



**HAL**  
open science

**Concevoir un enseignement créatif favorable au développement de la créativité à l'école primaire : comprendre et connaître les enjeux de la créativité afin de mettre en place des situations pédagogiques visant le développement du potentiel créatif chez l'élève**

Ophélie Sperry

► **To cite this version:**

Ophélie Sperry. Concevoir un enseignement créatif favorable au développement de la créativité à l'école primaire : comprendre et connaître les enjeux de la créativité afin de mettre en place des situations pédagogiques visant le développement du potentiel créatif chez l'élève. Education. 2019. dumas-02154828

**HAL Id: dumas-02154828**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02154828>**

Submitted on 13 Jun 2019

**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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

## UNIVERSITE DE CERGY-PONTOISE – ESPE de l'académie de Versailles

-----

### Mémoire

Présenté en vue d'obtenir

### Master MEEF Premier degré-Professeur des écoles

## Concevoir un enseignement créatif au service de la créativité à l'école primaire

Comprendre et connaître les enjeux de la créativité afin de mettre en place des situations pédagogiques visant le développement du potentiel créatif chez l'élève

**SPERRY Ophélie**

Sous la direction de : Perrine TOURNANT

Jury :

**Madame Perrine TOURNANT** Formatrice en arts plastiques  
ESPE de Saint-Germain-En-Laye, université de Cergy-Pontoise

**Monsieur Frédéric DUCROS** Formateur en éducation musicale  
ESPE de Saint-Germain-En-Laye, université de Cergy-Pontoise

Soutenu le 22/05/2019

## DÉCLARATION ANTI-PLAGIAT

Je soussignée SPERRY Ophélie

- Déclare que ce mémoire est un document original fruit d'un travail personnel ;
- Suis au fait que la loi sanctionne sévèrement la pratique qui consiste à prétendre être l'auteur d'un travail écrit par une autre personne;
- Atteste que les citations d'auteurs apparaissent entre guillemets dans le corps du mémoire;
- Atteste que les sources ayant servi à élaborer mon travail de réflexion et de rédaction sont référencées de manière exhaustive et claire dans la bibliographie figurant à la fin du mémoire
- Déclare avoir obtenu les autorisations nécessaires pour la reproduction d'images, d'extraits, de figures ou tableaux empruntés à d'autres œuvres.

Fait à.....,

le .....

Signature :

# Remerciements

Je tiens à remercier sincèrement Madame Tournant, ma directrice de mémoire, pour son accompagnement, sa disponibilité et ses conseils avisés tout au long de la rédaction de mon mémoire.

Je tiens à remercier les enseignants pour leur participation au questionnaire de recherche.

Je remercie également, l'ensemble des professeurs des écoles stagiaires avec qui j'ai partagé cette année de formation pour leur soutien.

Je tiens à remercier tous les élèves qui ont participé à ce mémoire, sans lesquels je n'aurais pu avoir de résultats.

Pour finir, je remercie ma famille, mes amis qui ont participé à la relecture de mon mémoire et qui m'ont toujours soutenus et encouragés tout au long de mes études.

# Résumé

Mots-clés : Créativité, potentiel, processus, enseignant, pédagogie

# Abstract

**Keywords :**

# Table des matières

<b>Remerciements</b>	<b>1</b>
<b>Résumé</b>	<b>2</b>
<b>Abstract</b>	<b>3</b>
<b>Table des matières</b>	<b>4</b>
<b>Liste des figures</b>	<b>6</b>
<b>Liste des annexes</b>	<b>7</b>
<b>Introduction</b>	<b>8</b>
1. Comment libérer la créativité des élèves dans l'environnement scolaire ?	8
2. Pourquoi faut-il développer la créativité des élèves ?	8
3. Qu'entend-on par enseigner la créativité à travers des situations pédagogiques créatives ?	8
4. Questionnement et hypothèse	9
<b>Première partie: Contexte scientifique</b>	<b>10</b>
1.1 Histoire et définitions de la créativité	10
1.2 Le processus créatif	11
1.3 Le potentiel créatif	12
1.3.1 Les facteurs cognitifs	12
1.3.2 Les facteurs conatifs et affectifs	13
1.4 Les environnements extérieurs à l'école ayant un impact sur la créativité	14
1.4.1 L'environnement culturel	14
1.4.2 L'environnement socio-familial	15
1.5 le système scolaire et la créativité	16
1.5.1 L'impact du système scolaire sur la créativité	16
1.5.2 Programmes et créativité	18
1.5.2.1 Le cycle 1	18
1.5.2.2 Le cycle 2 et 3	22
1.5.3 L'engagement de l'enseignant dans le développement du potentiel créatif de l'élève	23
1.5.3.1 Définition de la créativité par plusieurs enseignants	23
1.5.3.2 Enseigner la créativité, est-ce possible ?	25
1.5.3.3 Enseignement créatif et créativité des élèves	29

1.6 L'évaluation du potentiel créatif des élèves	31
<b>Deuxième partie: Pratiques pédagogiques</b>	<b>34</b>
Enseigner de manière créative pour libérer la créativité des élèves	34
2.1 Installation d'un environnement scolaire favorable au développement de la créativité	34
2.1.1 Organisation et fonctionnement de l'espace en classe	34
2.1.2 Les règles de classe	37
2.2 La posture de l'enseignant	38
2.2.1 L'importance des mots et du regard porté sur l'élève et son travail.	38
2.2.2 La théâtralisation au service du développement de la créativité	39
2.3 La mise en place de dispositifs totalement libres favorisent-ils l'expression créative des élèves ?	
Exemple: le coin créativité.	40
2.4 Analyse d'une séquence d'arts plastiques	41
2.4.1 Description du déroulement de la séquence	41
2.4.2 Analyse des productions d'élève	43
2.4.3 Analyse critique de la séquence	45
<b>Conclusion</b>	<b>47</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>49</b>

# Liste des figures

# Liste des annexes

# Introduction

## *1. Comment libérer la créativité des élèves dans l'environnement scolaire ?*

L'objet de recherche consiste à montrer que l'école peut jouer un rôle important dans la libération de la créativité d'un enfant, dans la mesure où elle autorise ce dernier à être un individu à part entière. Notamment à travers certaines disciplines qui s'y prêtent davantage tels que les arts plastiques, l'éducation musicale et l'éducation physique et sportive. Néanmoins, le système éducatif peut aussi être contre-créatif. En effet lorsqu'un enfant se rend à l'école, il se retrouve dans un environnement régi par des règles fixes, laissant peu de place à la prise de risques, qui nous le verrons est essentielle au processus créatif. Ainsi, la posture de l'enseignant devient alors essentielle dans la libération du potentiel créatif des élèves.

## *2. Pourquoi faut-il développer la créativité des élèves ?*

Les intérêts de ma démarche sont de montrer d'une part que les recherches scientifiques menées au cours de l'histoire sur la créativité peuvent évidemment être prises en considération pour l'exercice de notre métier d'enseignant, tout particulièrement en séance d'arts plastiques. D'autre part il est intéressant d'entrer dans une démarche d'explorations et d'essais pédagogiques visant à libérer la créativité des élèves dans diverses disciplines, liées à la polyvalence de notre statut de professeurs des écoles. L'école doit permettre de développer le potentiel créatif des élèves pour former des citoyens de demain. Ils doivent croire en leur capacités créatives et verront ainsi les évolutions contemporaines comme des défis à relever..

## *3. Qu'entend-on par enseigner la créativité à travers des situations pédagogiques créatives ?*

La créativité est un concept vaste généré par plusieurs paramètres comme: l'imagination, la prise de risque, l'échec, la persévérance, l'association d'idées, la résolution de problème, l'originalité, les contraintes ... C'est toute cette complexité qu'il est important de maîtriser afin de développer le potentiel créatif des élèves de manière optimale. Cette maîtrise permet ensuite de mettre en place des situations pédagogiques adaptées à ce développement. Les méthodes pédagogiques sont donc les moyens mis en oeuvre pour l'enfant, afin de lui permettre d'atteindre certains objectifs. Ainsi, le domaine du savoir et de réflexion dans lequel évolue l'enfant résulte des choix effectués par l'enseignant. Les situations pédagogiques dites créatives, correspondent aux prises de risque tentées par l'enseignant, qui dans un souci de développement de sa propre pédagogie, et d'adaptation aux besoins des élèves, expérimentera de nouveaux dispositifs non traditionnels.

#### 4. Questionnement et hypothèse

Pourquoi le potentiel créatif est-il variable d'un élève à un autre ? Quels sont les facteurs nécessaires à l'acte créatif ? Quels sont les acteurs de ce développement ? L'école peut-elle jouer un rôle dans le développement du potentiel créatif de l'enfant ? Est-il réellement possible d'enseigner la créativité ? Comment une pédagogie créative peut-elle contribuer à la croissance des capacités créatives des élèves ?

J'émetts l'hypothèse que la liberté pédagogique de l'enseignant peut permettre à l'élève de développer son potentiel créatif. En stimulant quotidiennement l'imagination, l'expérimentation et l'expression; la créativité s'enseigne, s'apprend. L'objectif de cet enseignement est de contribuer à la construction de la personnalité de l'élève. Néanmoins, au sein du système éducatif, qui peut parfois être contre-créatif, certaines disciplines tels que les mathématiques ou les sciences ne permettent pas l'expression libre de l'imagination des élèves. En effet ces enseignements scientifiques contraignent à des réponses convergentes; or l'essence même de la créativité est la divergence. Cependant, il sera intéressant de nuancer ce propos en trouvant dans ces disciplines des dispositifs créatifs permettant l'entraînement, voir l'amélioration des capacités créatives des élèves.

# Première partie: Contexte scientifique

## 1.1 Histoire et définitions de la créativité

Nombreuses sont les recherches, les réflexions autour du concept de la créativité tant il est complexe. La conception de la créativité a été étudiée au cours de l'histoire mais continue à faire débat aujourd'hui.

Selon *Mihaly CSIKSZENTMIHALYI*(1), la créativité humaine apparaît lorsque ce dernier a pu s'intéresser à « d'autres choses » qu'à sa survie. Par « autres choses » il entend les différents modes d'expressions tels que le langage et les arts. Ces premières explorations ont fondé l'ensemble du savoir de l'humanité. Ainsi l'origine de la créativité a permis aux primates d'évoluer au statut d'Hommes. *CSIKSZENTMIHALYI* distingue deux types de créativité. La Créativité, avec un C majuscule, qui aura un impact sur la société, sur la culture; et la créativité avec un c minuscule qui se réfère à la créativité d'un individu pour lui-même.

Pendant longtemps, la créativité a été perçue de façon mystique. *Platon* décrit la créativité comme une activité mentale inconsciente, due à une force extérieure au créateur qui est ainsi illuminé. On comprend donc ici que le processus créatif nécessite une révélation subite qui ne résulte pas forcément d'une réflexion de la part du créateur, mais comme si c'était un événement magique.

L'Antiquité Grecque nous présente une autre définition de la créativité. En effet, *Aristote* estime que la création doit être différente de ce qui existe dans la réalité. Il est donc important de prendre en compte ce qui est, la nature, et de la remodeler. Aristote envisageait que l'acte créatif prenne sa source dans la sphère mentale, il écartait l'idée des interventions divines dans le processus créatif(2). Nous avons alors un nouveau procédé, une imitation de la nature sous forme de régénération.

C'est à partir du XVII<sup>e</sup> siècle que l'aspect surnaturel de la créativité disparaît. Duff (1767, cité dans Becker 1995) (3) pose l'écart entre le talent et le génie créatif. L'idée de capacité inée se retrouve dans ces deux concepts, en revanche le talent ne nécessiterait pas de pensée originale, c'est ici que la différence se forme. En effet selon lui le génie créatif émerge de l'imagination associative qui combine les idées, le jugement et l'évaluation des idées produites, ainsi que les valeurs esthétiques qui guident la recherche d'idées. La créativité est donc à cet époque intrinsèque au génie, cette nouvelle définition élargit le champ de questionnement autour de ce concept: Qu'est ce que la créativité ? Tout le monde peut-il être créatif ? Qui est créatif ? Quelles sont les caractéristiques des personnes créatives ?

C'est au XIX<sup>e</sup> siècle que les études scientifiques de la créativité commencent. Les auteurs étudient des personnes éminentes, reconnues pour leurs oeuvres, considérées comme étant des génies. Nombreux sont les écrivains se penchant sur cette étude, Galton(1879), Ribot (1900) , Kris (1952), Suler (1980), ...

La créativité est alors approchée et étudiée à travers plusieurs entrées, la psychologie, la génétique, l'intellect...

Le champ de recherche devient si vaste et complexe qu'il est difficile de préciser l'idée de la créativité. Elle peut tout de même être définie consensuellement de la manière suivante:

« capacité à produire des réalisations qui sont à la fois nouvelles et adaptées aux contraintes de la situation dans laquelle elles prennent place » (Amabile, 1996; Gardner, Delacôte, & Weinwurzel, 1996; Lubart, Mouchiroud, Tordjman, & Zenasni, 2003; Ochse, 1990). Être créatif serait alors, être capable d'imaginer, d'inventer, d'innover, toutes ces actions sont assujetties à des pré-requis, à une situation qui libérerait donc ce potentiel.

## 1.2 Le processus créatif

L'ensemble des pensées et actions à l'origine d'une oeuvre originale est appelé processus créatif.

En 1926, Wallas propose un modèle classique en quatre étapes.

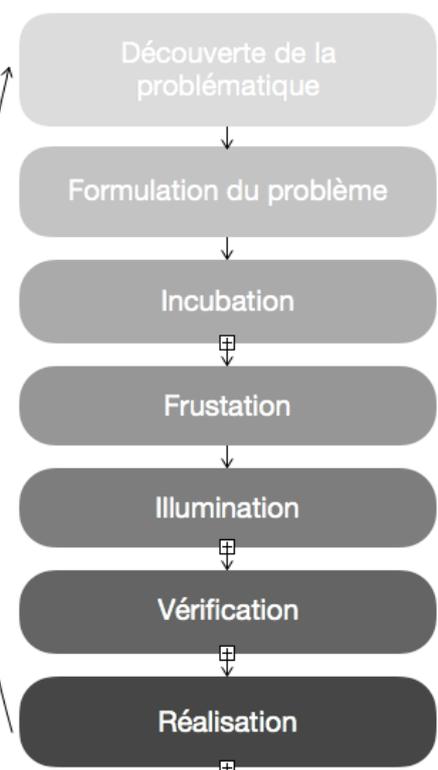
La première est la rencontre avec la problématique dite de « préparation ». Il s'agit d'une phase de travail conscient, le créateur est alors confronté à des contraintes qui stimulent sa créativité. Il doit avant tout collecter les informations, analyser le problème.

Ensuite, il y a la phase dite « d'incubation ». Pendant cette étape, le cerveau continue à travailler inconsciemment sur le problème en formant des associations. L'inconscient rejette un grand nombre d'associations qu'il juge inutiles.

En troisième position intervient la phase dite « d'illumination ». Il s'agit d'un moment sensible, ressentie par le créateur, il peut s'agir d'un « flash », d'une intuition, il croit alors en son idée prometteuse. Mais attention la sensibilité exploitée dans cette étape peut être facilement interrompue par des perturbations extérieures. Nous comprenons alors que l'environnement joue un rôle important dans le processus créatif, il sera intéressant d'étudier par la suite si l'environnement scolaire est compatible à cette phase d'illumination.

Enfin, la dernière étape consiste en l'évaluation de la création appelée « vérification ». Cette dernière peut déterminer la fin du processus ou au contraire le début d'un nouveau cycle qui permet la redéfinition de l'idée, l'amélioration.

