire pur sans que la copie d'image ne soit possible faisant intervenir le nouveau personnage de Juliette, qui elle aussi est un escargot, mais ne fait pas les mêmes rêves que Raymond.

2.1. Les conditions matérielles

2.1.1 Le dessin de l'escargot

Cette séance est une étape fondamentale de mon expérimentation puisqu'elle servait de pré-test. Elle a donc un statut de situation de référence afin de réaliser par la suite une comparaison avec les réalisations des séances suivantes. Elle s'est déroulée au cours d'une après-midi car l'ambiance y est plus calme : seuls les 18 élèves de Moyenne Section sont en atelier de 14h30 à 15h. En effet, les élèves de Petite Section se lèvent de la sieste à 15h.

Avant d'entamer ce travail en atelier, j'ai pris l'initiative de faire une lecture d'albums en réseau centrée sur l'animal de l'escargot. Les albums que je leurs ai lus sont les suivants : Panique au potager de Françoise Bobe et Yann Lovalo, Le voyage de l'escargot de Ruth Brown, La maison la plus grande du monde de Léo Lionni. La lecture de ces albums avait pour objectif de leur fournir un référentiel d'images d'escargot afin qu'ils s'imprègnent de sa forme et de son graphisme en spirale.

Suite à ces lectures, j'ai mis en place les ateliers portant sur le dessin de l'escargot : ces ateliers se déroulent en autonomie. La consigne a été donnée une fois que les élèves

étaient tous installés autour de la table. Elle est la suivante : *« vous allez devoir dessiner votre escargot imaginaire sur une feuille : cet escargot est endormi et il rêve qu'il se transforme. Cet escargot est le votre, vous pouvez lui donner la forme et les couleurs que vous souhaitez. »*

Nous pouvons remarquer que cette consigne est simple et ne dispose que d'une seule contrainte : le dessin doit porter sur un escargot. Elle laisse ainsi une large marge d'interprétation ce qui permet à l'élève de faire travailler son imaginaire et sa créativité. Aucune indication n'est donnée sur la forme de l'escargot, la taille, la couleur ou encore le matériel à utiliser. Le matériel mis à leur disposition consiste en des feuilles de format A4, des craies grasses, des feutres, des crayons de couleurs.

A la fin de cette séance, au moment du bilan, j'ai pris le temps de revenir sur la production de chacun. Il devait décrire aux autres élèves ce qu'il avait réalisé, expliquer le rêve de leur escargot, traduire la forme donnée à leur escargot. Cela permet à de nombreux élèves de se sentir valoriser ce qui accroit leur investissement dans la tâche à accomplir.

2.1.2 Le dessin de « Raymond » rêve

Cette séance a pour but d'amener les élèves vers la création d'un escargot imaginaire. Elle a été mise en place sur un temps d'atelier de l'après midi en autonomie. Avant d'entamer ce temps d'étude en atelier, un travail a été réalisé autour de la lecture de l'album Raymond rêve de Anne Crausaz. Cet album a été très apprécié des élèves car il fait intervenir un monde imaginaire à la portée de leur imagination. En effet, Raymond se transforme en « grand méchant loup », en « extraterrestre », en « chewing gum », en « pomme d'amour » qui sont des images que l'enfant possède dans son univers.

Lors de leurs installations en atelier, les élèves avaient déjà le matériel à leur disposition. Je leur ai demandé de deviner le travail qu'ils avaient à réaliser. Certains m'ont répondu : « dessiner un escargot qui rêve qu'il se transforme comme Raymond». Je leur ai alors répétée la consigne identique à la séance 1 : *« vous allez devoir dessiner votre escargot imaginaire sur une feuille : cet escargot est endormi et il rêve qu'il se transforme. Cet escargot est le votre, vous pouvez lui donner la forme et les couleurs que vous souhaitez. »* Puis, j'ai bien insisté sur le fait que je voulais que *« l'escargot se transforme »* car à la séance 1, certains élèves n'avaient pas trouver comment transformer l'escargot et avaient donc rendu

un travail peu créatif. De plus, j'ai précisé que « *l'escargot devait leur être propre, qu'il pouvait se transformer en des choses qu'ils aimaient bien ».*

Ici, la consigne diffère peu par rapport à la situation précédente, l'objectif est vraiment de constater l'influence de l'image sur la créativité de l'élève. J'ai donc consciemment laissé une consigne somme toute identique. En effet, si la consigne avait été différente, cette variable aurait à elle seule modifier la créativité de l'élève et l'image n'aurait plus été le seul facteur à prendre en compte dans mon analyse.

Tout comme lors de la première séance, lors du bilan, j'ai demandé aux élèves de décrire leur production d'escargot et de commenter le rêve réalisé par leur Raymond. Certains élèves nous ont ouvert les portes de leur monde imaginaire et ne savaient d'ailleurs plus trop comment en sortir. Cela était très intéressant et enrichissant pour les élèves manquant de créativité car ils peuvent trouver dans le travail de l'autre une source d'inspiration.

2.1.3 Le rêve de Juliette

Cette dernière séance est créée à partir du dernier personnage rencontré par l'escargot Raymond dont il tombe amoureux : il s'agit de Juliette l'escargot. Lors de la lecture de mes albums et de son étude, j'ai demandé aux élèves de poursuivre l'histoire entre Raymond et Juliette. Puis je leur ai demandé : *« à votre avis, est ce que Juliette aussi rêve qu'elle se transforme ? »* Pris au jeu, ils m'ont bien sûr tous répondus que, évidemment, Juliette rêve aussi qu'elle se transforme en d'autres objets ou personnages.

