

**JANSSEN Christine**

École Chapelle-aux-Champs

3<sup>ème</sup> Maternelle

**2017-2018**

ESPB 3<sup>ème</sup> étape

**Comment permettre à mes  
élèves de déployer leur potentiel  
créatif par l'expression de leur(s)  
talent(s) ?**



**Production intégrée**

**Promoteur : Christophe Vanderroost**

**Accompagnatrice : Carine Strebelle**

# 1 Table des matières

1	Table des matières .....	2
2	Introduction .....	4
3	Partie théorique.....	6
3.1	Les définitions .....	6
3.1.1	La créativité .....	6
3.1.2	L'innovation.....	10
3.1.3	L'imagination .....	11
3.1.4	La curiosité .....	11
3.1.5	Définition personnelle .....	15
3.2	Les différents modes de pensées .....	17
3.2.1	La flexibilité mentale .....	17
3.2.2	La pensée divergente .....	17
3.2.3	La pensée analogique .....	17
3.2.4	La pensée convergente / analytique .....	17
3.2.5	L'imagination .....	18
3.2.6	La pensée intuitive .....	18
3.3	Approche des neurosciences .....	19
3.3.1	Les territoires cérébraux .....	19
3.3.2	Les 3 types de personnalité .....	22
3.3.3	Les dynamiques comportementales spontanées : Les 8 biotypes .....	24
3.4	La pyramide de Maslow .....	27
3.5	La Motivation.....	29
3.5.1	Qu'est-ce que la motivation ? .....	29
3.5.2	Les deux sortes de motivation .....	30
3.5.3	Comment concevoir des tâches motivantes ? .....	30
3.6	Les ingrédients favorisant la créativité.....	31
3.6.1	La persévérance.....	31
3.6.2	Les interactions.....	31
3.6.3	Le climat .....	32
3.6.4	Le non-jugement .....	32

3.6.5	L'adaptabilité .....	32
3.6.6	Faire preuve d'audace .....	32
3.6.7	S'affirmer .....	32
3.7	Les freins à la créativité.....	33
3.7.1	Les freins/blocages d'ordre émotionnel .....	33
3.7.2	Les freins/blocages d'ordre culturel.....	33
3.7.3	Les freins/blocages d'ordre perceptif .....	34
3.8	Ce que disent les auteurs à propos de la créativité .....	35
3.8.1	Livre : « Idées » Guy Aznar .....	35
3.8.2	Livre : « Le cri d'Archimède » Arthur Koestler.....	39
3.8.3	Livre : « L'Élément » Ken Robinson .....	43
3.9	Ce que disent les programmes scolaires à propos de la créativité.....	46
3.10	Conclusion de la partie théorique .....	47
4	Partie pratique.....	48
4.1	La porte d'entrée .....	48
4.1.1	Les intelligences multiples : les Multibrios.....	48
4.1.2	« Quels sont les apports des intelligences multiples dans ma classe ? ».....	54
4.1.3	Personnes ressources.....	56
4.2	Le processus créatif selon Roger Von Oech .....	57
4.2.1	Les 4 postures.....	57
4.2.2	Activités suivant le processus créatif de Von Oech.....	68
4.3	Les échauffements créatifs.....	82
5	Conclusion.....	85
6	Remerciements .....	87
7	Glossaire.....	88
8	Bibliographie .....	90
9	Annexes.....	94

## 2 Introduction

« *La créativité c'est l'intelligence qui s'amuse* » Albert Einstein

La créativité est vue par Einstein comme une intelligence. Elle devrait donc être au centre des apprentissages.

Est-ce le cas ? Est-ce possible ?

C'est la question que je me suis posée après avoir assisté à la conférence d'Éric Lardinois « La créativité, un effet de mode ou une nécessité ? » (ESPB 2014).

Ce mot est très « à la mode » et utilisé dans de nombreux domaines (l'art, l'entreprise, la recherche, le marketing...). Quelle est sa signification et que puis-je faire en tant qu'institutrice maternelle pour la développer au sein de ma pédagogie ?

Dans ce travail je tente de répondre à cette question en développant différents points théoriques.

Je vais d'abord définir le mot « créativité » et le comparer avec des concepts similaires.

Puis j'ai pris le parti de développer la connaissance de soi, de son fonctionnement en abordant les modes de pensées, les neurosciences, les besoins selon Maslow et la motivation face aux apprentissages. Ces éléments vont me permettre de dégager ce qui favorise ou freine la créativité.

Ensuite je propose les visions de trois auteurs sur le sujet et leurs liens avec les concepts théoriques développés.

Pour terminer la partie théorique, j'examine certains programmes scolaires et en retire des conclusions saisissantes.