Récemment, de nouvelles étapes ont été ajoutées à ce processus créatif (Lubart et al., 2015). La première phase de rencontre avec la problématique se composerait de deux phases. Tout d'abord la découverte, puis la formulation du problème. Est également ajouté un moment de frustration créative entre l'incubation et l'illumination. Il s'agit ici d'une phase nécessaire à la prise de décision, accepter une première solution au problème ou explorer d'autres possibilités,



reconsidérer le problème autrement. Enfin l'ajout d'une phase de réalisation et/ou de communication en fin de processus.

Si la créativité dépend d'un processus défini, alors il est important de le respecter. Nous nous intéresserons plus tard à l'application de ce processus dans la réalisation de séquences d'arts plastiques.

Ce modèle classique en étapes à tout de même été critiqué. D'après les travaux d'Eindhoven et Vinacke (1952), le processus créatif doit être dynamique de divers types de pensées qui change d'un individu à un autre. Chaque processus varie en fonction du problème à résoudre et de la personne qui le résout. Ainsi les caractéristiques individuelles jouent un rôle important. Oui, il existe un processus à respecter pour créer, en revanche il peut être propre à chacun.

### 1.3 Le potentiel créatif

#### 1.3.1 Les facteurs cognitifs

Les facteurs cognitifs font référence aux capacités intellectuelles qui facilitent et influencent la pensée créative. Il s'agit à la fois de connaissances et de processus de traitement de l'information qui, selon le champ dans lequel se situe une tâche donnée, revêtiront une importance particulière (Besançon & Lubart, 2015; Lubart et al., 2015).

Comme décrit par Lubart et ses collaborateurs (Lubart et al., 2015), certaines capacités intellectuelles sont considérées comme essentielles dans l'acte créatif.

Tout d'abord, l'individu doit avoir une pensée divergente, c'est à dire qu'il doit générer plusieurs idées à un même problème, ainsi il aurait plus de chance de trouver une idée nouvelle et donc créative. Des recherches menées par Mouchiroud et Lubart (2001) montrent que l'émergence des idées créatives prend bien plus de temps que les idées dites « banales », et qu'il est nécessaire d'avoir plusieurs idées peu originales avant de trouver l'idée créative.

Les neurosciences ont aussi éclairé le concept de la créativité. Elles ont démontré que les personnes dites créatives ont un flux sanguin plus important dans le lobe frontal et qu'elles présenteraient une plus grande quantité de neurones associatifs dans le cortex. Ainsi certains individus seraient d'un point de vue cérébral plus disposés à la créativité que d'autres. Cette idée d'associations revient régulièrement dans la compréhension du processus de créativité et de son potentiel, elle semble indispensable à l'acte de créer. La capacité cognitive d'association d'éléments éloignés témoigne du potentiel créatif de l'individu puisque dans un premier temps, il est important d'avoir de multiples idées, il est d'autant plus d'être capable de rassembler ces dernières qui, à première vue sont conceptuellement très éloignées.

Dans les facteurs cognitifs, la souplesse et la mobilité de l'esprit sont essentielles au potentiel créatif. La personne créative doit être capable de prendre différentes positions, doit accepter de se retrouver dans des situations inhabituelles, s'adapter, essayer plusieurs stratégies. Il est important d'appréhender le

problème sous différents angles, la pluralité de ces visions entraînerait la diversité des idées qui comme nous l'avons vu précédemment est nécessaire à l'émergence de l'idée « originale ». C'est ce que nous appelons la flexibilité.

Ce cheminement ne pourrait être abouti sans l'autoévaluation de son idée pour déterminer sa créativité. Ainsi, tous ces facteurs impliquent le traitement d'informations, de connaissances stockées dans la mémoire, donc le potentiel créatif se construit tout au long des expériences de la vie.

Si le potentiel créatif se développe grâce aux expériences de vie, alors d'autres facteurs, combatifs et affectifs entrent en jeu. Nous allons donc nous intéresser à leur implication et leur répercussion sur la créativité d'un individu.

### **1.3.2 Les facteurs conatifs et affectifs**

Les traits de personnalité de l'individu en démarche créative jouent un rôle important. La cognition traite les informations, mais sans la volonté, la motivation, la personnalité et l'émotion, la pensée originale ne peut naître. L'état d'esprit du créateur doit être propice à l'acte créatif.

La motivation peut intervenir sous deux types différents au cours du processus créatif. La motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque (Amabile, 1996), l'une immerge des besoins de l'individu, l'autre est engendrée par des éléments extérieurs comme la reconnaissance sociale par les pairs. Sternberg et Lubart, en 1995 ont menées des études sur les personnes créatives afin d'identifier les traits de personnalité les plus impliqués dans le processus créatif: la prise de risques, la persévérance, la tolérance à l'ambiguïté, l'ouverture à de nouvelles expériences et l'individualisme.

En quoi la création nécessite une prise de risques ? La nouveauté, l'innovation et donc la création nécessite un écart, l'intention de s'éloigner de ce qui existe déjà. En cela elle est une imprudence consciente nécessaire à la création.

Persévérer sous-entend la confrontation à des difficultés, nous retrouvons donc ici la réponse à la première phase du processus créatif, il s'agit d'une attitude nécessaire à l'étape « d'incubation ». Par persévérer nous pouvons comprendre, expérimenter, rechercher, questionner, ... En effet il paraît impossible de créer sans ce trait de personnalité. L'enfant doit apprendre à ne plus voir les erreurs comme un échec, mais plutôt comme une mise au point d'expériences grâce auxquelles il pourra apprendre.

L'ambiguïté quant à elle permet les réponses divergentes. Effectivement, elle facilite l'émergence d'idées diverses et variées et va de pair avec la composante cognitive vu précédemment: la flexibilité. Ainsi, elle permet à long terme la naissance de l'idée dite originale: la création.

L'ouverture d'esprit correspond à la recherche d'expériences nouvelles. L'individu créateur doit aimer l'expérimentation, l'exploration, puisque sans ces essais, il semble difficile de trouver l'idée originale, où alors nous revenons à la définition antique de la créativité comme une manifestation divine à travers le créateur.

Enfin, l'individualisme, c'est à dire l'indépendance d'esprit, l'absence de conformisme, est de part sa définition lié au concept la créativité. En effet, ils ont pour points communs l'originalité, la distinction.

Ainsi il est important que l'enseignant essaie au maximum de motiver, d'encourager, de féliciter les expériences de ses élèves. Il doit s'intéresser à chaque individu, valoriser la prise de risque et l'exploration afin de leurs prouver qu'elles sont à l'origine des créations artistiques divergentes.

## 1.4 Les environnements extérieurs à l'école ayant un impact sur la créativité

### 1.4.1 L'environnement culturel

L'environnement culturel de l'enfant influence le développement de son potentiel créatif. En effet, plus l'enfant est exposé à la culture, plus sa créativité s'exprime.

Rencontrer une oeuvre, enrichir sa culture, ses pensées, constitue les éléments nécessaires au processus créatif. Comme étudié précédemment, l'acte de créer demande à l'auteur de faire appel à ses connaissances, à des idées déjà produites, des inspirations, et alors par associations de ces dernières ou même par approfondissement, il trouvera une idée nouvelle. Donc un enfant qui n'a pu observer, connaître des oeuvres, des démarches créatives, est donc ralenti dans l'expression de sa créativité.

Ainsi, le potentiel créatif nécessite la fréquentation de musées, de cinémas, d'expositions artistiques, mais également de pratiques sportives. L'enfant doit apprendre à s'exprimer, les activités ouvrent son esprit à la critique, enrichissent ses idées, ses connaissances nécessaires à la création.

Afin de connaître l'environnement culturel proche de mes élèves, je me suis intéressée aux prestations proposées par la ville de l'école: Porcheville.

La construction de cette ville s'est faite autour d'une zone portuaire et industrielle importante. Il est très difficile d'y trouver un patrimoine culturel. L'Église Saint-Séverin-et-Saint-Fiacre est un des seuls monuments culturel. Un blason floral réalisé par les employés de la mairie se trouve à coté de la mairie, c'est l'unique intervention artistique trouvée dans cette ville.

En revanche, de nombreuses activités culturelles sont proposées par la mairie: Anglais, théâtre, comédie musicale, zumba, arts plastiques, couture, danses, guitare classique et électrique, piano, batterie, chant, orchestre... Je me suis donc renseignée auprès des associations afin d'évaluer l'investissement des enfants de la ville dans les activités artistiques et culturelles. Malheureusement, très peu d'enfants y sont inscrits, cette année les cours de couture et les ateliers d'arts plastiques n'ont pu être assurés car trop peu d'inscrits. Dans ma classe de 26 élèves, seulement 7 ont une pratique sportive et/ou artistique en dehors de l'école. Le manque de créativité diagnostiqué pourrait donc venir de leur environnement culturel plutôt pauvre.

Lorsque je m'intéresse indiscrètement à leur vie quotidienne, à leurs passe-temps, j'obtiens majoritairement les réponses suivantes: « Maîtresse, j'ai joué à la play ! », « J'ai regardé la télé. », « j'ai joué à la DS ! » ... Cette situation est alarmante. L'exposition aux écrans a un impact important sur la créativité. En effet, l'exposition aux images toutes faites ne permet pas aux enfants de créer leur « image mentale », l'imaginaire n'est pas du tout travaillé. Différentes hypothèses sur le mauvais impact de la télévision sur la créativité peuvent être avancées: Les enfants oublient les activités créatives et préfèrent la télévision. Ils sont comme dépendants de ces écrans qui leurs offrent des images ne nécessitant aucune représentation mentale. Regarder la télévision est un acte passif, contrairement à l'acte de création qui demande à l'enfant d'être actif. Les contenus des programmes télévisés sont souvent violents et perturbent donc par la suite l'expression de la créativité, l'imaginaire de l'enfant est perturbé, les images le perturbent et l'empêchent de créer. Il est donc extrêmement important de contrôler les images auxquelles sont exposés les enfants. Il est toutefois important de souligner que certains programmes ont été mis en évidence comme exerçant un effet bénéfique sur la créativité. Il s'agit de programmes contrôlés par les adultes et spécifiquement conçus pour enseigner la créativité via notamment des personnages imaginaires qui amènent l'enfant à se poser des questions et à utiliser leur imaginaire (Besançon & Lubart, 2015; Calvert & Valkenburg, 2013).

Dans ma classe, 13 élèves ont une télévision dans leur propre chambre. Il décide seul de l'allumer et choisissent eux-mêmes le programme visionné; la télévision est systématiquement associée à une console de jeu. En échangeant avec eux sur le sujet des jeux-vidéos qui les passionnent tant, je me suis rendue compte qu'aucun de ce derniers ne jouent à des jeux adaptés à leur âge ! Ce sont des jeux en réseau, violents, qui pour certains sont interdits au moins de dix-huit ans. Ce monde virtuel n'est pas compatible avec le bon développement du potentiel créatif des enfants.

Un jeu vidéo coute en moyenne cinquante euros, une console, deux cent euros. Une cotisation annuelle à une pratique sportive ou artistique est bien moins couteuse, et tellement meilleure pour le développement de l'enfant.

Je me questionne donc sur l'impact de l'éducation sur le développement de la créativité d'un enfant.

#### ***1.4.2 L'environnement socio-familial***

L'environnement familial joue un rôle important dans le développement du potentiel créatif de l'enfant. Comme soutenu précédemment, l'affectif tient une place importante dans l'acte créatif, il est évidemment très lié à cet environnement familial. L'enfant qui évolue dans un cadre stable, où il trouve sa place, qui se sent bien, sera davantage disponible à la production créative, qu'un enfant perturbé par une situation familiale compliquée, qui peut parfois troubler son esprit et rendre difficile l'émergence du potentiel créatif. Il ne peut être ouvert aux expériences que s'il se sent psychologiquement libre et en sécurité chez lui, avec ses proches.

De nombreux travaux de recherche se sont intéressés à l'impact de cet environnement sur la créativité. Ainsi Lautrey et ses collaborateurs. (Lautrey, 1980; Lubart et al., 2015) ont comparé trois types de structuration familiale.

Tous d'abord, les familles où l'enfant est livré à lui-même, où aucune règle n'est fixée. Il peut regarder la télé quand bon lui semble, jouer dans n'importe quel espace, organise son temps comme il le souhaite ... Bien sûr, cette dernière n'est pas bénéfique au développement du potentiel créatif. Le processus créatif vu précédemment montre l'importance des contraintes, d'un certain nombre de règles ... Un enfant qui ne connaît pas ce cadre ne peut comprendre celui de la créativité. Il doit accepter de prendre en compte des contraintes, des règles, comprendre qu'elles sont mises en place pour lui-même, pour son éducation et son développement. Tout comme dans l'acte créatif, les règles, les contraintes, l'incitation, ne sont pas là pour réduire sa liberté créative mais bien au contraire, ce sont les ingrédients nécessaires à la recette de la production innovante et personnelle.

Les familles suivantes étudiées sont celles avec une structuration très rigide. L'enfant ne peut jouer que dans sa chambre, ces activités sont décidés et dirigés par les parents, il ne peut pas faire de choix ... Ici il est évident que le développement créatif est restreint. Oui il faut des contraintes, mais elles ne doivent pas être d'ordre de la privation, de l'absence de décision, tout ne doit pas être guidé. Tout comme en séance d'arts plastiques, les contraintes ne doivent pas être fermées, bien au contraire. Elles doivent en effet participer à la problématique du sujet de création, et permettre à l'acteur de passer par chaque phases du processus de création comme la frustration et l'illumination.

Ainsi, la meilleure structure familiale pour le développement des capacités créatives serait bien plus souple, mais disposant tout de même de règles. Par exemple, l'enfant joue dans sa chambre mais a la possibilité aux occasions particulière de jouer dans le salon.

Il est donc important pour les enseignants de s'intéresser à l'environnement familial de ses élèves, cela peut en effet l'aider à justifier et comprendre le manque d'idée, d'expression, de créativité.

La situation socio-économique de la famille où grandit l'enfant est également un facteur important dans le développement de sa créativité. Des études montrent que plus le niveau socio-économique est élevé, plus la créativité l'est aussi. En effet dans un famille plus aisée, les visites de musée, les activités culturelles et sportives seront plus régulières, et c'est cette culture générale, cette ouverture d'esprit qui est nécessaire au processus de création.

## 1.5 le système scolaire et la créativité

### 1.5.1 L'impact du système scolaire sur la créativité

L'école permet de transmettre aux enfants les connaissances nécessaires à leur future insertion sociale et professionnelle, en complément de de celles données par leurs familles. Dans un monde où les innovations sont quotidiennes, il est impératif de développer la créativité des élèves pour leur avenir. Nous pouvons tout de même nous demander si le système scolaire permet le développement de la créativité, ou si au contraire elle aurait tendance à freiner son émergence. Plusieurs recherches montrent que l'école peut représenter un environnement défavorable au développement de la créativité des élèves (Besançon et al., 2005; Robinson & Aronica, 2013). Plus alarmant encore, les études qui la mesurent à différents moments indiquent que celle-ci chute drastiquement au cours de leur scolarité, de même que certaines capacités qui y contribuent de manière importante telles que la pensée divergente ou la prise de risque (Clifford, 1988 ; Lubart, 2003 ; Robinson, 2008).

Torrance (1968) a observé l'évolution de la créativité de l'enfance à l'adolescence jusqu'à l'âge adulte. Très jeune, l'être est capable d'imaginer, l'imagination peut être considérée comme les prémices de la créativité, elle reste mentale. L'évolution de la créativité est croissante avec trois périodes d'affaiblissement. Une première vers l'âge de 5 ans, la seconde vers l'âge de 9/10 ans et la troisième vers 13 ans. Selon Torrance, ce premier affaiblissement s'explique par l'impact normatif de l'environnement scolaire, avec une focalisation de l'enfant sur l'apprentissage et le respect des règles de vie scolaire, au détriment de son expression créative. En effet il peut être difficile d'apprendre à la fois à se conformer au statut de l'élève et de continuer à être un enfant créatif. Très souvent, nous pouvons observer dans les écoles qu'un comportement non conforme aux attentes des enseignants est immédiatement rejeté, voir sanctionné. Une fois à l'école, l'enfant devient élève parmi d'autres, le risque des règles trop strictes en classe ou bien dans l'école est de lui faire perdre son indépendance d'esprit. Nous étudierons ensuite comment et quels sont les moyens de remédiation à ce milieu scolaire exigeant qui réduit la créativité.