J'ai alors profité de ce moment de partage oral pour leurs faire exprimer des idées de transformations de Juliette l'escargot : cela m'a permis de mettre par écrit les idées des élèves les plus imaginatifs. Puis, plus tard dans la journée, j'ai mis en place un atelier en autonomie de 6 élèves avec la mise en place de matériel identique. La consigne est la suivante : *« vous allez devoir dessiner votre escargot Juliette sur une feuille : elle aussi est endormie et elle rêve qu'elle se transforme. Cet escargot est le votre, vous pouvez lui donner la forme et les couleurs que vous souhaitez. »* Cependant j'ai souligné une distinction par rapport à la séance précédente : « *attention, cet escargot est une fille, elle peut donc avoir des rêves différents de Raymond qui est un garçon. En effet, pour les garçons et les filles, les rêves peuvent être*

différents ». J'ai alors demandé à mes élèves en atelier qu'elles étaient leurs rêves et fait constater la différence qu'il pouvait exister entre les rêves de garçon et les rêves de fille.

A la fin de cette séance, j'ai pris plusieurs productions au tableau réunissant les séances 1, 2 et 3 et nous avons réalisé un travail de comparaison. Cela m'a permis de constater que certains élèves avaient fait preuve de beaucoup d'imagination et de créativité dans leurs travaux alors que d'autres n'ont pas réussi à laisser exprimer leurs inventivités. Les élèves en ont aussi pris conscience et je souhaite réinvestir cette expérience avec un autre animal comme le papillon ou la coccinelle qui sont tous les deux des animaux du printemps.

Ces séances m'ont ainsi permis de prendre conscience des enjeux de la créativité des élèves : s'inspirent-ils des images, des illustrations d'albums ? Comment l'imprégnation par l'image agit-elle sur leur travail ? Sont il en mesure de réaliser un travail qui leur correspond sans copier sur les images imprégnées ou encore sur leur voisin ?

2.2. Le recueil des données

Afin de recueillir les données de cette expérimentation et d'évaluer les élèves dans leurs recherches de créativité, je m'essaierai à observer certains critères et indicateurs de réussite qui sont les suivants :

La production réalisée par l'élève est originale et singulière. Les indicateurs relatifs à ce critère sont les suivants : l'absence de ressemblance des productions entre elles (la divergence), l'absence de ressemblance des productions aux images de l'album Raymond Rêve.

L'imprégnation par l'image accroit l'imaginaire de l'élève, source de créativité. La présence importante de l'image a placé l'élève face à une situation problème : l'élève doit s'inspirer de l'image qui fait parti de son univers imaginaire, tout en s'en détachant suffisamment pour créer une production personnelle. La recherche de solution a été, pour certain, source de créativité.

La présence de créativité dans une production élève accroit sa verbalisation lors de l'explication de son cheminement créatif : la présence de créativité va de paire avec la verbalisation de l'élève lors de la présentation de son travail.

Résultats

Dans cette partie, je vais vous présenter les résultats obtenus à partir de l'étude des indicateurs et variables observés durant l'expérimentation. Ce recensement nous permettra de répondre à notre problématique et de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses. Pour cela, je rapporterai les résultats obtenus sous la forme de graphique, de tableau ou de diagramme puis, je vous proposerai une description de ceux-ci.

1. L'originalité des productions

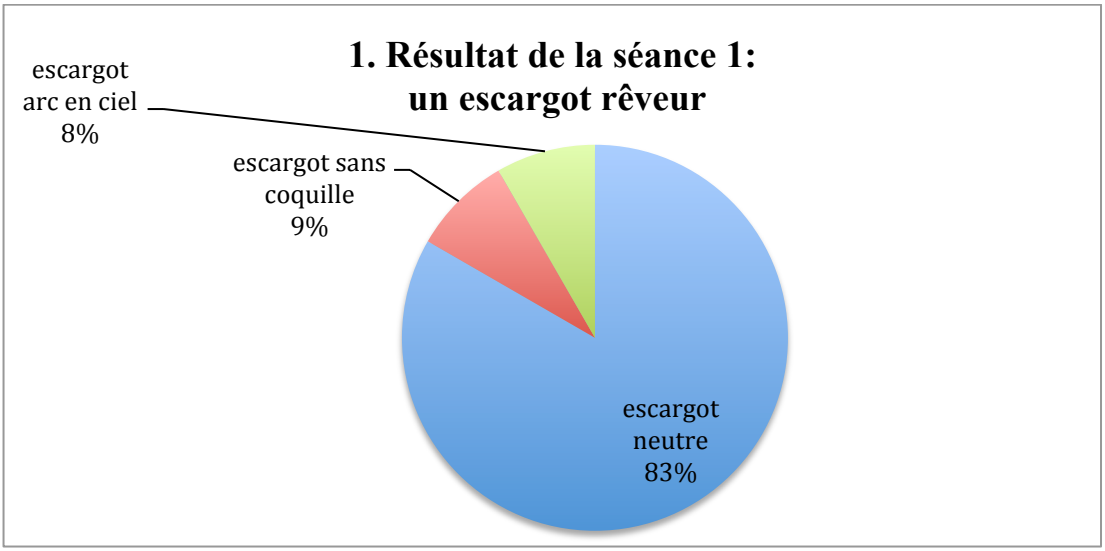
Comme expliqué ci-dessus, au fur et à mesure de l'avancée des séances, j'ai nourri l'imaginaire et l'esprit créatif de l'élève par la lecture d'albums contenant de nombreuses illustrations, par la découverte d'œuvres faisant intervenir le graphisme de la spirale.. Toutes ces œuvres sont susceptibles de développer la créativité de l'élève. Cette créativité peut se manifester par **l'originalité des productions** c'est à dire l'absence de ressemblance des productions entre elles et l'absence de ressemblance des productions aux images fournies par l'enseignant.