La seconde phase d'affaiblissement se situe vers 9-10 ans. En classe de CM1 les élèves se rapprochent « dangereusement » du collègue. En échangeant avec plusieurs enseignants du cycle 3, j'ai très souvent entendu: « nous les préparons au collègue ». Les élèves se déplacent très peu dans la classe, de moins en moins acteurs de leurs apprentissages, ils perdent petit à petit le goût de l'expérience, de l'essai. Les exigences scolaires sont de plus en plus élevées, les programmes de mathématiques, de français sont de plus en plus chargés, la créativité de l'élève est de plus en plus de côté ...

Le dernier affaiblissement se produit autour de l'âge de 13 ans, un an après l'entrée au collège. J'ai, pendant deux ans, enseigné les arts plastiques au collège Aimé Césaire de Paris et souhaite lier cette expérience à mon questionnement actuel. De la sixième à la troisième, les élèves ont 55 minutes d'arts plastiques par semaine. Je me suis aventurée dans l'atmosphère particulier qu'est le collège, un vrai marathon. Environ 30 heures de cours hebdomadaires, le rythme quotidien est très intense, les interclasses laissent à peine le temps de respirer aux élèves, toutes les 55 minutes la sonnerie retentit, il faut changer de classe et de discipline ... Tout semble automatisé, les déplacements, le temps. Cette circulation ordonnée par les emplois du temps et les règles strictes pourraient avoir un effet néfaste sur

la créativité de ces jeunes adolescents. En effet rappelons nous de la théorie de Lautrey et ses collaborateurs qui explique que les environnements familiaux trop strictes empêchent les enfants de prendre goût à l'empirisme, aux risques ... et freinent donc la créativité. Selon moi, il en va de même pour l'environnement scolaire. Il n'y a plus aucun choix, les élèves rentrent petit à petit dans le moule du bon collégien qui se déplacent seulement quand la sonnerie retentit. Bien évidemment ceci se ressent dans notre classe d'arts plastiques qu'ils ne fréquentent qu'une unique fois dans la semaine. Petit à petit ils perdent l'habitude de se déplacer dans la salle, d'aller se servir librement du matériel à disposition et font comme dans la plupart des autres disciplines, ils restent assis à leur table. C'est pourquoi il me semble important d'exprimer que le rôle d'un enseignant d'arts plastiques est fondamental dans le développement de la créativité. En effet, par sa didactique spécifique à cette discipline et sa pédagogie, il peut instaurer un climat favorable à l'acte créatif. Par exemple, la gestion de classe, de l'espace, la salle d'arts plastiques doit être un univers à part entière, l'élève doit le ressentir grâce à la pratique de l'enseignant, il doit mettre en place des séances offrant à l'élève des libertés orientées par des contraintes, permettant ainsi à l'élève d'être créatif.

Finalement, l'apprentissage des autres disciplines n'est-il pas trop différent de celui des arts plastiques ? N'est-il pas difficile pour les élèves d'être formés par plusieurs didactiques différentes ? Comment les autres disciplines peuvent-elles participer au développement de la créativité ?

### **1.5.2 Programmes et créativité**

Comment enseigner concrètement la créativité à travers les programmes officiels de l'éducation nationale ?

Lorsqu'elle est mentionnée dans les programmes, la créativité est surtout associée aux disciplines artistiques, aux sciences et à la technologie.

#### **1.5.2.1 Le cycle 1**

La notion de « créativité » n'est pas du tout utilisée dans les programmes de la maternelle, nous pouvons cependant y retrouver les notions de « création » (deux fois), d'« imaginaire » (cinq fois) d'« exploration » (six fois) et d'« expérimentation » (quatre fois). Ces dernières sont bien évidemment liées au développement de la créativité, c'est en les liant toutes ensemble qu'il sera possible de l'enseigner aux jeunes élèves. L'expérimentation et l'exploration permettent la découverte, qui à travers l'imagination aboutira à la création. Dans le domaine 3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques, des indications très précises sont partagées aux enseignants: « une consigne présentée comme problème à résoudre transforme la représentation habituelle du matériau utilisé. » . Nous retrouvons bien ici la première phase du processus de création défini précédemment, la

formulation du problème est essentiel et indispensable aux les phases suivantes. « 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. » ici, il est très clairement travaillé la phase de vérification, l'idée est confrontée au résultat de la production, ils peuvent poser l'écart entre leurs intentions leur réalisation, et ainsi entrer par la suite dans la dernière phase de processus, la réalisation finale, qui prendra en compte chacun de ces résultats d'actions. Une autre phrase tirée des programmes me semble essentielle, « Les échanges sur les différentes représentations d'un même objet enrichissent les pratiques et aident à dépasser les stéréotypes. » Nous voyons ici la volonté d'éloigner les élèves du conformisme que peut susciter l'environnement scolaire. Dans cette partie « Dessiner », lié au domaine 3, il est spécifié l'importance des verbalisations (appelées ici échanges), en effet elles auront pour but de valoriser la pensée divergente, l'enseignant doit prêter une attention particulière aux productions originales et encourager les apprenants à entrer dans une démarche de création liée à leur imaginaire. Ils doit accueillir positivement chaque production et demander à l'élève de mettre des mots sur ses intentions, sa production. Ainsi, dès la maternelle il est possible d'enrichir les compétences créatives des élèves. Afin de conforter mes lectures et premières impressions, j'ai accordé un regard particulier à la pratique des arts plastiques pendant un stage de trois semaines dans une école maternelle. De ce fait, je me suis intéressée aux pratiques artistiques des élèves des différentes classes de cette dernière. Une programmation de cycle a été réalisée par les enseignantes, avec l'idée que les élèves travailleront autour d'un artiste par période.

<b>Période 1</b>	Jackson pollock: différentes expériences de peinture aléatoire.
<b>Période 2</b>	Mark Rothko: la couleur est débarrasser de l'objet et devient l'unique objet de vision.
<b>Période 3</b>	Friedrich Hundertwasser: le lien entre l'homme et la nature: conjuguer architecture et écologie.
<b>Période 4</b>	Mark Bradford: pratique plastique. Oscillant entre peinture et collage, entre abstraction et expressionnisme.
<b>Période 5</b>	César: compressions, expansions, empreintes humaines et animaux imaginaires.

Aucun autre artiste ne sera présenté en plus de ceux présents sur cette programmation. En pratique, les professeurs préparent leurs séquences en fonction de l'artiste de la période, et mettent en place des incitations « à la manière de », ou alors une pratique extrêmement guidée donnant des productions au rendu très homogène. (cf photo). À la suite de cette observation, je me suis questionné sur cette programmation. Permet-elle réellement de répondre aux enjeux éducatifs présentés par les programmes Pour mieux comprendre leurs choix je me suis entretenue avec chacune des enseignantes.

Tout d'abord, la directrice m'explique qu'un seul artiste est travaillé puisqu'à chaque fin de période une exposition sur ce dernier est organisée dans la salle de motricité et ouverte aux parents. Elle souhaite que toutes les classes travaillent autour du même artiste pour que ce soit « joli et cohérent ». Organiser des expositions de travaux d'élèves au coeur de l'école est essentiel et donne de la valeur aux

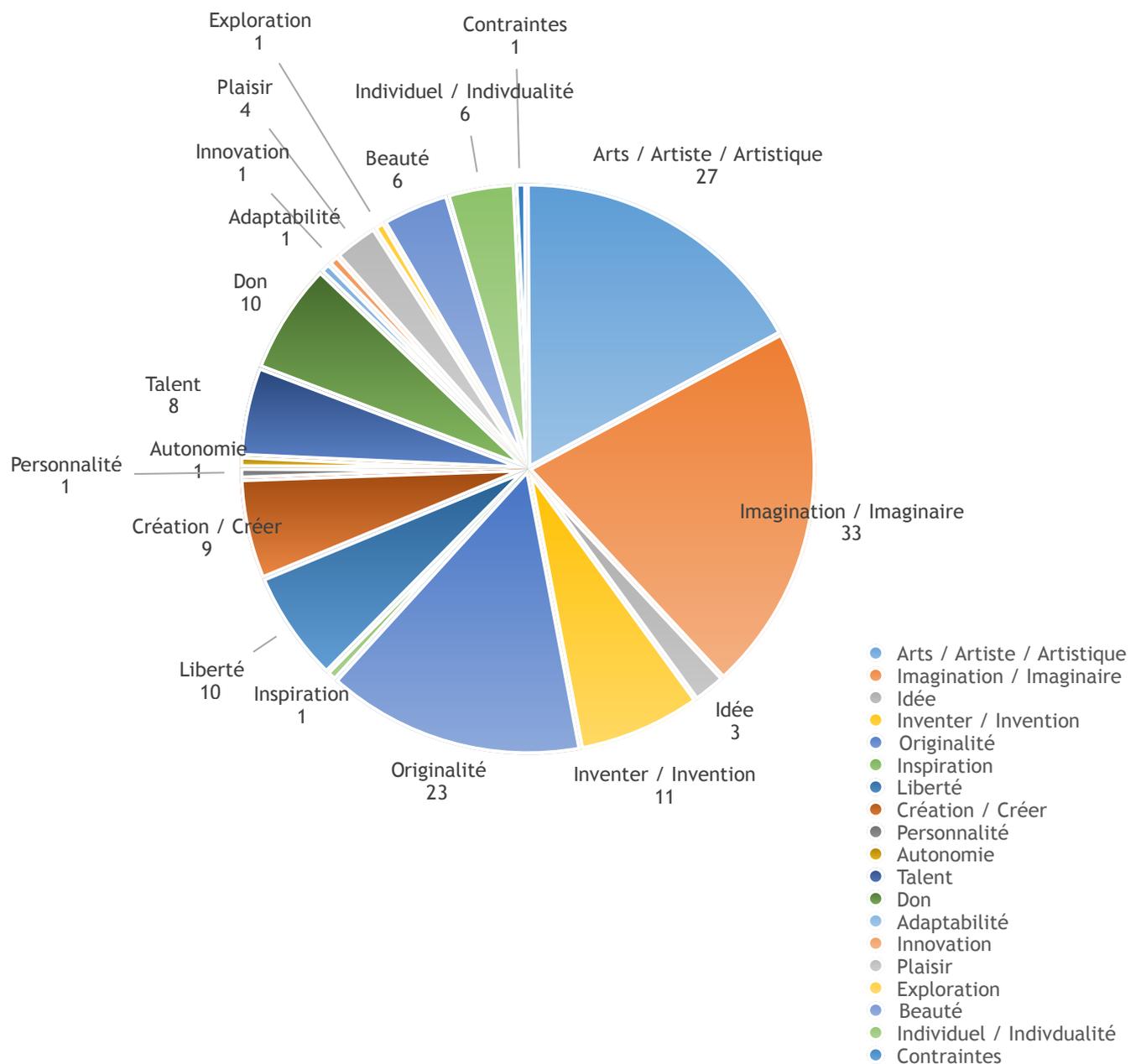
productions des élèves puisque par l'exposition au public, ces dernières s'approchent du statut d'oeuvre artistique. Cependant selon ma perception, il est tellement dommage de brider l'expression des élèves pour une volonté de rendu « joli ». Effectivement, si nous partons du principe que les arts plastiques sont « création, imaginaire, exploration, expérimentation (programmes) » nous pouvons émettre l'hypothèse que le principe même de la discipline n'est pas transmis ici ... Nous ne faisons pas des arts plastiques pour « faire joli », il ne s'agit pas de décoration, mais bel et bien d'une pratique d'expression originale sur un sujet proposé par l'enseignant. J'ai alors porté un intérêt particulier aux préparations des enseignants pour les séances menées en arts plastiques en leur posant les questions suivantes: Selon vous, qu'enseigne-t-on en arts plastiques ? Et comment préparez-vous vos séquences d'arts plastiques.

Une première enseignante, en charge des petites sections, m'a répondu: « En arts plastiques, j'enseigne des techniques de traçage, des reproductions-adaptations d'une oeuvre, et du dessin. Pour préparer mes séances, j'étudie l'artiste de la période, je choisis des oeuvres de ce derniers qui pourraient inspirer les élèves et essaye de mettre en place les techniques utilisées par l'artiste avec mes élèves. » Cette première réponse me permet de voir que l'enseignante s'inscrit totalement dans le projet d'école, un artiste par période avec l'exposition artistique en fin. Elle se sert de ce projet pour essayer d'enseigner des techniques et de sensibiliser les élèves à l'histoire de l'art. Mais en s'attachant fortement à la technique de l'artiste choisi sur la période, elle ordonne celles des élèves qui finalement ne sont plus auteurs de leur production. Il ne s'agit pas de productions créatives, mais simplement de reproductions qui ne laissent aucune place à leurs expérimentation et imagination? Ainsi, nous pouvons remettre en question l'intégration de la pratique dans programmes. En outre, lors de sa préparation, elle met en avant l'importance de l'étude de l'artiste par et pour elle même. Maîtriser les contenus scientifiques des références artistiques semble être indispensable à la mise en place de séquence d'arts plastiques, tout comme il serait difficile d'enseigner un texte littéraire sans l'avoir étudié auparavant. Néanmoins, cette connaissance de l'artiste par l'enseignante, antérieure à la construction de la séquence, ne doit pas l'être pour les élèves. Pour autant, c'est ce qui semble être difficile pour l'enseignante qui dès le début de la séquence influence la pratique des élèves en présentant l'artiste et ses techniques. En conséquence, à travers ce fonctionnement, les premières phases du processus créatif ne peuvent être expérimentées par les élèves. Pour rappel, ces premières phases sont: la découverte du problème, la formulation et l'incubation de ce dernier. Ce problème étant inexistant, le processus créatif ne peut être lancé.

Les trois autres enseignantes, en réponse à la première question s'accordent et rejoignent les idées de l'enseignante de petite section. Mais elles divergent dans leur préparation. C'est pourquoi nous allons nous intéresser aux réponses à cette deuxième question « Comment préparez-vous vos séquences arts plastiques ? »

L'enseignante des petits-moyens me confie qu'elle s'appuie sur des activités manuelles trouvées sur internet. Cette méthode peut-être grandement discutée. Effectivement, internet et ses plateformes de recherche peuvent être aussi bien des ressources riches que pauvres en apprentissages. Pour cette

raison, il est important d'orienter ses recherches sur les sites officiels tel qu'éducol, ou d'autres reconnus par l'éducation nationale. Or selon les propos cette enseignante, ces recherches se portent essentiellement sur des sites tels que Pinterest qui proposent un panel de production d'activités manuelles, qui ne sont en aucun cas la représentation de projet d'arts plastiques. Cette méthode oriente fortement les attentes de l'enseignantes sur les résultats finaux. Elle souhaite absolument que les



productions des élèves ressemblent à celle trouvées sur internet. Cette pratique nous éloigne davantage des attendus des programmes.

À travers ces différents constats, nous pouvons mettre en avant le fait qu'il existe un écart parfois important entre les attentes du système éducatif au regard du processus créatif en arts plastiques et la réalité du terrain, notamment pour ces enseignantes. Cette constatation nous permet de soulever une problématique: Sommes-nous suffisamment formés au préalable et en continu à l'enseignement des arts plastiques ? Disposons nous des connaissances, des outils et des moyens nécessaires pour enseigner la créativité ?

### 1.5.2.2 Le cycle 2 et 3

Les programmes du cycle 2 et 3 élargissent le champ d'action de la créativité. En effet cette notion n'est utilisée que trois fois pour ces cycles. Une première fois dans Volet 2 : contributions essentielles des différents enseignements au socle commun: « L'enseignement des arts plastiques permet lui aussi d'aborder sous un angle différent les objets et la matière lors de la conception et de la réalisation d'objets. L'imagination et la créativité sont convoquées lors de la modélisation de quelques objets dans la sphère artistique, culturelle ou esthétique ou dans la sphère technologique comme des circuits électriques simples, en se fondant sur l'observation et quelques connaissances scientifiques ou techniques de base. » Nous voyons bien ici l'implication des disciplines artistiques dans le développement de la créativité, puisqu'en effet les élèves y travaillent leur imagination qui aboutit ensuite à une production. Dans la partie « enseignements artistiques » des programmes de 2015, nous retrouvons les mots clés liés au processus créatif: « L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. » Dans cette citation, la notion de « situations ouvertes » est fondamentale, ce sont donc les choix d'organisation pédagogique de l'enseignant qui vont permettre de favoriser le développement du potentiel d'invention des élèves. Mais attention, la conception d'une « situation ouverte » ne signifie pas que l'enseignant doit laisser les élèves livrés à eux même. En effet, selon Jacques Dubois, une situation pédagogique ouverte est « d'une part une situation d'apprentissage suffisamment riche et complexe qui va offrir à tous les participants les moyens d'atteindre des objectifs individuels et collectifs en rapport avec leurs compétences, savoir-faire et connaissances du moment, et de leur zone de développement proximal; et d'autre part dont on ne peut ni prévoir les résultats (produit du processus d'apprentissage) ni le déroulement précis même si l'on a structuré les étapes théoriques. » Ainsi, une situation pédagogique ouverte est bien évidemment structurée par des consignes, des contraintes, des libertés favorisant l'autonomie et l'initiative qui indépendamment de cette organisation vont donné lieu à des productions inattendus; là se trouve toute la richesse de ces situations. En autorisant la divergence, l'enseignant permet à l'élève de s'exprimer librement, d'être

acteur de ses apprentissages et auteur de ses productions. Ainsi, la créativité ne peut être convoquée qu'en mettant en oeuvre des situations ouvertes et structurées.

Il est intéressant de souligner le nouveau champ d'action de la créativité à travers les disciplines « Questionner le monde » et « sciences et technologie » aux cycles 2 et 3, comme le met en avant les programmes à travers la citation suivante. « Dans ces classes, l'investigation, l'expérimentation, l'observation du fonctionnement, la recherche de résolution de problème sont à pratiquer afin de solliciter l'analyse, la recherche, et la créativité des élèves pour répondre à un problème posé. » Ce type de situation offre la possibilité de développer le potentiel créatif des élèves, puisqu'en leur posant un problème tout en laissant la situation de résolution ouverte, ils feront appel à leurs capacités créatives. Nous avons défini la créativité comme un potentiel qui s'exprime à travers un processus bien précis. Ainsi il est finalement possible d'impliquer chaque discipline dans le développement de la créativité, car en effet, si elles ne permettent pas d'aboutir à un acte créatif en lui-même, elles peuvent cependant entraîner les élèves à certaines phases du processus, développer leurs facteurs cognitifs et/ou conatifs et/ou affectifs, et ainsi jouer un rôle important dans le développement de la créativité des élèves.

Nous n'approfondirons pas dans le mémoire le cycle 4 et son implication dans le développement de la créativité, cependant nous retiendrons son intérêt croissant pour l'épanouissement du potentiel créatif des élèves. La notion de « créativité » est utilisée neuf fois dans les textes du cycle 4 et prend une place de plus en plus importante. La dimension de projet, de coopération inhérente à la créativité est précisée dans les programmes du cycle 4 comme le démontre cette citation: « La créativité des élèves, qui traverse elle aussi tous les cycles, se déploie au cycle 4 à travers une grande diversité de supports (notamment technologiques et numériques) et de dispositifs ou activités tels que le travail de groupes, la démarche de projet, la résolution de problèmes, la conception d'œuvres personnelles... » Une apparition a particulièrement retenu mon attention dans les programmes de mathématiques du cycle 4: « Pour autant, les élèves doivent aussi percevoir que les mathématiques ne sont pas figées, qu'elles se développent et affrontent parfois des crises. Elles sont le produit de la pensée humaine, peuvent être objets de créativité, et sont constitutives de la culture de toute société. » Cette dernière décloisonne le domaine d'intervention de la créativité qui n'est plus seulement liée aux domaines artistiques, mais également à ceux les plus normatifs tels que les mathématiques.

### *1.5.3 L'engagement de l'enseignant dans le développement du potentiel créatif de l'élève*

#### *1.5.3.1 Définition de la créativité par plusieurs enseignants*

En ce qui concerne cet engagement de l'enseignant, il m'a semblé important d'effectuer une petite recherche en questionnant plusieurs professeurs sur ce point (52 réponses). Pour cela, j'ai donc réalisé un questionnaire grâce à l'outil Google Forms (cf annexe 3). Dans un premier temps, pour comprendre l'engagement de l'enseignant, il me paraissait important de connaître leur définition de la créativité.

C'est pourquoi la première question qui leur était destinée fut la suivante: Selon vous, comment définiriez-vous la créativité en trois mots ? Ainsi, une multitude de réponses m'ont été apportées, de ce fait et suite au recueil des données et à la multitude de ces réponses, j'ai, afin de faciliter mon analyse, réalisé un graphique circulaire de ces mots.

Ce graphique, offrant une analyse qualitative des réponses données par les enseignants, met bien en avant le fait que pour une grande partie des professeurs, la créativité est liée à l'art, l'imagination et l'originalité. (voir Tab.1 ci dessous)

Typologie	Nombre de réponses
Arts / Artiste / Artistique	27
Imagination / Imaginaire	33
Originalité	23

Cette analyse me permet de constater que l'essentiel de la définition de la créativité est soulevé par une grande part des enseignants. En effet si je m'appuie sur la définition de Schwartz B., la créativité est « la capacité, le pouvoir qu'a un individu de créer, c'est à dire d'imaginer et de réaliser quelque chose de nouveau. » (réflex. Prospectives, 1969, p.15) L'imagination a donc en effet une place extrêmement importante. D'autre part, la créativité est défini comme « la capacité à réaliser une production, ( une idée, une composition , un objet, etc.) à la fois nouvelle et originale, c'est à dire différente de ce qui existe. » (Todd Lubart, Maud Besançon, « psychologie de la créativité », Encyclopédia Universalis en ligne, 2003). Ainsi comme il est précisé dans ce complément de définition, l'originalité est intrinsèque à la créativité. Cependant, la part liée à l'art qui prend une place importante chez les enseignants paraît réductrice. En effet, comme étudié précédemment dans les programmes de l'éducation nationale, la créativité n'est pas uniquement travaillée dans les domaines artistiques, mais peut aussi être utilisée et développée à travers les disciplines scientifiques comme les mathématiques, la technologie ou encore les sciences.

Cette figure met également en avant qu'une part moindre mais importante des enseignants définissent la créativité à ravers la notion de liberté.

Typologie	Nombre de réponses
Liberté	10
Contraintes	1

Il est vrai que la liberté est nécessaire à l'expression de la créativité, mais elle n'est pas exclusive. En effet, si nous reprenons la suite de la définition de Todd Lubart : « La créativité est aussi la capacité à réaliser une production adaptée au contexte et aux contraintes de l'environnement dans lequel elle s'exprime. », nous pouvons nous apercevoir qu'il est nécessaire et indispensable d'être contraint pour créer. Or, grâce à l'analyse individuelle de chaque questionnaire, j'ai pu relever le fait que les enseignants

ayant défini la créativité à travers la liberté n'ont cependant pas associé à leur définition cette notion de contraintes. D'après mes recherches scientifiques et mes expériences, j'ai pu constater que laisser trop de liberté aux élèves ne leur permettent pas d'entrer dans le processus de créatif, il est effectivement nécessaire et indispensable de contraindre l'élève pour qu'il puisse développer sa créativité et pourquoi puisse être confronté à un problème à résoudre. Ce qui nous permet de nous rapprocher de la définition de Schwartz B. « La créativité et l'imagination exigent d'apprendre à se poser des problèmes. » (réflex. Perspectives, 1969, p.15)

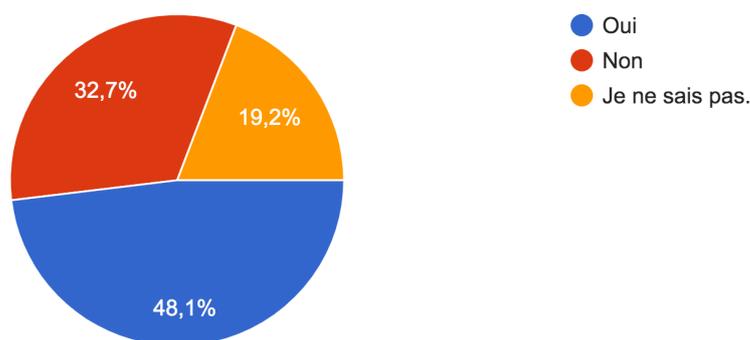
D'autre part, une notion a particulièrement retenu mon attention lors de mon recueil de données. En effet une dizaine d'enseignants définissent la créativité comme étant un don. Or comme exprimé dans la partie Histoire et définitions, pendant longtemps, la créativité a été perçue de façon mystique. *Platon* décrit la créativité comme une activité mentale inconsciente, due à une force extérieure au créateur qui est ainsi illuminé. Cette idée très ancienne de l'acte créatif est aujourd'hui obsolète. Ce constat m'amène à me questionner sur la formation continue des enseignants expérimentés, puisque ces dix réponses ont été apportées par des professeurs ayant une ancienneté de service de plus de vingt années.

### 1.5.3.2 Enseigner la créativité, est-ce possible ?

Une fois avoir recueilli leurs définitions de la créativité, j'ai souhaité avoir leur position au regard de l'enseignement de la créativité. C'est pourquoi la seconde question qui leur était destinée fut la suivante: Selon vous, la créativité s'enseigne-t-elle ? Les participants étaient invités à répondre par « oui », « non », « je ne sais pas ». En orientant les réponses des enseignants ainsi, j'ai pu obtenir le graphique circulaire suivant:

#### Selon vous, la créativité s'enseigne-t-elle ?

52 réponses

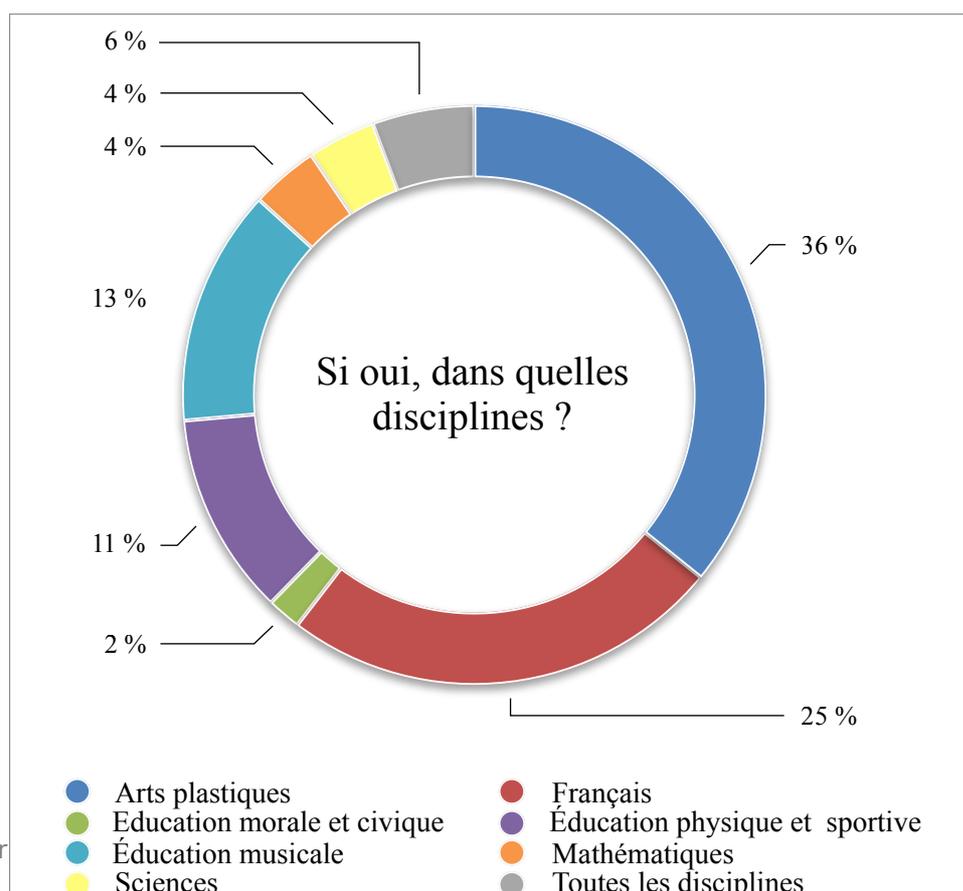


En quelques mots, le graphique montre de manière significative que globalement, les avis sont partagés.

Typologie	Nombre de réponses
Oui	24
Non / je ne sais pas	28

En effet on peut remarquer qu'une petite majorité pense que la créativité ne s'enseigne pas ou ne sait . À travers l'analyse individuelle des questionnaires de cette petite majorité, j'ai observé qu'elle regroupait les enseignants ayant répondu précédemment que la créativité se définissait par le talent, le don, l'imagination et l'originalité. Évidemment, le don est quelque chose auquel il est possible de croire, mais il n'est pas enseignante. Nécessairement les enseignants croyant au don, et définissant la créativité à travers lui ne peuvent que répondre que la créativité ne s'enseigne pas. Au contraire, le talent, l'imagination et l'originalité sont, selon ma perception, des notions qui peuvent être développées chez les élèves grâce à la mise en place de situations ouvertes alliant contraintes, liberté et résolution de problèmes. Or Je constate qu'une partie des enseignants ayant défini la créativité via l'originalité, l'imagination et le talent pense que la créativité ne s'enseigne pas. Cette vision me semble inexacte, puisque d'après moi, les enseignants peuvent aider les élèves à développer leur imagination, leur talent, et leur originalité et donc enseigner tout ou une partie de la créativité. De plus, de nombreux auteurs s'accordent pour dire que la créativité est une compétence qui peut s'améliorer avec des pratiques pédagogiques adaptées (Beghetto et Kaufman, 2010, Bennett et Rolheisen, 2006; Sternberg, 2007) Les participants au questionnaire ayant pour opinion que la créativité s'enseigne ont été invité à préciser dans quelles disciplines et de quelle manière pense-t-il enseigner la créativité.

En recueillant ces données, j'ai pu obtenir le graphique circulaire suivant.