1.1. L'absence de ressemblance des productions élèves entre elles

Souvent, lorsque les élèves se trouvent face à une difficulté, les échanges qu'ils ont entre eux, lors des ateliers, peuvent influer sur leurs productions. Pour qu'un élève soit purement créatif, il ne faudrait pas qu'il soit influencé par quelconques variables extérieures. La divergence des productions est donc un critère permettant de constater la présence ou l'absence de créativité dans une production élève. Afin d'analyser clairement cette variable, les résultats obtenus lors de chaque séance seront présentés sous la forme de secteur :

1.1.1 Séance 1 : des productions similaires les unes aux autres

Cette première séance m'a permis de recueillir les conceptions initiales des élèves en tenant compte de leurs esprits créatifs de départ. Comme expliqué précédemment, les élèves avaient pour consigne de dessiner un escargot endormi, rêvant qu'il se transforme en une autre chose. Ici, les images fournies sont des images de l'animal en lui-même sans aucune représentation abstraite de celui-ci. Voici les résultats obtenus lors de cette première séance :



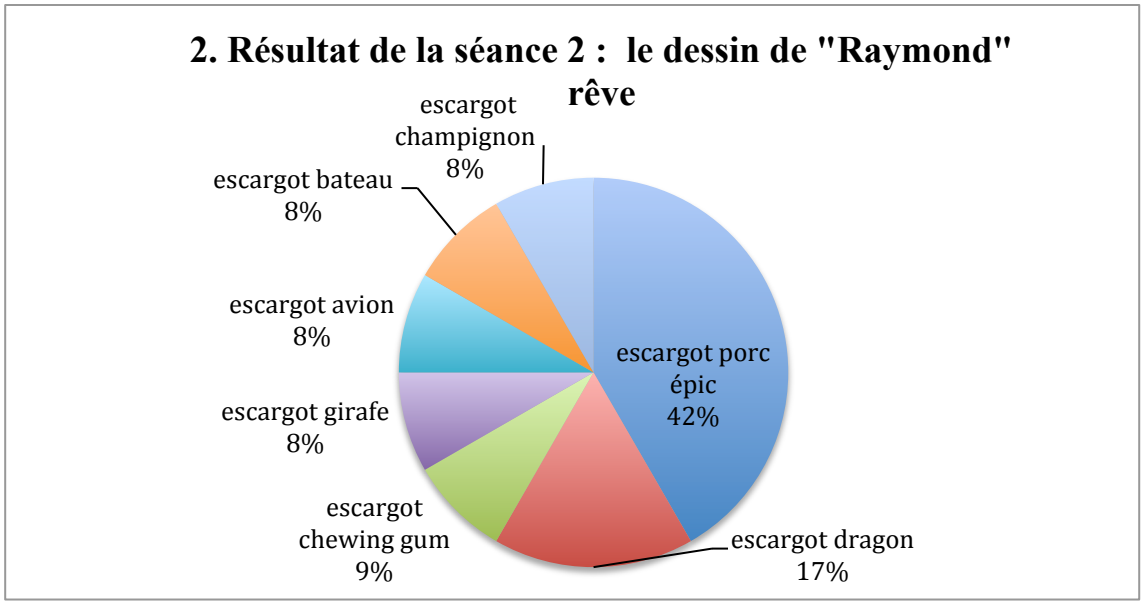
Nous pouvons remarquer qu'une part importante des élèves (83%) n'a pas pris l'initiative de dessiner un escargot « transformé » : les escargots produits présentaient le corps et la coquille spiralaire de l'escargot.

Au cours de cette séance, j'ai remarqué que les élèves créaient des productions très similaires. En effet, tous les élèves d'un même groupe de six élèves ont dessiné un escargot identique avec les mêmes couleurs, dans les mêmes dimensions.. Leurs esprits ont donc convergé vers une même représentation de l'escargot : ils étaient rassurés de produire la même chose.

Cependant, deux élèves (17%) ont pensé à dessiner un escargot sans coquille ou un escargot à la spirale multicolore : ils m'ont dit qu'il rêvait de devenir une limace ou un arc en ciel avec mon aide lors de la verbalisation. Seuls deux élèves se sont démarqués des autres lors de cette première production peu créative.

1.1.2 Séance 2 : premiers pas vers la créativité

Avant d'aborder cette séance 2, nous avons réalisé tout un travail sur l'imaginaire au travers d'illustrations d'escargots qui se transforment à chaque fois qu'ils rêvent. Tout un travail à partir de l'album Raymond rêve a été réalisé dans le domaine « mobiliser le langage dans toutes ses dimensions ». Nous avons aussi procédé à une analyse précise de l'album, de ses images, de son graphisme. Voici les résultats obtenus lors de cette séance qui contenait une consigne identique à la séance 1.