Disciplines	Nombre de réponses
Arts plastiques	19
Éducation morale et civique	1
Éducation musicale	7
Sciences	2
Français	13
Éducation physique et sportive	6
Mathématiques	2
Toutes les disciplines	3

Cette analyse me permet de mettre en évidence le fait que pour les enseignants selon lesquels la créativité s'enseigne, il est plus facile de la travailler en arts plastiques. En effet sur 24 professeurs des écoles, 22 impliquent les arts plastiques dans le développement de la créativité comme vous pouvez le comprendre dans le tableau ci-dessus. Je rejoins la perception de ces enseignants, dans la mesure où cette discipline artistique facilite, par sa didactique spécifique et ses dispositifs ouverts, la mise en place de situations problématiques ouvertes permettant à chaque élève d'associer ses idées, de trouver une réponse qui lui est propre, formant ainsi la pensée divergente de chacun. En outre, le Français semble être également un domaine favorable à la créativité selon 16 enseignants sur 24. Je tiens à préciser que pour la plupart des enseignants ayant répondu le français, il s'agit essentiellement des séquences d'apprentissages de productions d'écrits. En effet, il est précisé dans le Bulletin officiel n° 30 du 26-7-2018, que les séances de production d'écrits doivent permettre aux élèves d'entrée dans une démarche autonome d'écriture de textes respectant un sujet donné. L'enseignant doit concevoir des séquences qui permettront à l'élève de « mettre en œuvre une démarche d'écriture de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases (démarche progressive : d'abord guidée, puis autonome). » Ces textes produits sont en effet le fruit de la créativité des élèves. L'idée de démarche que nous retrouvons dans ces exercices tend vers le processus créatif étudié précédemment. La première phase, dite de découverte de la problématique, pourrait correspondre à la découverte du sujet d'écriture, puis la phase de formulation, renverrait à l'interprétation personnelle du sujet qui fera appel aux idées et connaissances individuelles de chacun. Ainsi les phases suivantes d'incubation, de frustration et d'illumination pourront être vécues. La phase de vérification a aussi une grande importance en production d'écrits. Elle permet aux élèves de s'auto-évaluer, de vérifier que leur texte produit répond bien au sujet annoncé. Enfin la phase de réalisation correspondrait à la production finale. En conséquence nous pouvons avancer le fait que les séquences de production d'écrits permettent de développer le potentiel créatif des élèves en leur permettant d'expérimenter chacune des phases du processus créatif.

De plus, les données recueillies font immerger que l'éducation musicale et l'éducation physique et sportive sont également deux disciplines à travers lesquelles il est possible d'enseigner la créativité. Néanmoins, la proportion des enseignants impliquant ces disciplines dans l'enseignement de la créativité reste moindre. Or, tout comme je les exprimé précédemment en français, l'éducation musicale peut offrir l'opportunité de travailler le processus et donc le potentiel créatif des élèves. Les compétences travaillées dans cette discipline sont exprimées sous la forme de verbes d'action: chanter, écouter, comparer, explorer, imaginer, échanger, partager. Chacun de ces derniers permettent de développer les capacités créatives des élèves. Par exemple, à travers la compétence « chanter », les élèves apprennent à « interpréter un chant avec expressivité. » (programmes 2015), à travers les compétences « explorer et imaginer », l'enseignant met en oeuvre des situations d'apprentissages permettant aux élèves d' « imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique. » et / ou d' « inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores. » L'imagination et l'invention étant deux notions internes à la créativité, nous pouvons confirmer sa contribution au développement du potentiel créatif des élèves.

D'autre part, 9 enseignants sur 24 pensent qu'à travers l'enseignement de l'éducation physique et sportive il est possible d'enseigner la créativité. En effet, en étudiant les programmes de 2015, nous pouvons constater qu'à travers la compétence générale « s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique », il est possible de mobiliser l'imagination des élèves au service de créations artistiques libérant leurs idées. En effet, à travers cette discipline, l'enseignant cherche à développer les compétences suivantes:

« Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons, enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion; s'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions; mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives. » Ces différentes compétences confirment mon explication précédentes.

Enfin, une minorité des enseignants pensant que la créativité s'enseigne, impliquent les mathématiques et les sciences dans cet apprentissage. Seulement 5 personnes sur 24 créent du lien entre les compétences de mathématiques ou de sciences et les capacités créatives. Cependant, comme analysé dans la partie « Programmes et créativité », il est possible d'impliquer chaque discipline dans le développement de la créativité, car en effet, si elles ne permettent pas d'aboutir à un acte créatif en lui même, elles peuvent cependant entraîner les élèves à certaines phases du processus, développer leurs facteurs cognitifs et/ou conatifs et/ou affectifs, et ainsi jouer un rôle important dans le développement de la créativité des élèves. Entre autre, en mathématiques, les élèves travaillent leur capacité à résoudre des problème, ils sont invités à s' « s'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome. » Ainsi, la réflexion, l'expérimentation, la vérification sont toutes des notions liées à la créativité. En Sciences

nous, retrouvons également des liens importants entre les compétences spécifiques de cette discipline et les capacités créatives. En effet, comme décrit dans les programmes de 2015, au cycle 3, « la diversité des démarches et des approches (observation, manipulation, expérimentation, simulation, documentation...) développe simultanément la curiosité, la créativité, la rigueur, l'esprit critique, l'habileté manuelle et expérimentale, la mémorisation, la collaboration pour mieux vivre ensemble et le goût d'apprendre. ».

Pour conclure, je tiens à soutenir qu'effectivement toutes les disciplines participent au développement du potentiel créatif des élèves, néanmoins, il est évident que certaines disciplines telles que les arts plastiques, l'éducation musicale et le français s'y pressent davantage. Ces résultats me permettent de penser que l'engagement de l'enseignant dans l'enseignement de la créativité se fait davantage dans certaines disciplines que d'autres. En conséquence, j'émet l'hypothèse que les professeurs des écoles n'enseignent pas toujours la créativité à travers toutes les disciplines puisqu'ils ignorent la participation de ces disciplines dans le développement de la créativité, comme par exemple en mathématiques.

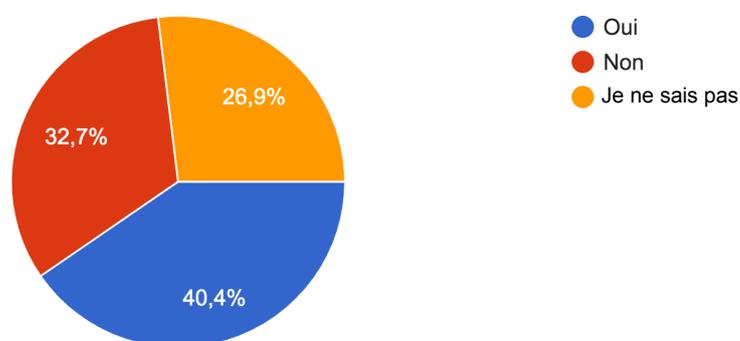
### 1.5.3.3 Enseignement créatif et créativité des élèves

À la suite de ces différentes questions, je me suis demandée pourquoi certains enseignants pensent que la créativité ne s'enseigne pas. J'en ai alors émis l'hypothèse que cela devait être dû à leurs expériences et ressentis personnels sur cette notion. C'est pourquoi, il m'a semblé important de poser une dernière question aux participants. Cette question, qui peut expliquer les différentes réponses données par les enseignants est la suivante: Selon vous, faut-il être créatif pour enseigner la créativité?

Le recueil de données concernant cette question m'a permis de réaliser le graphique suivant que nous allons bien entendu expliquer;

## Selon vous, faut-il être créatif pour enseigner la créativité ?

52 réponses



Ce graphique circulaire montre bien qu'il y a une grande part des enseignants qui pensent qu'il faut être créatif pour enseigner la créativité. Or, si nous partons du postulat que tout être et toute personne a en elle-même une part de créativité, cela montre bien que certains enseignants ne croient pas en leur potentiel créatif et de ce fait ne se sentent pas compétent pour enseigner la créativité aux élèves. « Les individus créatifs sont créatifs en grande partie parce qu'ils ont décidé de l'être » Sterberg

Ce constat est bien dommage, dans la mesure où selon mes recherches scientifiques évoquées précédemment, être créatif ou je dirai plutôt enseigner de manière créative permet aux élèves d'être également créatifs dans leurs apprentissages. Cependant, malgré la position pessimiste de certains enseignants ne se sentant pas ou peu créatifs, ils peuvent tout même participer au développement de la créativité des élèves. En effet, en m'appuyant sur quelques références comme Todd Lubart, pour développer le potentiel créatif de l'élève il est nécessaire de suivre un processus précis. Par conséquent, les dispositifs pédagogiques nécessaires à la pensée créative peuvent être créés par tout type d'enseignant qu'il se sente créatif ou non. À partir du moment que l'enseignant dans une discipline quelconque, permet à l'élève de passer par une phase de rencontre à une commande ou problématique, puis à une phase de formulation, suivi d'une phase d'incubation, et encore d'incubation, ainsi que de frustration et pour finir d'illumination, de vérification et de réalisation, l'enseignant favorise le développement du potentiel créatif de l'élève et de ce fait l'enseigne. Pour être plus explicite, c'est ce que fait l'enseignant lors de la mise en place d'exercice en mathématiques ou encore en français s'il laisse place à une part de liberté chez les élèves en les laissant réfléchir au problème seul et en les laissant essayer de le résoudre par eux-même. Autrement dit, permettre à l'élève d'être acteur de ses apprentissages, c'est lui permettre d'améliorer son potentiel créatif.

Le développement de la créativité des élèves pourrait faire l'objet d'une formation spécifique pour les enseignants. En effet, la difficulté réside dans le fait qu'enseigner la créativité c'est mettre en place un dispositif pédagogique très complexe, alliant une bonne compréhension des enjeux que cette notion, des connaissances liées aux conditions qui rendent possible ce développement, et des compétences didactiques nécessaires pour la mobiliser à travers les spécificités de chaque discipline et entre les disciplines.

Ainsi, nous pouvons nous questionner sur la manière de concevoir un enseignement au service de la créativité, dans lequel la créativité est à la fois un moyen et/ou un but. C'est pourquoi, j'ai expérimenté divers dispositifs pédagogiques visant à développer la créativité des élèves au cours de cette année pour mettre en pratique ma recherche.

## 1.6 L'évaluation du potentiel créatif des élèves

D'après Steve LAJOIE, dans son mémoire « La pensée créative chez l'adolescant délinquant » (août 1997), qui s'appuie sur le manuel « Centre de Psychologie Appliquée » (1976), l'évaluation de la pensée créative peut se faire à travers les Tests de Pensée Créative de Torrance (Torrance, 1966). La créativité faisant appel à la pensée créative des élèves, des jeux ont été confectionnés pour l'évaluation de cette dernière. La version complète de ce test se compose de sept sous-tests d'expression verbale, et de trois sous-tests d'expression figuré. Il existe deux versions du test (A et B) et c'est la forme A abrégée et reconnue que nous allons étudier. Elle comprend les sous-tests un, deux et trois d'expression figurée et un, quatre, cinq et sept d'expression verbale.

Dans un premier temps, nous analyserons les tests d'expression verbale.

Jeu 1: Posez des questions.

« Écrivez sur cette page et sur la suivante les questions auxquelles ce dessin vous fait penser. Posez toutes les questions nécessaires pour savoir exactement ce qui se passe. Ne posez pas de questions auxquelles on peut répondre simplement en observant le dessin (par exemple: le garçon a-t-il un bonnet? est-il debout?). Vous pouvez regarder le dessin aussi souvent que vous voulez. » (Centre de Psychologie Appliquée, 1976, p. 23).

Pour ce test, on propose une scène vaguement définie dans laquelle un garçon regarde son reflet dans une mare d'eau. À travers cette épreuve, les participants utilisent leur capacité d'être sensible à l'inconnu, aux lacunes de la connaissance, et dévoile donc leur curiosité. Il permet d'évaluer la problématisation d'une scène qui à première vue semble banale. Le participant doit poser le plus de questions possibles, et pour ce teste, plus la quantité est élevée, plus la pensée créative est jugée développée.

Jeu 4: Comment améliorer un objet

« Vous voyez sur cette page un dessin représentant un petit éléphant en peluche, comme ceux que l'on trouve dans n'importe quel grand magasin. En dessous du dessin et sur la page suivante, écrivez tous les changements, toutes les transformations les plus astucieuses que vous pouvez imaginer pour améliorer ce jouet et le rendre plus drôle et plus agréable. Ne vous occupez pas du prix que pourraient coûter les transformations. Ne pensez qu'à tous les changements et améliorations possibles qui le rendraient plus amusant pour jouer. » (Centre de Psychologie appliquée, 1976, p. 25).

À travers ce test, il est possible d'évaluer la capacité d'imagination de l'enfant à transformer le réel, à le remodeler. Ce test est considéré comme l'un des plus valides de la pensée créative (Torrance, 1976).

Jeu 5: Utilisations nouvelles.

« Beaucoup de gens jettent les boîtes en carton vides. Pourtant, on pourrait s'en servir pour faire des tas de choses intéressantes et originales. Vous allez écrire sur cette page et sur la suivante tout ce que l'on pourrait faire d'astucieux avec des boîtes en carton. Ne vous limitez pas à un seul type de boîte.

Utilisez-en autant que vous voulez. Essayez de trouver des utilisations nouvelles, différentes de celles que vous avez déjà vues ou dont vous avez entendues parler. Trouvez-en le plus possible. » (Centre de Psychologie Appliquée, p. 19- 20)

Ce test est inspiré d'une épreuve de pensée divergente de Guilford (1959) (utilisations de brique). Le défi réside dans le dépassement de la rigidité induite par le concept des boîtes, c'est-à-dire de s'écarter de la position conventionnelle qui est de voir la boîte comme un récipient dans lequel plusieurs choses peuvent être mises. C'est l'originalité de la proposition qui sera évaluée ici.

Jeu 7: Faire comme si..

« On va vous proposer une situation que vous avez peu de chance de rencontrer dans la réalité et qui sans doute n'arrivera jamais. Voici cette situation: Faites comme si des ficelles étaient attachées aux nuages et pendaient jusqu'à terre. Que se passerait-il si cette situation invraisemblable existait vraiment? Vous avez certainement beaucoup d'idées, écrivez-les sur la page suivante. (Centre de Psychologie Appliquée, 1976, p. 20-21).

Cette épreuve permet de pousser encore plus loin l'imagination des participants. En effet, en leur proposant une situation invraisemblable, ils sont invités à se détacher complètement du réel. C'est donc une épreuve difficile faisant appel à leur imaginaire. En effet la pensée créative passe par l'imagination, qu'il est important de faire travailler.

À travers ces épreuves du test de pensée créative de Torrance, nous comprenons bien que l'essentielle de la créativité réside dans le processus de création antérieur à la réalisation. En effet, les tests d'expression verbale permettent d'évaluer la pensée créative sans aucune production finale, mais seulement à partir des idées émises par les participants.

Ensuite, les épreuves d'expression figurée font davantage appel à la pratique, à l'acte créatif. L'appréciation de la performance créative se fera par l'addition des quatre critères distincts qui sont mesurés par le test, soit la fluidité, la flexibilité, l'originalité et l'élaboration. Comme nous le verrons, chacune de ces épreuves sera contrainte dans le temps, et par les matériaux utilisés.

Jeu 1: Composer un dessin.

« Vous voyez ce morceau de papier vert, de forme arrondie. Vous allez imaginer quelque chose que vous pourriez dessiner et dont ce morceau de papier ferait partie. On peut détacher la fine pellicule de papier qui se trouve au dos pour coller ce papier vert où l'on veut. Vous allez la coller sur la page suivante, à l'endroit que vous avez choisi pour votre dessin. Appuyez bien dessus. Maintenant, avec un crayon, ajoutez tous les éléments que vous voulez pour faire votre dessin. Développez votre première idée afin d'illustrer, au mieux, une histoire intéressante. Essayez de faire quelque chose d'original, que personne d'autre ne pensera à faire. Quand vous aurez fini votre dessin, donnez-lui un nom écrivez-le au bas de la page. Il faut que ce titre soit original et astucieux car il doit contribuer à expliquer votre histoire. Allez-y, vous avez 10 minutes. (Centre de Psychologie Appliquée, 1976, p. 31)

Ce test, selon l'auteur, stimule la capacité de cibler un objectif tout en atteignant la capacité

d'élaboration nécessaire à l'atteinte de ce même but. Ce test permet d'identifier les participants au test qui serait plus novateurs.

Jeu 2: Finir un dessin.