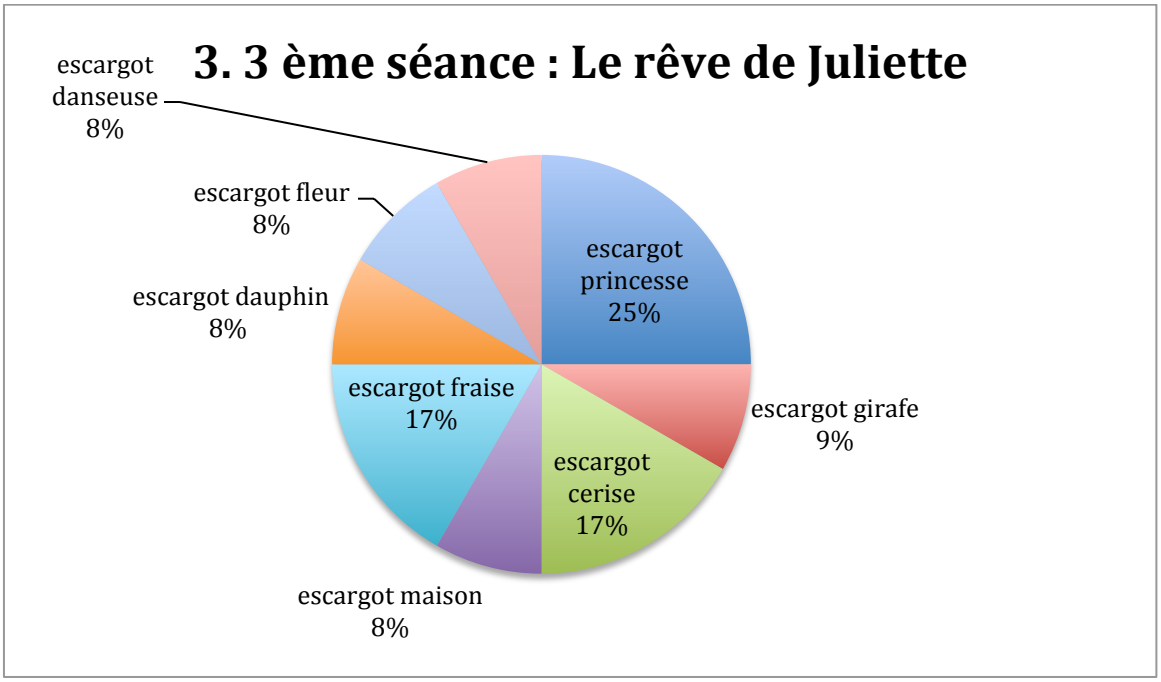
Cette séance m'a permis d'obtenir des résultats intéressants : 5 élèves ont encore produit un dessin représentant la même transformation de l'escargot (l'escargot porc épic), mais elle n'était pas produite de la même manière, de la même couleur, selon le même volume. L'idée était donc la même mais l'interprétation était distincte.

D'autre élèves (58 %) se sont pleinement exprimés dans cet atelier : ils ont dessiné un escargot singulier, chacun lui donnant des couleurs particulières pour respecter au mieux le choix qu'ils ont réalisé. Ils ont donc arrêté de s'inspirer du travail réalisé par les autres élèves : le travail de chacun de ces élèves s'est démarqué par rapport aux autres ce qui est un premier pas vers la créativité.

1.1.3 Séance 3 : l'ouverture vers l'imaginaire

La séance 3 a été proposée aux élèves après un travail langagier sur le personnage de Juliette l'escargot. En effet, ce personnage n'arrive que lors de la fin de l'histoire et il m'apparaissait opportun de travailler sur la poursuite imaginaire de l'histoire. J'ai alors demandé aux élèves d'imaginer ce qu'il pourrait arriver à Juliette et Raymond et surtout, si elle aussi, pouvait rêver ? J'ai pu alors en profiter pour leur demander des idées de rêves pour ce nouveau personnage.

Après avoir oralisé toutes ses idées, nous avons pu mettre en place l'atelier dont la consigne était identique à la séance 1 et 2 : « dessiner un escargot qui se transforme en… » Les résultats obtenus sont les suivants :



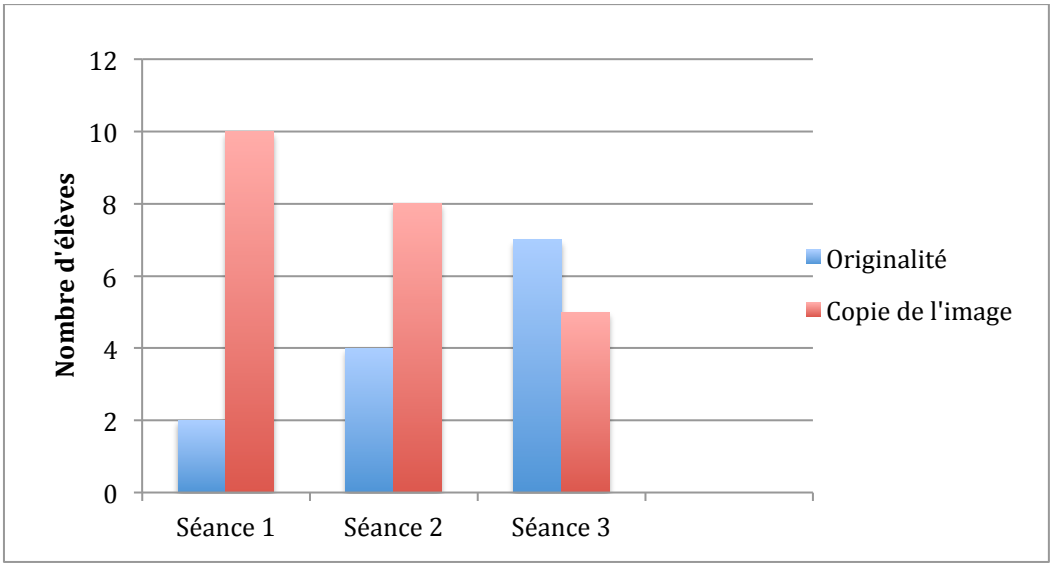
Nous pouvons analyser encore une fois que peu de productions sont similaires. Seul l'escargot princesse a été reproduit par 3 personnes mais ces élèves n'étaient pas dans le même groupe de travail : nous pouvons dire alors que leur travail est personnelle et singulier.

La consigne a été respectée tout au long de ces deux dernières séances.