« Sur cette page et sur la suivante, vous trouverez des dessins incomplets. En y ajoutant des éléments, vous pouvez représenter des choses intéressantes: objets, images, ce que vous voulez. Développez votre idée de départ afin d'illustrer une histoire, la plus complète et la plus intéressante possible. Essayez de trouver des idées auxquelles personne ne pensera. Vous écrirez, au-dessous de chaque dessin, le titre que vous lui avez donné. Allez-y, vous avez 10 minutes. (Centre de Psychologie Appliquée, 1976, p. 32)

Tout comme le test précédent, avec la phrase « Essayez de trouver des idées auxquelles personne ne pensera. » les participants sont invités à innover et donc à entrer dans une démarche créative.

Jeu 3: Les lignes parallèles.

« Sur cette page et sur les suivantes, il y a toute une série de lignes parallèles. Nous allons voir combien de dessins vous pouvez faire en 10 minutes à partir de deux lignes. Vous pouvez ajouter tous les détails que vous désirez, à l'intérieur, à l'extérieur ou dessus, mais il faut que ces deux traits restent la partie principale de votre dessin. Faites des dessins les plus riches et les plus différents possible et essayez de leur faire illustrer une histoire. Efforcez-vous, une fois encore, de trouver des idées originales. Vous écrirez, au-dessous de chaque dessin, le nom que vous lui avez donné. Allez-y, vous avez 10 minutes. (Centre de Psychologie Appliquée, 1976, p. 33)

Le support de cette épreuve est bien plus abstrait que les précédents, des lignes parallèles. Selon le manuel de passation, ce test mesure l'aptitude à faire des associations multiples à partir d'un stimulus unique et constamment renouvelé. C'est à dire trouver plusieurs solutions à un même problème proposé; Comme nous avons pu l'apprendre précédemment, c'est en essayant plusieurs fois, en échouant, en recommençant, que le créateur pourra réaliser la production dite originale. À travers cette épreuve, il est ainsi possible d'évaluer un trait de personnalité nécessaire à la créativité: la persévérance.

# Deuxième partie: Pratiques pédagogiques

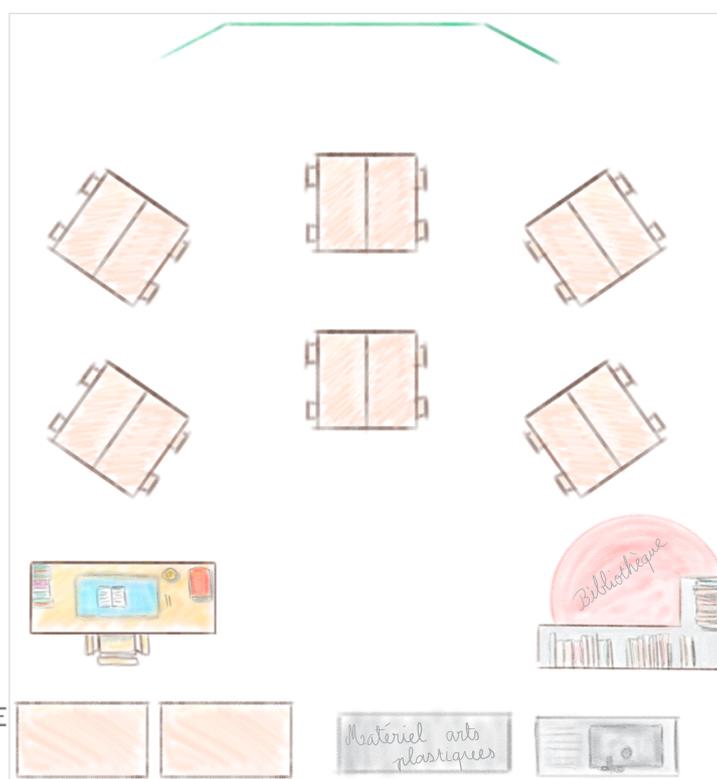
## ***Enseigner de manière créative pour libérer la créativité des élèves***

### 2.1 Installation d'un environnement scolaire favorable au développement de la créativité

Ici, je vais vous exposer l'ensemble de mes essais pédagogiques afin que l'environnement scolaire favorise le développement de la créativité des élèves. Dans un contexte où l'enseignant veut amener ses élèves à développer leur créativité, il se doit donc de démontrer, lui-même, de la créativité dans son enseignement. Sans compter que certaines recherches semblent indiquer qu'un enseignant créatif est aussi un enseignant efficace (Aschenbrener M.S. et al., 2010). L'enseignant a donc tout à gagner en entreprenant une pédagogie créative. Alors comment un enseignant peut-il faire montre de créativité ?

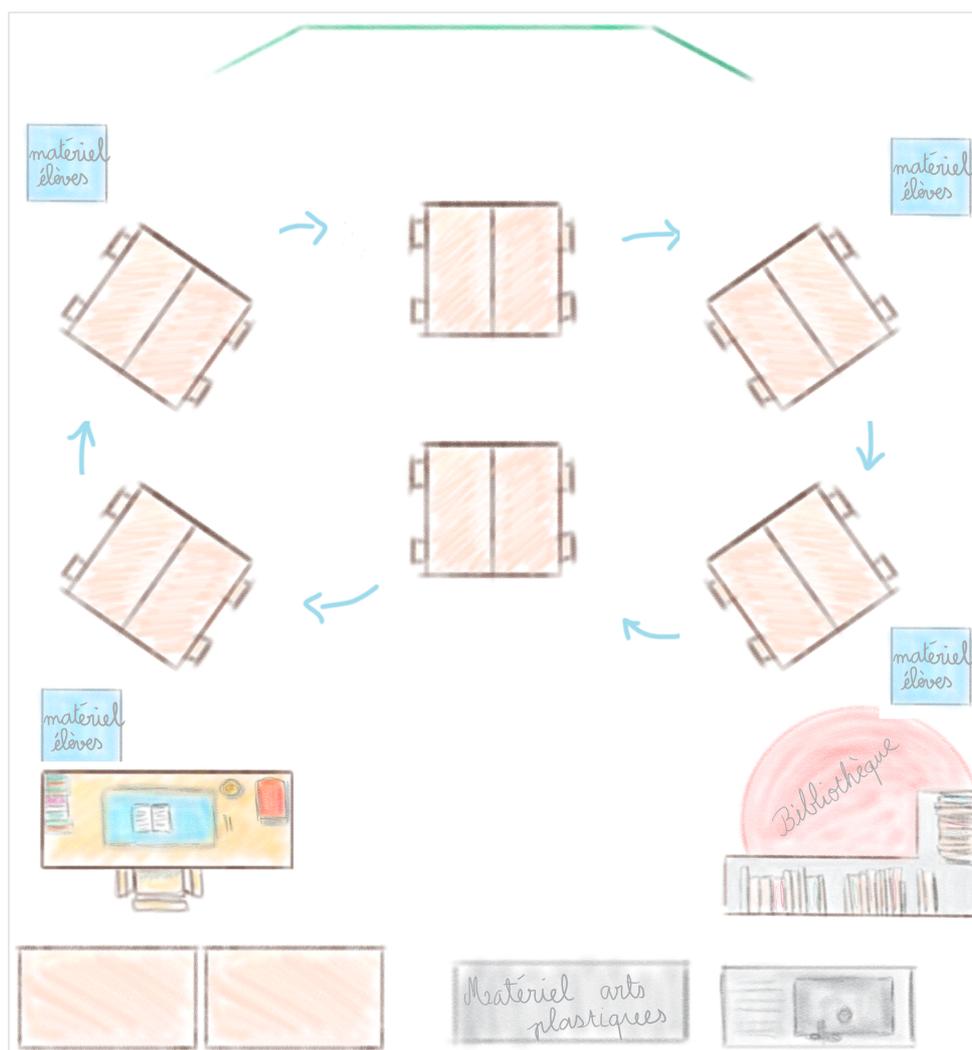
#### ***2.1.1 Organisation et fonctionnement de l'espace en classe***

Dans un premier temps, il m'a semblé important d'agir sur l'organisation spatiale de ma classe de CE1. J'ai souhaité aller au delà d'une organisation traditionnelle, c'est à dire de celle où les élèves sont tous face au professeur instaurant des apprentissages magistraux. En effet cette mise en place ne permet pas aux élèves d'échanger, de travailler en groupe, de s'entraider, de partager ... mais seulement d'interagir avec l'enseignant, comme si lui seul détenait les connaissances. Or, comme étudié précédemment, pour entrer dans une démarche créative, l'élève doit être acteur de ses apprentissages et doit également pouvoir partager avec ses camarades. Pour cela, mon choix premier a été de mettre en place au sein de ma classe des îlots de 4 élèves comme vous pouvez le voir sur le plan présenté ci dessous.



Afin d'apprendre à connaître les élèves et pour plus de facilité en début d'année, j'ai pris la décision de placer moi-même les élèves sur ces îlots. Ce choix m'a permis de mettre en place des situations d'échanges entre les élèves. Que ce soit en mathématiques, en français, en sciences, en arts plastiques ... mettre les élèves en posture de recherche collectivement a été enrichissant pour ces derniers et pour moi même. En effet, entre eux, les élèves débattent, se questionnent, justifient leurs idées, les développent ... Et toutes ces interactions participent à l'association d'idées nécessaire à la production créative. Si le me réfère aux théories exposées dans la première partie de ce mémoire, à travers cette organisation spatiale les élèves améliorent donc leur potentiel créatif. Mais, je me suis rendu compte que mes appréhensions face aux libertés possibles des élèves limitaient tout de même le potentiel de cette organisation spatiale. Ceci a créé des manques, comme l'absence de liberté de mobilité pour des enfants en recherche constante de mouvement, ou encore la restriction des camarades avec qui ils peuvent échanger ce qui réduit le panel des idées partagées. C'est pourquoi, après 7 semaines et au retour des vacances de la Toussaint, j'ai souhaité aller encore plus loin dans ma recherche liée à l'organisation spatiale.

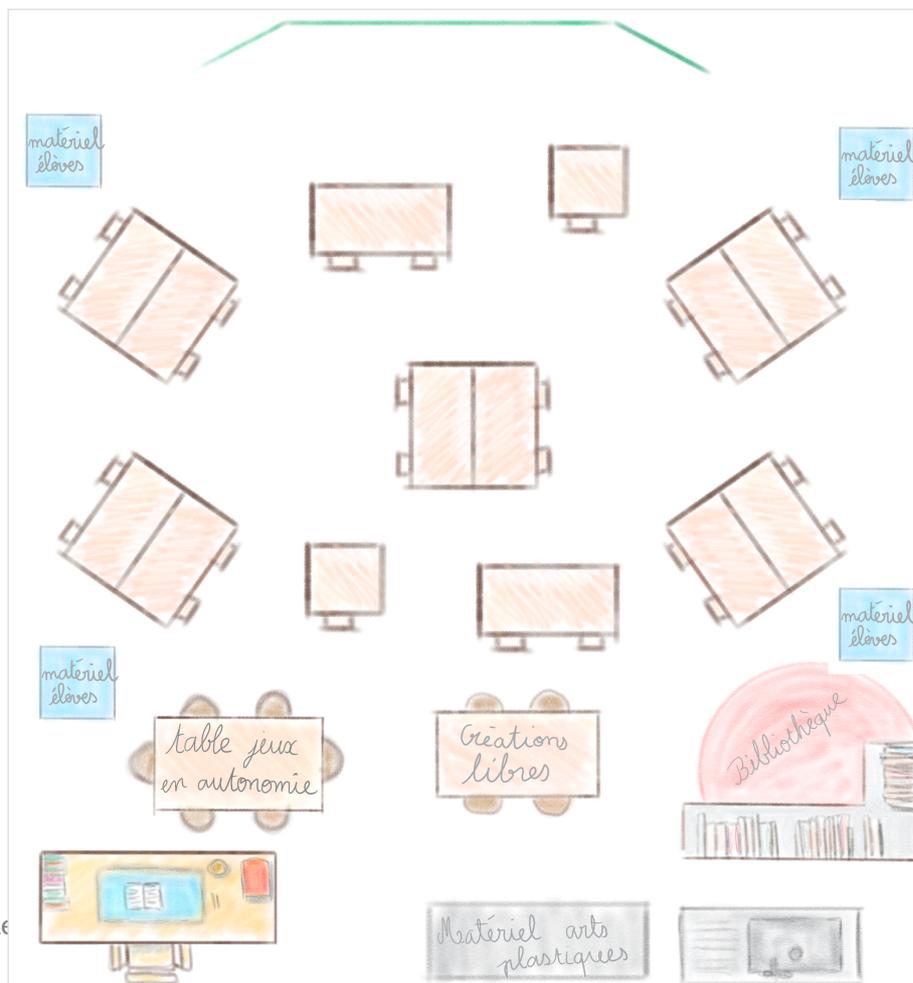
Voici un dessin explicatif de cette nouvelle utilisation de l'espace:



Ce plan montre bien que la disposition des îlots reste similaire. Néanmoins, j'ai souhaité modifier le fonctionnement de cette mise en place. Afin de permettre aux élèves de se déplacer davantage, j'ai orchestrer des déplacements tout au long de la journée. Je m'explique, à chaque changement de disciplines, les élèves étaient amenés à changer d'îlot. Je tiens à préciser que les groupes restaient identiques. Afin de faciliter ces déplacements, j'ai obtenu et mis en place dans la classe des tours de rangements, offrant à chaque élèves son propre casier. Les élèves pouvaient de ce faite y entreposer leurs matériels scolaires. À chaque changement de disciplines les élèves se rendaient à leur casier pour y ranger le matériel dont il n'avait plus l'usage et récupérer celui nécessaire pour la séance suivante. En effet les élèves se déplaçaient en groupe d'îlot pour chaque changement, vous pouvez constater que ce fonctionnement conservait un certain attrait directif, leur laissant peu de liberté. Je l'explique toujours par mes craintes de perte de contrôle sur les élèves. Cependant cette nouvelle utilisation de l'espace m'a permis d'obtenir de la part des élèves plus de concentration dans les situations d'apprentissages. En effet, en leur permettant les déplacements, il se sentaient mieux physiquement et moralement. Par exemple, un élève en échec dans une séance de mathématiques va, grâce à ce changement d'espace, plus facilement entrée dans l'apprentissage suivant. Finalement changer d'espace, c'est obtenir une nouvelle chance de réussite.

Au regard de mes résultats sur cette expérimentation, j'ai souhaité aller au delà de mes appréhension en proposant dès la rentrée de Janvier, un nouveau fonctionnement spatiale.

Voici un dessin explicatif de ce dernier.



Après avoir expérimentée, le travail de groupe, la mobilité dans l'espace, j'ai souhaité approfondir l'intérêt d'échanger avec plus de camarades. Tout en conservant ces deux premières modalités qui favorisent le développement du potentiel créatif, je me suis aventuré dans le placement totalement libre des élèves qui va ainsi permettre à un élève d'échanger avec bien plus que 3 autres. Ainsi, à chaque rotation, chaque changement de disciplines, les élèves peuvent, s'il le souhaitent changer de place. Ils choisissent l'espace où ils se sentent bien, mais aussi les camarades de classe avec qui ils ont envie d'échanger, de partager leurs apprentissages. Dans un premier temps, il a été difficile de déconstruire les groupes habituels. En effet en plusieurs mois, les affinités au sein des groupes de 4 se sont accentuées. C'est donc en les accompagnant, en les encourageant que j'ai petit à petit déconstruit ces groupes restreints en faveur d'un groupe classe cohésif. Je me suis alors rendu compte de l'importance de la cohésion au sein de la classe. En effet, la solidarité qui s'est instaurée a permis de libérer l'expression des élèves. Que soit en lecture, en récitation de poésie, en participation orale ou encore en verbalisation de séance d'arts plastiques, les élèves sont de plus en plus à l'aise, grâce à l'ouverture d'esprit de l'ensemble des apprenants, développée par liberté spatiale qui a favorisé la cohésion du groupe classe. Comme étudié dans la première partie de ce mémoire, l'ouverture d'esprit est l'un des traits de personnalité qu'il est important de développer pour libérer la créativité des élèves. En effet, l'ouverture d'esprit correspond à la recherche d'expériences nouvelles. L'individu créateur doit aimer l'expérimentation, l'exploration, puisque sans ces essais il semble difficile de trouver l'idée créative. Un élève qui se sent bien dans le groupe classe prendra d'avantage de risques que celui qui n'a pas encore trouvé sa place. Tout comme l'ouverture d'esprit, la prise de risques est essentiel au processus créatif. Ce dernier dispositif spatial subit encore aujourd'hui des modifications. En effet dans une démarche d'adaptabilité aux besoins des élèves, certaines modalités évoluent. Par exemple la mise en place de table individuelle pour les élèves ayant envie de travailler seul à certains moments de la journée, ou encore de table de 2 personnes. Puis depuis février, un nouvel espace dédiée aux activités en autonomie a été créé dans le fond de la classe, permettant aux élèves ayant terminé leur travail de développer leurs compétences de manière ludique et non évaluée. J'aborderai par la suite ce nouvel espace et ses apports pour le développement des capacités créatives des élèves.