1.2. L'absence de ressemblance des productions élèves aux images de l'album

Dans cette sous-partie, nous allons nous intéresser à l'évolution de la distanciation entre sa représentation de l'escargot et les images de l'album. Pour cela, nous allons comparer les productions élèves aux images fournies par l'album au fil des séances pour constater l'évolution de l'originalité des élèves. Il est important de rappeler ici que nous considérons comme une production originale tous les escargots qui ne sont pas similaires aux images présentées dans l'album.

4. L'évolution de l'originalité au travers des séances



Ce diagramme nous donne un aperçu général de l'évolution de l'originalité des production-élèves au fur et à mesure de l'avancée des séances. Nous pouvons directement constater l'influence de la lecture d'albums riches en illustrations abstraites sur le travail de l'élève.

Lors de la séance 1, nous pouvons constater que seuls deux élèves ont fait preuve de créativité lors de la réalisation de l'escargot qui rêve. Ici est rappelé que ce travail a été demandé après une lecture d'albums concernant l'escargot pur et simple, objet d'aucune abstraction de la part de l'auteur. Les 10 autres élèves ont réalisé un escargot similaire à ce que l'on avait pu retrouver sur les images de l'album et n'ont fait preuve d'aucune créativité.

Lors de la séance 2, nous pouvons noter que le nombre d'élèves ayant réalisé une production créative a augmenté : ce nombre a été multiplié par 2 par rapport à la séance précédente. Les autres élèves (8 élèves soit 66%) ont reproduit les escargots que nous retrouvons dans l'album tel que l'escargot dragon, l'escargot porc épic, l'escargot chewing gum.. L'image n'a donc pas ici été source de créativité pour tous les élèves : certains ont simplement réalisé une copie de ce qui avait été vu dans l'album.

Enfin, lors de la séance 3, le nombre d'élèves ayant fait preuve de créativité a augmenté pour dépasser la moitié des élèves de ma classe : 7 élèves soit 58% de la classe a réussi à produire un escargot distinct de l'image de l'album. Ces élèves ont fait preuve de beaucoup d'imagination : nous avions des escargots princesses, un escargot maison, un escargot fleur, un escargot dauphin, un escargot danseuse.

2. La verbalisation de l'élève

Lors de mes séances, j'ai pu constater qu'il existait un lien étroit entre la présence de créativité dans une production et la verbalisation. Afin de vérifier mes constatations, nous allons procéder à une comparaison des productions élèves accompagnées de l'explication verbale de l'élève lors de la phase de bilan. Cette explication verbale prend la forme d'une dictée à l'adulte. Volontairement, j'ai décidé de comparer une œuvre tirée de l'imaginaire pure c'est à dire qu'elle ne s'inspire ni du livre, ni d'une autre production élève et une œuvre non imaginaire inspirée du livre et d'une autre production élève.

Œuvre tiré de l'imaginaire

Production	Transcription
 L'escargot avion	Élève 1, 5 ans L'enseignante : *« peux tu nous décrire ton escargot ? »* Élève 1 : *« c'est un escargot qui prend beaucoup l'avion. Il voyage beaucoup dans pleins de pays. Il part avec son papa et sa maman en vacances faire le tour du monde. Il a une perche à l'arrière qui lui permet de prendre des personnes à son passage. »*

Œuvre tiré du livre et d'une production élève

Production	Transcription
 L'escargot porc épic	Élève 2, 5 ans L'enseignante : *« peux tu nous décrire ton escargot ? »* Élève 2 : *« c'est un escargot porc épic. »*

Il faut noter que le niveau de langage de base de ces deux élèves est similaire.

Nous pouvons constater que l'élève qui réalise des productions créatives arrive facilement à s'exprimer pour décrire son dessin à l'oral. Au contraire, l'élève qui réalise une production peu créative est resté cloisonné dans une reproduction de l'image du livre. L'image a ici inhibé son esprit créatif : elle s'est confortée dans la copie d'image. Ainsi, son langage était stérile, laissant transparaitre aucune imagination de sa part lors de la présentation de sa production.

Discussion et conclusion

1. Re-contextualisation

Ce mémoire de recherche a pour objectif de comprendre la nature des points à développer pour que la créativité soit présente dans les œuvres produites par les élèves de maternelle en arts visuels.

L'imprégnation par l'image semble être un facteur influant sur la créativité des élèves. Nous allons donc voir de quelle manière l'imprégnation par l'image influe sur la créativité de l'élève ?

L'expérimentation mise en place et testée auprès des élèves de Moyenne Section est découpée en trois séances. La première séance consiste en une séance diagnostique et me sert de point de comparaison pour évaluer le développement de la créativité. La seconde séance est mise en place après une lecture répétée de l'album Raymond rêve pour constater l'influence de l'image dans le processus créatif. Enfin, la dernière séance est basée sur un personnage qui apparaît à la fin de l'album dont l'image n'a pas permis d'influencer l'imaginaire de l'enfant. Pour ces trois séances, la consigne et le matériel mis à la disposition des élèves étaient identiques : seule la lecture d'album à connotation artistique diffère.

2. Mise en lien avec les recherches antérieures

2.1. L'imprégnation par l'image influe sur la créativité

Comme nous l'avons vu précédemment, des auteurs ont démontré que l'imprégnation culturelle et artistique était une étape nécessaire, déclencheur de créativité chez l'élève. En effet, cela permettrait de former un panel culturel et artistique dans lequel l'élève viendrait puiser inconsciemment des éléments pour construire l'originalité de sa production.

Dans notre expérimentation, la créativité se présente comme une situation problème soumise à l'élève. L'enseignant demande à l'élève de réussir à se distancier de l'image pour innover. Dans le cadre de notre étude, cela se traduit par la production d'une œuvre plastique divergente de la production des autres élèves et indépendante des images de l'album.