### **2.1.2 Les règles de classe**

Les règles au sein de l'environnement de la classe ont une importance particulière pour le développement du potentiel créatif des élèves. En effet, comme étudié dans la première partie, les environnements possédant une structuration très rigide sont néfastes pour ce développement, tout comme ceux étant trop laxiste. Ainsi, j'ai au sein de ma classe essayé d'instaurer une structure souple, mais possédant tout de même des règles. Pour cela, les règles ont été construites en interaction avec les

élèves afin qu'ils les comprennent et se les approprient. J'ai bien entendu orienté la construction de ces règles tout en laissant croire aux élèves qu'elles venaient d'eux même. Cela a permis une acceptation plus facile et rapide par les apprenants. Pour donner du sens et de la visibilité à ces règles, nous avons produit ensemble ce que j'appelle « l'attrape réussite ». Ainsi, les élèves comprennent que ces règles de sont pas mises en place pour les priver mais pour les aider à réussir. Voici ci dessous une photographie de l'objet réalisé.

## PHOTO

Sur chaque plume que vous pouvez apercevoir est inscrit un règle. Je tiens à préciser que cet attrape réussite est évolutif et complété tout au long de l'année.

Voici selon moi les règles mises en place qui favorisent le développement de la créativité.

Premièrement, « J'ai le droit de chuchoter avec mes camarades pour travailler. » Laisser la liberté aux élèves d'échanger sur leurs apprentissages est très important pour le développement de la créativité. En effet en confrontant leurs réflexions, leurs solutions, ils construisent leur pensée et leur ouverture d'esprit. Une autre règle me semble valorisante pour le processus créatif: « J'ai le droit de me tromper. » En effet, le droit à l'erreur et surtout l'acceptation de cette dernière c'est entrée dans une démarche de persévérance. Cet engagement continu est une attitude nécessaire pour la réussite du processus créatif. En effet, l'enfant doit apprendre à ne plus voir les erreurs comme un échecs, mais plutôt comme une mise au point d'expériences grâce auxquelles il pourra apprendre et créer. Enfin, une dernière règle que je souhaite vous partager est: « Je donne toujours le meilleure de moi-même. » Cette dernière règle à pour but de motiver les élèves, de les convaincre eux même de leur capacités et possibilités. Croire en eux, c'est croire en leur potentiel de réussite et donc de la même manière en leur potentiel créatif.

Ainsi au delà d'instaurer un environnement souple mais avec des règles, il faut penser les règles au regard des besoins liés à la production créative.

## 2.2 La posture de l'enseignant

### *2.2.1 L'importance des mots et du regard porté sur l'élève et son travail.*

Pour libérer la créativité de l'élève, il est important qu'il se sente en confiance. En effet, sans ce ressenti, il ne peut prendre de risques et oser être créatif. Ainsi, je pense que l'enseignant à le pouvoir et doit aider l'apprenant à avoir confiance en lui.

Pour cela, j'ai utilisé différentes méthodes. Dans un premier temps, je me suis intéressée à chacun de mes élèves, leur passions, leurs peurs, leurs activités extra-scolaires, leurs familles ... Ces échanges m'ont permis de mieux connaître mes élèves et de leur apporter toute l'attention dont ils avaient besoin individuellement. En connaissant leurs forces et leurs faiblesses, j'ai pu davantage les aider, lever leurs freins à l'entrée dans le processus créatifs, ou les aider à utiliser leurs forces pour créer. Je pense notamment à une élève de ma classe qui adore la danse mais qui est extrêmement timide. La danse est

un moyen d'expression dans lequel elle réussit à traduire ses idées. Alors très souvent je l'invite à s'inspirer de ses expériences, de sa passion pour reformuler les problématiques qui lui sont posées et lever sa timidité qui parfois l'empêche de partager son potentiel créatif en classe.

Ensuite, j'ai appris à ne jamais porter de jugement de valeur sur leur production. Je m'explique, il est parfois naturelle face à une production d'élève de dire « Oh ! Que c'est joli ... ! », alors qu'il faudrait plutôt faire des constats sur les risques pris, les expérimentations, sur les choix de matériaux, sur les intentions de l'élève, ou encore écouter son propre avis sur son travail, puis celui des autres. En effet, porter un jugement de valeur détourne l'intérêt même de la créativité. Enseigner la créativité ce n'est pas pour "faire du beau", comme on l'associe à tort aux arts plastiques, mais pour déplacer son point de vue, savoir expérimenter, tester, ne pas craindre, l'échec, proposer des choses inédites, s'adapter et changer de regard. Ainsi, en s'intéressant à la définition même de la créativité, j'ai appris à l'évaluer non pas pour sa production finale, mais pour tout le processus développé pour celle-ci.

Ainsi, il est important pour l'enseignant de se situer correctement, dans un premier temps au côté de l'élève, mais aussi face à son travail.

### ***2.2.2 La théâtralisation au service du développement de la créativité***

L'idée ici est d'attirer l'attention des élèves afin que l'environnement dans lequel ils évoluent soit stimulant et divertissant. Au cours de cette première année d'enseignement, je me sers beaucoup de la théâtralisation, pour surprendre mes élèves ou encore de la narration pour les captiver. J'essaie chaque jour de créer des situations amusantes, parfois surprenantes. Il est vrai que certaines disciplines se prêtent davantage à cette pédagogie, je pense notamment aux arts plastiques et à l'éducation musicale, cependant il est important de s'essayer dans chacune d'entre elles. Pour illustrer mon propos, je vous propose de découvrir deux situations vécues avec ma classe de ce1.

Tout d'abord, j'aimerais vous partager le lancement d'une de mes séquences d'arts plastiques intitulée: « Les oiseaux d'une autre planète ont débarqués dans dans notre classe ! » (cf annexe ...) Cette incitation écrite au tableau a été accompagnée d'une prestation orale de ma part. Par surprise, en début de séance de lecture, j'ai demandé aux élèves de tout arrêter. Ensuite j'ai instauré un univers fictif: « Les enfants, rangez vos affaires, il se passe quelque chose d'extraordinaire et très étrange à la fois ! Regardez par la fenêtre, au loin là-bas, regardez ! Des oiseaux extraterrestres arrivent ! Ils se dirigent tout droit sur nous, on dirait même qu'ils veulent entrer dans notre classe ! » Par cette prestation, j'essaie de créer du lien entre l'imaginaire et le réel, entre la fiction et la réalité, pour qu'ils osent créer des choses nouvelles, originales. Finalement, voir l'enseignante imaginer des situations originales et inhabituelles permet aux élèves de libérer leur créativité, ils peuvent alors se dire: « La maîtresse ose, pourquoi pas nous ? ».

Ensuite, en mathématiques, plus exactement en séance lié à la résolution de problèmes. Chaque matin, sous forme de rituel, les élèves doivent résoudre un problème de manière autonome. Dans un premier temps ils travaillent seuls, je circule et aide à lever les difficultés de compréhension de l'énoncé. Ils

disposent sur les étagères de la classe de divers matériels de manipulation qu'ils peuvent utiliser à leur guise. À 9h00, tous posent leur stylo, et je demande aux élèves si certains d'entre eux veulent jouer cet énoncé. Afin de mieux vous expliquer, je vous propose l'exemple suivant: « La maman de Tirobot et Robotine donne 15 euros à chacun. Combien d'euros la maman a-t-elle donné en tout ? » Ainsi, trois élèves se place devant le tableau et théâtralise ce texte. Ils sont libres s'il le souhaite d'ajouter du texte:

- « Venez ici les enfants ! J'ai quelque chose pour vous !
- On arrive.
- Oui maman ?
- Vous avez été très sages ces derniers jours, alors pour vous féliciter je vais vous donner de l'argent de poche.
- Oui super !!
- Voici 15 euros pour toi, et puis 15 pour toi.
- Youpi ! Merci Maman !!! »
- Par la mise en place de ce dispositif, je permets aux élèves de s'approprier le texte, de rendre les apprentissages concrets. Interpréter un problème correspond à l'une des premières phase du processus créatif, la rencontre avec la problématique et sa formulation. Ainsi, en théâtralisant les énoncés des problèmes mathématiques, nous contribuons au développement de la créativité de nos élèves.

Pour conclure, que ce soit l'enseignant qui théâtralise des situations pour lancer ses séquences, ou qu'il invite les élèves à le faire, est bénéfique pour le développement du potentiel créatif.

### 2.3 La mise en place de dispositifs totalement libres favorisent-ils l'expression créative des élèves ? Exemple: le coin créativité.

Comme évoqué précédemment, j'ai mis en place dans ma classe un espace autonome depuis Février 2019. Il comprend des jeux d'apprentissage sur les notions étudiées, mais aussi un coin créativité. C'est l'expérimentation de ce dernier que je souhaite vous partager.

Sont mis à disposition des élèves, des feuilles blanches, colorées, des chutes de tissus, de la colle, du scotch, des crayons de couleurs, des feutres, et plusieurs matériaux de récupération. Cette espace est accessible de manière autonome à condition que l'élève ait terminé son travail, ou si l'enseignante l'y autorise. Malheureusement, ce coin créatif a eu très peu de succès. Le peu de productions réalisées étaient des dessins, voir des illustrations, peu de matériel était utilisé, seuls les feuilles blanches et les crayons ont connu une utilité. Je me suis alors questionner sur la raison de ce déconvenue. Grâce aux recherches réalisées pour ce mémoire, j'ai pu très rapidement prendre conscience que cet échec venait de l'absence de problématique. En effet la créativité a besoin d'être cadrée pour trouver un élan. Dites à quelqu'un d'être créatif, sans consigne ni contrainte, il ne saura pas quoi faire, par où commencer. Il

faut mettre en place des situations qui invitent les élèves à trouver des solutions ouvertes et variées. Or, mettre à disposition uniquement du matériel n'est pas suffisant pour permettre aux élèves d'entrer dans le processus créatif. C'est pourquoi, ayant la volonté de trouver le meilleur dispositif possible, je suis encore actuellement dans la réflexion. J'aimerais ajouter à ce coin, des contraintes et des incitations. Ces dernières pourraient être choisies par les élèves, peut-être sous forme de cartes à piocher, ou alors créer un calendrier sur lequel apparaîtrait des incitations chaque jour.

Ainsi, cette expérimentation m'a permis de prendre conscience que les dispositifs trop libres ne sont pas source de créativité. Pour apprendre la créativité, il faut apprendre en résolvant des problèmes, sans ces derniers, il ne peut y avoir d'acte créatif.

## 2.4 Analyse d'une séquence d'arts plastiques

L'arts plastiques étant selon moi la discipline où il est possible de travailler l'entièreté du processus créatif, je souhaite analyser une séquence complète intitulée: « La nouvelle vie du stylo rouge de la maîtresse. » (Annexe ...)

En étudiant les méthodes d'évaluation de la créativité chez les enfants et les adolescents, j'ai découvert que les épreuves du test de pensée créative de Torrance (TPCT, Torrance 1966) font très souvent appel aux capacités de trouver une utilisation nouvelle d'un objet, notamment pour le jeu 4: comment améliorer un objet. Je rappelle que dans cet épreuve, qui est considérée comme l'une des plus valides de la pensée créative, il s'agissait à partir d'un petit éléphant-jouet, d'inscrire toutes les améliorations qui pourraient être apportées pour que le jouet devienne plus amusant. J'ai souhaité réutiliser l'idée d'insérer dans la production créative un objet du quotidien faisant appel à leur vécu. Mon choix d'utiliser le stylo rouge est né de plusieurs raisons:

Tout d'abord, il s'agit d'un matériel scolaire utilisé quotidiennement. Ainsi, inciter les élèves à le transformer me permet d'évaluer leur pensée créative face au réel. De plus, j'ai souhaité, par ce choix, dédramatiser le statut du stylo rouge de la maîtresse, qui pour un grand nombre d'élèves symbolise l'erreur. Utiliser cette interprétation du stylo rouge pour permettre aux élèves de lui en créer une nouvelle m'a semblé nécessaire pour déconstruire ces stéréotypes.

### 2.4.1 Description du déroulement de la séquence

La première séance d'une heure s'est déroulée de la manière suivante. Comme très souvent lors des lancements de séquences, j'utilise la narration et la théâtralisation pour captiver et motiver mes élèves.

#### Phase 1: Donner un nouveau sens à l'objet. (5 minutes)

« Le stylo rouge de la maîtresse en avait marre de travailler à l'école, il s'est sauvé pour une nouvelle vie.

Imaginez ce qu'il est devenu »

À cet instant, un temps de réflexion est laissé aux élèves, leur autorisant d'entrer dans leur imaginaire. Ensuite, pour permettre à tous de trouver l'idée originale, certains volontaires partagent à la classe leurs idées. Bien évidemment le but n'étant pas de reproduire ces dernières, mais d'aider ceux qui peinent à se lancer à trouver, grâce à l'association de plusieurs idées qu'ils entendent, leur propre idée créative. Un second temps verbal est consacré aux modalités de réalisation. Les élèves découvrent alors la consigne.

#### Phase 2: Consigne : Transformez l'objet. (5 minutes)

« Voici les stylos, vous avez du matériel à votre disposition au fond de la classe. Transformez votre stylo rouge ». Afin d'explicitier cette consigne, je procède avec l'ensemble de la classe à un brainstorming sur les gestes possibles (peindre, enrouler, coller, rajouter, démonter, déconstruire, construire...). Aucune contraintes de matériel n'est mise en place pour cette séance. Les élèves sont libres de se servir dans l'armoire de classe où se trouve le matériel d'arts plastiques.

#### Phase 3: Réalisation. (30 minutes)

Lors de cette étape, je circule auprès des élèves pour leur apporter une aide éventuelle sur la réalisation, les relancer, gérer les frustrations s'il y en a, les faire verbaliser...

#### Phase 4: mise en commun, verbalisation (10 minutes)

Suite aux réalisations des élèves, nous procédons à une verbalisation. Je pose des questions pour construire les échanges: « En quoi ton stylo s'est-il transformé ? », « Comment t'y es-tu pris ? » et veille à ce que les remarques des uns et des autres ne soient pas des jugements de valeurs, mais des remarques constructives sur le processus de création, les techniques utilisées, les choix, ou encore les intentions du créateur de l'objet verbalisé. Les notions à faire émerger sont: matières, outils, formes, couleurs, transformation et les verbes d'action liés à la fabrication.

#### Phase 5 : présentation d'oeuvres de référence. (10 minutes)

Enfin, nous clôturons cette première séance avec la présentation de l'oeuvre Métamorphoses de Cybèle YOUNG. Dans un premier temps, je recueille les premières remarques des élèves, puis je complète ceci en leur apportant des précisions plus théoriques comme des précisions sur l'artiste, le lieu d'exposition, l'intention de Cybèle YOUNG.