2.1.1 La présence de l'image : un juste équilibre à trouver

Dans le cadre de notre travail, l'image joue un rôle important dans le développement de la créativité de l'élève. Il semble évident que l'enseignant est présent pour offrir aux élèves une culture littéraire et artistique dés le plus jeune âge. Cela passe par la lecture d'albums riches en illustrations, la découverte d'œuvres d'arts, la visite de site culturel…

L'image est donc partout autour de l'élève : elle est présente à l'école mais aussi à la maison souvent sous la forme d'images animées. Pour que l'élève ne soit pas perdu dans ce trop plein imagiers : l'enseignant doit orienter ses recherches autour d'images qu'il veut faire imprégner à ses élèves.

Cependant, j'ai pu constater que trop souvent dans ma pratique, je souhaitais que les élèves reproduisent ce qui était représenté sur les images fournies. Pire, je leur laissais les modèles à leurs dispositions sur la table pour leur donner des idées, les inspirer. Ce travail autour de la création d'escargot m'a permis de prendre du recul par rapport à ma conception de l'enseignement. J'ai pu constater que l'image doit être simplement présente pour nourrir leur imaginaire au moment des temps de regroupement par exemple. Ensuite, l'élève doit être libre d'interpréter les consignes et de procéder à ses propres expérimentations lors des temps de travail en arts visuels.

Pour certains élèves, ce travail a été source d'une grande créativité : sans aucune difficulté, ils se sont laissés embarquer dans leur monde imaginaire et semblaient très investit dans leurs travails. Pour d'autres élèves, déjà trop habitués aux consignes fermées et à la copie d'image, ils ne sont pas arrivés à produire un dessin distinct de l'image par manque d'initiative et de confiance. Un des élèves m'a même rendu une feuille blanche après 30 minutes d'atelier lors de la 2nde séance sur le dessin de Raymond.

L'image doit donc avoir une place régulée : elle doit être présente lors des lectures d'albums ou des études d'œuvres d'arts pour permettre de nourrir l'imaginaire des élèves mais elle ne doit pas transparaitre lors des temps d'atelier. De plus, pour les élèves manquant d'initiative, un travail sur l'estime de soi et la valorisation devrait être entamé pour qu'ils gagnent en assurance et ainsi en créativité.

2.1.2 L'imprégnation et la distanciation, déclencheurs de créativité chez l'élève

Au fur et à mesure des séances menées, j'ai pu remarquer que la représentation personnelle de l'escargot rêveur a évolué en fonction des albums et des images que je leurs proposais. En effet, leurs premières productions de l'escargot étaient toutes similaires : seules deux se détachaient dessinant une limace et un escargot arc-en-ciel. La créativité était peu présente lors de cette séance qui n'avait pas été précédée de la lecture d'album artistique et abstrait mais au contraire de la lecture d'album présentant l'animal concret tel que l'on peut le retrouver en se promenant par un Dimanche pluvieux.

La seconde séance a obtenu de meilleurs résultats : les productions élèves démontrent des représentations de l'escargot abstraites et évolutives. Certes, pour huit d'entres eux, ces productions sont largement inspirées des images du livre mais l'abstraction est présente par rapport à la séance 1. L'imprégnation par l'image a donc ici eu un impact sur les représentations personnelles de l'animal malgré le manque d'imagination des élèves. Dans ce cadre, l'image sert de point d'appui pour l'élève qui s'en inspire largement : ils trouvent un sentiment de sécurité dans la reproduction d'image fournie par l'enseignant.

La dernière séance faisait intervenir un personnage rencontré lors de la fin de l'histoire : les élèves ne pouvaient alors plus se référer aux images de l'album. De plus, je leurs avais précisé que le dernier personnage était un escargot féminin qui avait sans doute des rêves distincts du personnage principal et donc des représentations différentes. Cette séance a permis à certains élèves peu imaginatifs lors de la séance 2 de se détacher de l'image pour produire leur propre représentation du rêve de leur animal. L'augmentation de la créativité des élèves est du à la distanciation : les élèves ont réussi à prendre du recul par rapport aux images que je leurs ai donné pour se créer une représentation personnelle de l'animal. Ainsi, leur dessin est distinct de l'image et des productions élèves ce qui caractérise l'originalité et donc la créativité.

L'image est donc un intermédiaire permettant de lier l'imaginaire de l'élève à sa créativité.

2.2. La verbalisation : un processus important dans la créativité

Au cours de mes séances, j'ai pu remarqué que la verbalisation jouait un rôle dual : elle était à la fois créatrice de créativité lorsqu'elle précédait la mise en activité mais aussi une conséquence de la créativité.

2.2.1 La verbalisation : une conséquence de la créativité

Tout d'abord, au cours de mes séances, j'ai noté que les élèves qui avaient rendu un travail créatif avaient beaucoup plus de facilités à verbaliser leurs productions lors du bilan.

Nous avons pu le relever lors de mes résultats où j'ai comparé les verbalisations de productions d'un élève créatif et d'un élève peu créatif. Cette comparaison de cas particuliers peut s'appliquer à la généralité de la classe: lorsque la production était créative et personnelle, l'élève tenait à expliquer le cheminement de sa pensée lors de la réalisation de sa production. Sa réflexion était personnelle : il n'avait donc aucune difficulté à justifier ses choix et à décrire sa production. Par contre, l'élève peu créatif éprouvait de grosses difficultés à expliquer sa production : il s'en tenait aux faits, à ce que tout le monde pouvait voir *« ceci est un escargot porc épic ».* Aucune imagination, ni particularité personnelle ne s'ajoute à ce commentaire : la créativité est donc absente de ces travaux accompagnés d'une verbalisation pauvre.

Il existe donc un véritable lien de cause à effet entre la présence de créativité dans une production et la verbalisation qui accompagne sa présentation en classe.

2.2.2 La verbalisation : une cause de créativité

Lors de ma dernière séance au cours de laquelle nous avons réalisé tout un travail sur le personnage de Juliette, nous avons pu imaginer d'une part le devenir du personnage, puis en oraliser ses possibilités de transformation. Tous ces échanges ont eu lieu au moment du regroupement avant la réalisation du travail en atelier.

Lors de cet atelier, nous pouvons constater une augmentation de la créativité : les élèves ont gagné en assurance grâce à l'échange d'idées et ainsi, ont plus largement laissé s'exprimer leur imagination à travers leur représentation de l'escargot.

La verbalisation a donc eu un impact direct sur la créativité de l'élève.

De plus, il faut noter que ces résultats interviennent lors de la dernière séance : les élèves ont alors un recul nécessaire pour former une production originale et singulière. En effet, la créativité nécessite du temps, des essais et des erreurs..

3. Limites et perspectives

Lors de la mise en place de ces séances, nous avons pu nous apercevoir que la créativité par l'originalité des productions ne s'est pas développée de manière harmonieuse dans ma classe. Pour certains, la lecture de l'album Raymond rêve, qui exposait de nombreuses images dans lesquelles l'escargot se transformait, a permis à l'élève de se détacher de l'animal du livre pour produire des dessins singuliers. Pour d'autres, le détachement par rapport à l'image était un processus compliqué : ils n'arrivaient pas à se détourner de l'image pour produire leurs représentations de l'animal. Ils se sont alors imprégnés de l'album comme une copie, un modèle et non comme une source d'inspiration.

Pour que ma première hypothèse soit validée auprès de tous mes élèves, il faudrait que ma démarche de créativité s'inscrive dans le temps. En effet, mes élèves de Moyenne Section sont habitués depuis la Petite Section à reproduire des modèles que nous leur donnons. Cette expérimentation m'a permis de prendre conscience que le travail était beaucoup plus riche lorsque les images servaient seulement comme source d'inspiration. Ainsi, pour que les élèves peu créatifs lors de cette expérimentation le deviennent, il faudrait que j'instaure un climat de confiance et de plaisir dans lequel le jugement ne porte par sur l'auteur du dessin mais sur sa représentation. Aussi, il faut leur laisser le temps et la possibilité d'exprimer leur créativité : le matériel nécessaire doit être rendue disponible facilement lors des temps libres de la journée.

De plus, j'ai aussi remarqué lors de cette expérimentation que l'imprégnation par l'image ne suffisait pas pour certains qui avaient besoin de partager leurs pensées et leurs idées avec la classe. La verbalisation servait ainsi de source d'inspiration et de point d'appui à leur créativité. Cela restait sans doute un moyen de se rassurer avant de faire place à leur expression sur la feuille.

Bibliographie

Ouvrages

Gloton Robert & Clero Claude (1971). *L'activité créatrice chez l'enfant*. Paris : Casterman.

Lagoutte Daniel (2002). *Enseigner les arts visuels*. Paris : Hachette éducation.

Meirieu Philippe (1993). *Apprendre... oui, mais comment ?* Pédagogies. Paris : ESF éditeur.

Raynal Françoise et Rieunier Alain (2005). *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés.* Paris : ESF éditeur.

Rouquette Michel-Louis (1973). *La créativité*. Paris : PUF.

Webographie :

- Canova et Cie (1999). *Les arts plastiques à l'école maternelle.* Doc Groupe 73 maternelle. Repéré à http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/maternelle_arts_plastiques/ecole.php?PHPSESSID=2cd68b24b2f3d 4725fb985a80d7f160a

- Direction de l'enseignement scolaire. *Le regard et le geste – les arts visuels – document d'application des nouveaux programmes à l'école primaire.* Repéré sur http://www.eduscol.education.fr/prog/

- Ministère de l'Education nationale (18 Juin 2008). *Bulletin officiel du ministère de l'éducation nationale et du ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche.* N°3

- Ministère de l'Education nationale (23 Mars 2015). *Bulletin officiel du ministère de l'éducation nationale et du ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche.* N°13

- Ros Nora (2007). *El lenguaje artistico, la educación y la creación.* Repéré sur rieoei.org/deloslectores/677Ros107.PDF

ANNEXES

SEQUENCE : L'ESCARGOT REVEUR

Cycle : 1	**Classe : PS/MS**	**Nb d'élèves** : 29	**Période : 4**	**Nb de séances : 3**

Domaine : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES	**Sous-domaine : OBSERVER, COMPRENDRE ET TRANSFORMER DES IMAGES**
Objectifs de la séquence : - Arriver à se détacher de l'image pour créer son escargot rêveur - Verbaliser sa production	**Compétences travaillées :** - Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. - Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

Support : Raimond rêve de Anne CRAUSAZ.