Ensuite, la seconde et dernière séance est consacrée à la création du nouvel environnement dans lequel l'élève imagine qu'évoluera leur stylo rouge transformé et à l'évaluation de ce projet.

#### Phase 1 Rappel de la séance précédente et Activité (5 minutes)

« Maintenant qu'on a trouvé ce qu'est devenu le stylo rouge, on va devoir créer son univers. Il va devenir le décor, la scène, la maison, l'espace du stylo rouge transformé. »

Ici, j'invite les élèves à imaginer l'univers dans lequel le stylo rouge vit à présent.

Tout comme pour la première séance, un petit temps d'échanges oraux est autorisé. Il permet aux élèves de comprendre qu'il doit y avoir du lien entre les deux productions, l'objet doit s'insérer dans le dessin.

#### Phase 2 : Production (30 minutes)

SPERRY Ophélie

42 / 50

Mémoire de Master MEEF Premier degré-Professeur des écoles

« Mettez en scène votre stylo transformé en dessinant l'environnement dans lequel il évolue.

À la fin de votre production plastique on doit tout de suite comprendre ce qu'est devenu le stylo rouge, grâce à la transformation et la mise en scène »

Les élèves dessinent tout en prenant en compte la transformation de leur stylo.

### Phase 3: Verbalisation (15 minutes)

Consigne : « On va évaluer si le défi est réussi, au départ on devait transformer notre stylo rouge.

Je demanderai à vos camarades de trouver en quoi il a été transformé, c'est ce qui nous permettra de savoir si le défi a été réussi. Ensuite celui qui l'a transformé devra nous expliquer sa démarche. »

Ce temps de verbalisation est très important, il permet d'une part d'aborder les notions les plus importantes de la séquence: Objet, matières, sens, association d'idées, métamorphose et narration, mais aussi d'évaluer les production à partir des critères de réussite suivants:

- transformer l'objet
- Le décor est adapté à la seconde de l'objet
- Les spectateurs trouvent en quoi est transformé l'objet
- L'élève verbalise ses actions et sa transformation

Enfin pour clôturer cette séquence, de nouvelles références artistiques sont présentées aux élèves : Les photographies de Diego Custo,

#### 2.4.2 Analyse des productions d'élève



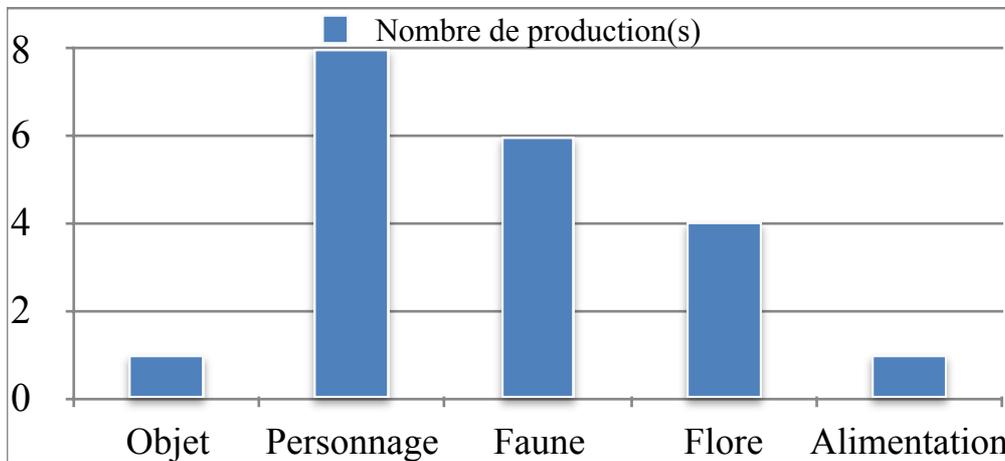
L'un des critères permettant d'évaluer si la séquence proposée aux élèves leur permettait d'être créatif, c'est la diversité des solutions trouvées pour répondre à cette incitation: « La nouvelle vie du stylo rouge de la maîtresse. »

Ainsi, j'ai procédé à une classification des propositions.

Objet	Personnage	Faune	Flore	Alimentation
1 râteau	3 princesses	1 souris	1 fleur	1 hamburger
	1 militaire	1 chat	1 champignon	
	2 policiers	1 dragon	1 carotte	
	1 extraterrestre	2 papillons	1 arbre	

Objet	Personnage	Faune	Flore	Alimentation
	1 vacancier	1 oiseau		

Cette dernière m'a permis d'obtenir le graphique suivant:

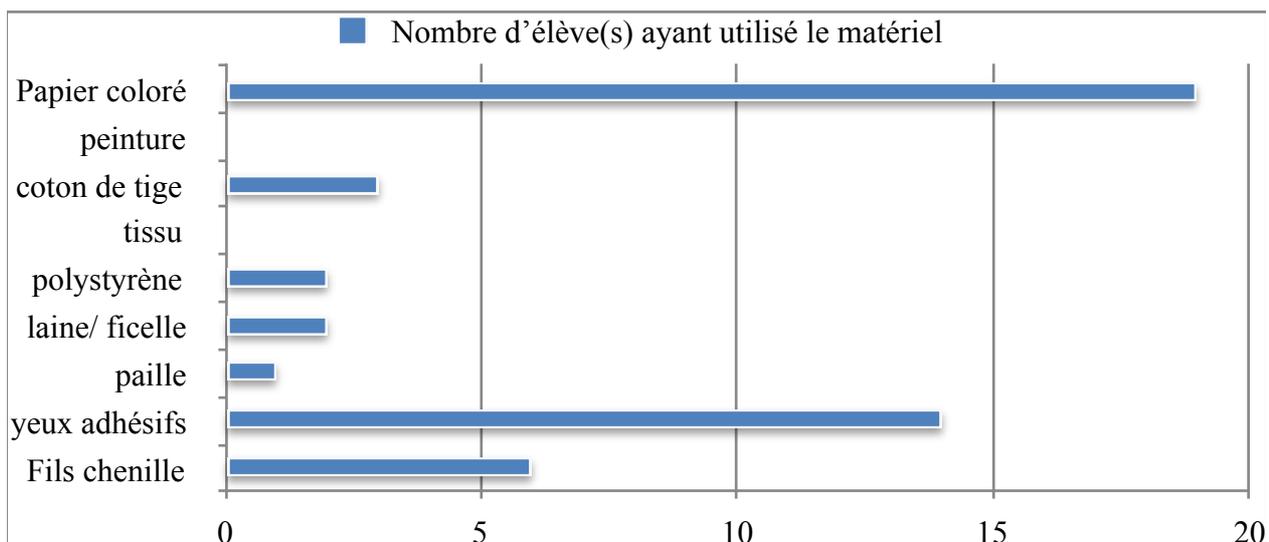


Sur 20 élèves participants, 16 propositions de transformation du stylo rouge ont été proposées. Ainsi, j'estime que les réponses sont divergentes, et donc que l'incitation a permis à chacun créer une situation faisant appel à leur imagination.

Intéressons nous plus particulièrement à la créativité des techniques et des matériaux employés.

Malgré le panel des matériaux proposés, les élèves ont essentiellement utilisés du papier coloré pour transformer leur stylo.

Afin d'avoir une vision plus globale de la pluralité des matériaux utilisés, j'ai procédé à l'élaboration du graphique suivant:



Comme le démontre ce graphique, seul 7 matériaux différents ont été utilisés, dont certains par seulement 1 ou 2 élèves. J'émettrai différentes hypothèses de ce constat dans la partie suivante intitulée:

Analyse critique de la séquence.

Enfin, lors de la seconde séance, les élèves étaient invités à imaginer et représenter l'environnement de leur stylo rouge transformé. Cette production bidimensionnelle leur a permis de pratiquer le dessin, mais également le collage. En effet, certains élèves ont utilisé des photographies, des images trouvées dans les catalogues mis à disposition pour construire l'environnement. L'ensemble des environnements créés répondent bien à la nouvelle vie de leur stylo rouge. Chaque élève a représenté l'espace en lien avec la fonction/le métier/la personnalité/l'apparence de leur objet.

#### **2.4.3 Analyse critique de la séquence**

Les objectifs de la séquence étaient:

- Donner une seconde nature à l'objet.
- Réaliser une production bidimensionnelle ayant du lien avec un objet
- S'exprimer sur sa réalisation et celles de ses pairs.

Je vais commencer par exprimer les réussites de cette séquence. En effet, comme dans la grande majorité des séquences mises en place dans cette discipline, j'utilise un petit scénario qui permet aux élèves d'entrer dans l'univers que je leur propose. Ainsi, commencer la séquence par l'incitation suivante « Le stylo rouge de la maîtresse en avait marre de travailler à l'école, il s'est sauvé pour une nouvelle vie. Imaginez ce qu'il est devenu » tout en jouant physiquement ce scénario devant eux, a ouvert leur imaginaire. Les élèves ont pris un malin plaisir à transformer cet objet porteur de beaucoup de sens pour eux. Leur engagement dans la production m'a aussi prouvé l'efficacité de lier l'acte créatif à leur vécu. La contrainte d'utiliser le stylo rouge comme objet de départ a permis de problématiser la forme de ce dernier, les transformations ont pu être des extensions, ou des destructions. Parfois les élèves ont fait le choix de recouvrir l'intégralité de l'objet, ou alors de le laisser apparent. Cette liberté laissée aux élèves est également la cause des réponses divergentes.

Cependant, je me demande s'il n'aurait pu être possible d'enrichir les productions matériellement en ajoutant une contrainte. En effet comme précisé dans la partie précédente, une grande majorité des élèves ont seulement utilisé des papiers colorés pour « déguiser » leur stylo. Ainsi, ajouter à la consigne « Voici les stylos, vous avez du matériel à votre disposition au fond de la classe. Transformez votre stylo rouge » une contrainte comme: utiliser au minimum 3 matériaux différents, aurait obligé les élèves à expérimenter l'association de plusieurs matières. Même si ceci ne faisait pas partie des critères de réussites, l'élève doit tout de même dans chaque création questionner les choix de matériel utilisé. Enfin en proposant un stylo, je pensais que les élèves l'aurait déconstruit, comme il s'amuse très souvent à le faire avec leurs propres stylos. Cependant, à part retirer le bouchon, aucun élève n'a pris ce risque. Nous avons pourtant fait un temps échange oral pour aborder les gestes possibles (peindre, enrouler, coller, rajouter, démonter, déconstruire, construire...). Ceci, n'ayant pas suffi, je pense qu'il aurait été plus efficace d'ajouter une contrainte comme: Pour ne pas être reconnu dans sa nouvelle vie,

le stylo s'est désemparé de l'un de ses membres (bouchon, ou tube en plastique, ou encre ...). Cette contrainte mérite d'être réfléchi davantage avant de la proposer aux élèves.

L'amélioration de cette séquence reste encore en réflexion.

# Conclusion

L'objet de ma recherche était de montrer que l'enseignant pouvait participer au développement du potentiel créatif de ses élèves dans la mesure où sa liberté pédagogique lui permet de mettre en place des situations pédagogiques créatives favorisant le développement de la créativité.

Pour se faire, j'ai donc, à travers mes expérimentations professionnelles en classe de CE1, essayé de mettre en place des situations pédagogiques créatives prenant en compte les connaissances théoriques et scientifiques concernant la créativité.

Dans la mesure où nous avons appris que l'environnement scolaire pouvait être défavorable au processus créatif, j'ai dans un premier temps montré qu'à travers une organisation spatiale innovante, ainsi qu'une structuration souple mais construite avec des règles dans la classe, nous favorisons le développement de certaines capacités créatives de nos élèves. En effet, grâce à une organisation moins traditionnelle de la classe, c'est à dire en permettant aux élèves d'être à la fois libres dans leurs déplacements et dans leurs choix de camarades de travail, je me suis rendue compte que les pré-requis à la création étaient davantage mobilisés. Néanmoins, puisque les élèves nécessitent régulièrement des nouveautés, des changements pour éviter la lassitude contre créatif, cet organisation spatiale se doit de rester en perpétuelle modification.

Dans un second temps, et dans la mesure où un enjeu majeure de ma recherche était porté sur l'engagement de l'enseignant, je me suis également fortement questionné sur la posture de l'enseignant. C'est pourquoi j'ai décidé d'apporter une attention particulière aux échanges verbaux avec les élèves sur leur vécu personnelle et leurs divers productions. En effet, en m'adressant individuellement aux élèves, j'ai installé un climat de confiance favorable à la créativité, mais j'ai également pu prendre en compte leurs intérêts personnelles pour adapter mon aide. De plus, mon attention portée sur le vocabulaire employé lors des verbalisations, influencé par les connaissances théoriques liées à la créativité, m'ont permis d'exclure de mes discours tout jugement de valeurs des productions. À travers cette démarche, j'ai pu constater que les élèves accèdent plus facilement à leur potentiel créatif. En outre, afin de faire évoluer ma posture, j'ai expérimenté la théâtralisation des apprentissages. Ce choix, bénéfique à la créativité, m'a permis de construire un environnement stimulant et divertissant. En effet, donner vie aux apprentissages est source de motivation et de persévérance chez l'élève. J'ai également pu constater, que grâce à la théâtralisation des apprentissages, les apprenants prennent plaisir à réfléchir et reformuler les problèmes. De cette manière, ils s'impliquent pleinement dans les séances.

Dans un dernier temps, afin d'évaluer la créativité de mes élèves, j'ai créé une séquence d'arts plastiques inspirée des test de Torrance (1966). Cette dernière m'a permis de prouver l'importance des choix faits par l'enseignant. En effet, je pense que l'absence de certaines contraintes lors de la transmission des consignes, n'a pas permis aux élèves de libérer toutes leur créativité. C'est grâce aux choix précis contraintes que nous offrons une multitude de possibilités de créations aux élèves.

Ainsi, pour conclure mon mémoire, il apparaît important de développer la créativité des élèves, dans la mesure où elle impacte les apprentissages dans toutes les disciplines. De plus, dans notre société actuelle, où les capacités créatives sont fortement sollicitées, il est de notre rôle d'enseignant de comprendre et connaître les enjeux de la créativité afin de mettre en place des situations pédagogiques visant le développement du potentiel créatif chez l'élève. C'est en faisant vivre continuellement la créativité de nos élèves que nous leur assurerons un avenir dans notre société.

J'ajouterais, qu'aujourd'hui, il existe encore un manque au sein de la formation des enseignants, ne permettant pas de faciliter l'enseignement de la créativité à l'école. En effet l'absence de connaissances liées aux enjeux de la créativité, impacte fortement le développement du potentiel créatif des élèves.

# Bibliographie

- Aschenbrener M.S., Robert T., Torres R.M. (2010), « Creative and effective teaching behaviors of university instructors as perceived by students », *Journal of Agricultural Education*, vol. 41, no 3, p. 64-75
- Besançon M. et Lubart T. (2015) La créativité de l'enfant, évaluation et développement. Mardaga
- Borst G, Dubois A et Lubart T : Structures et mécanismes cérébraux sous tendant la créativité : une revue de la littérature
- Houdé O, Apprendre à résister, Le Pommier, 2014.
- Lubart T. (2003) Psychologie de la créativité. A.Colin.
- Taddei F (2009) Former des constructeurs de savoirs collaboratifs et créatifs : Un défi pour l'éducation du 21<sup>e</sup> siècle. OCDE
- Aschenbrener M.S., Robert T., Torres R.M. (2010), « Creative and effective teaching behaviors of university instructors as perceived by students », *Journal of Agricultural Education*, vol. 41, no 3, p. 64-75
- Centre de Psychologie Appliquée. (1976). Tests de Pensée Créative de E. P. Torrance (manuel). Paris

# Annexes

## Annexe 1 :