Titre des séances	Objectifs :	Contenu global :
1. Situation de référence 15 à 20 min – atelier autonome de 6 élèves	- Créer un escargot original sans l'apport d'image abstraite.	**Phase 1 : Lecture des albums :** Panique au potager de Françoise Bobe et Yann Lovalo, Le voyage de l'escargot de Ruth Brown, La maison la plus grande du monde de Léo Lionni. **Phase 2 : Mise en atelier :** la consigne est la suivante : *« vous allez devoir dessiner votre escargot imaginaire sur une feuille : cet escargot est endormi et il rêve qu'il se transforme. Cet escargot est le votre, vous pouvez lui donner la forme et les couleurs que vous souhaitez. »* Puis, je laisse aux élèves le matériel suivant : feuille A4 blanche, craies grasses, feutres, crayons de couleurs. Il dispose de la libre utilisation du matériel. **Phase 3 : Bilan de la séance :** après avoir rassemblé les divers dessins des élèves, je les expose les uns après les autres. L'élève auteur du dessin est demandé au tableau pour qu'il nous explique sa représentation de l'escargot rêveur. Je lui demande donc : « peux tu expliquer à tes copains le rêve de ton escargot ? »
2. Raymond rêve 15 à 20 min – Atelier autonome de 6 élèves	- Créer un escargot original après l'apport d'image abstraite	**Phase 1 : Lecture d'album :** Raymond Rêve d'Anne Crausaz. **Phase 2 : Mise en atelier :** la consigne est la suivante : *« vous allez devoir dessiner votre escargot imaginaire sur une feuille : cet escargot est endormi et il rêve qu'il se transforme. Cet escargot est le votre, vous pouvez lui donner la forme et les couleurs que vous souhaitez. »* Puis, je laisse aux élèves le matériel suivant : feuille A4 blanche, craies grasses, feutres, crayons de couleurs. Il dispose de la libre utilisation du matériel. **Phase 3 : Bilan de la séance** : après avoir rassemblé les divers dessins des élèves, je les expose les uns après les autres. L'élève auteur du dessin est demandé au tableau pour qu'il nous explique sa représentation de l'escargot rêveur. Je lui demande donc : « peux tu expliquer à tes copains le rêve de ton escargot ? » Puis je conserve les dessins les plus créatifs pour les mettre en valeurs et appuyer sur le fait que c'est ce que j'attends des élèves.

3. Juliette rêve 15 à 20 min – Atelier autonome de 6 élèves 10 à 15 min - Collectif	- Créer un escargot original après l'apport d'image abstraite à partir d'un personnage nouveau - Comparer l'évolution des productions à travers ces 3 séances.	**Phase 1 : Lecture d'album :** Raymond Rêve d'Anne Crausaz. Puis, travailler sur la poursuite de l'histoire avec le nouveau personnage de Juliette. Imaginer une fin entre Raymond et Juliette. Puis, dictée à l'adulte des différentes transformations que Juliette pourraient subir. **Phase 2 : Mise en atelier :** la consigne est la suivante : *« vous allez devoir dessiner votre escargot imaginaire sur une feuille : cet escargot est endormi et il rêve qu'il se transforme. Cet escargot est le votre, vous pouvez lui donner la forme et les couleurs que vous souhaitez. »* Puis, je laisse aux élèves le matériel suivant : feuille A4 blanche, craies grasses, feutres, crayons de couleurs. Il dispose de la libre utilisation du matériel. **Phase 3 : Bilan de la séance** : je rassemble les dessins des 3 séances pour les élèves dont la créativité a évolué pour que l'on procède à une comparaison d'image. Je les expose au tableau puis je demande aux élèves : *« qu'est ce que vous voyez de différents entre ces différents dessins ».* Faire émerger le mot « créatif ». Puis, faire remarquer que pourtant le matériel et la consigne étaient identiques, *« alors qu'est ce qui a fait que les dessins ont changé ».* Faire émerger le mot « image ».

COMPARAISON DES PRODUCTIONS D'ÉLÈVES AU FIL DES 3 SÉANCES :

- Élève 1 :

Séance 1 : escargot

Séance 2 : Raymond porc épic

Séance 3 : Juliette princesse

- Élève 2 :

Séance 1 : escargot

Séance 2 : Raymond voyageur

Séance 3 : Juliette maison

École supérieure du professorat et de l'éducation
Académie de Grenoble
Université Grenoble Alpes
Université Savoie Mont Blanc

Année universitaire 2015-2016

Diplôme universitaire *Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation*
Mention Premier degré

Titre de l'écrit scientifique réflexif : L'impact de l'image sur la créativité de l'élève en arts visuels.

Auteur : Astrid Bollonjeon

Résumé : Image, imaginaire et créativité sont des notions étroitement liées. L'image permet de développer l'imaginaire qui constitue la pensée de la création avant sa mise en application. Ce mémoire a pour ambition de montrer l'impact de l'imprégnation de l'image dans le processus créatif de l'élève. Nous traiterons cela dans une classe de maternelle à travers d'un dessin d'escargot. Trois séances seront menées avec une consigne identique demandant aux élèves de dessiner un escargot qui rêve et se transforme en la chose rêvée. L'objectif de ces séances est d'amener l'élève vers la créativité. Le matériel dont il dispose pour cette expérimentation est identique pour chacune de ces séances. Les résultats ont démontré que l'image a influencé leur créativité : les dessins stériles et stéréotypés ont laissé place à des dessins originaux et singuliers. Cette créativité s'est aussi exprimée d'une autre manière à travers la verbalisation : les élèves créatifs s'exprimaient plus aisément lors de la présentation de leur dessin au reste du groupe. Ce travail permet de comprendre qu'il est important de nourrir l'imaginaire des élèves tout au long de leur scolarité en leur laissant s'imprégner librement des images et œuvres artistiques.

Mots clés : enseignement des arts visuels, cycle 1, créativité, image, verbalisation, imprégnation.

Summary : Image, imaginary and creativity are concepts really closed. The image can develop imaginary who is the thought of creation before its implementation. The goal of this report is to show how important is the image on the creativity of pupils. We worked on this subject with pupils in nursery school through a snail drawing. Three sessions will be teached with similar instruction who asked to draw a snail who dreams. The goal of this session is to encourage pupils to creativity. The equipement is the same for all sessions. Results show that images are influenced their creativity : the stereotypically draw gave way to original and personal draw. Furthermore, this creativity speack out though the langage. Indeed, the creative pupils speak more orally when they present their work. This report show that it is very important to develop imaginary of pupils during their scolarity with for example image or artistic work.

Key words : teaching visual arts, nursery, creativity, image, langage, impregnation.