La théorie sur le sujet est abondante, j'ai donc dû faire des choix parmi mes lectures et recherches.

Ces choix me paraissent pertinents car ils me donnent des éléments de réponse et des pistes à développer dans mes pratiques futures. J'ai pu également compléter certains chapitres grâce aux modules fréquentés et aux thématiques abordées qui viennent enrichir les apports théoriques.

Dans le deuxième volet de ma production intégrée, la partie pratique, j'aborde la créativité au sein de ma vie de classe. Les liens avec la théorie sont nombreux et je les détaille tout au long de mon travail.

Je vous souhaite une agréable et enrichissante lecture.

# 3 Partie théorique

## 3.1 Les définitions

Durant mes recherches, 4 mots revenaient systématiquement.

Les mots ; créativité, innovation, imagination et curiosité.

J'entame mon travail en cherchant leurs définitions afin d'en tirer leurs analogies et leurs liens.

### 3.1.1 La créativité

1. « Capacité, faculté d'invention, d'imagination ; pouvoir créateur. » *Dictionnaire Larousse*
2. « Aspect de la compétence linguistique représentant l'aptitude de tout sujet parlant une langue à comprendre et à émettre un nombre indéfini de phrases qu'il n'a jamais entendues auparavant et dont les règles d'une grammaire générative sont censées rendre compte. » *Dictionnaire Larousse*
3. « La créativité est le fait de générer des idées, elle est artistique et peut être comparée à l'imagination. » <http://trendemic.net/definition-creativite-innovation.html>
4. « La créativité désigne généralement la capacité individuelle (ou celle d'un groupe) à réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste. » *Guy Aznar*
5. « La créativité désigne l'ensemble des méthodes et techniques mentales incluses dans le processus qui comprend successivement : l'expression d'un problème créatif, l'émergence des idées nouvelles, la transformation de ces idées en solutions. » *Guy Aznar*

6. « La créativité désigne la démarche globale consistant à transformer les idées produites en solutions opérationnelles. » *Guy Aznar*
7. « Qualité d'une création qu'un public va trouver originale et novatrice. » <http://www.e-marketing.fr/Definitions-Glossaire/Creativite>
8. « La créativité est la faculté de créer ou la capacité de création. Elle consiste à trouver des méthodes ou des objets pour mettre en œuvre des tâches de façon différente ou nouvelle, dans le but de satisfaire un propos. La créativité permet d'accomplir ce que l'on souhaite de façon plus rapide, facile, efficace, efficiente ou économique. » <http://lesdefinitions.fr/creativite>
9. « La créativité est l'efficacité inattendue. » *Edward de Bono*
10. « L'art de poser un problème et de trouver des idées originales et pertinentes dans un contexte donné. » [www.rondementcarre.com](http://www.rondementcarre.com)
11. « La créativité est, dans les sciences, l'art d'additionner deux et deux pour faire cinq. » *Arthur Koestler*
12. « Aptitude à produire des idées et des schémas novateurs. Seul outil pour sortir des voies apparemment sans issue. » *Alessia Weil*
13. « Processus de production de produits uniques par la transformation de produits existants. Ces produits doivent être uniques pour le créateur et satisfaire les critères de but et de valeur établis par lui. » *P.K. Welsh*
14. « De nouvelles associations qui sont utiles. » *Stanley Gryskiewicz*
15. « La créativité est la capacité merveilleuse de saisir des réalités mutuellement distinctes et de tirer une étincelle de leur juxtaposition. » *Max Ernst*
16. « La créativité est : penser de nouvelles choses. L'innovation fait de nouvelles choses. » *Theodore Levitt*

17. « Capacité de produire régulièrement des résultats différents et précieux. » *Lynne Levesque*
18. « Capacité mentale de visualiser, de prévoir et générer des idées. » *Alex Osborn*
19. « Le processus de créativité est fait d'une série d'actions qui créent de nouvelles idées, pensées, objets. » *www.brainstorming.co.uk*
20. « La créativité se produit lorsque quelqu'un apporte un produit avec une originalité généralisable et avec le potentiel de propagation adaptative en étant utile. » *Bo Christensen*
21. « Capacité à former de nouvelles combinaisons d'éléments, lesquelles combinaisons répondront à des besoins spécifiques ou auront alors une utilité. Plus les éléments combinés sont éloignés les uns des autres, plus le processus sera créatif. » *Sarnoff Mednick*
22. « Faculté qui permet de relever tous les défis que la vie propose. » *Pierre Le Garrec*
23. « Capacité à se dégager de ses programmes, de ses rails et de retrouver un regard vierge pour construire, inventer, trouver ses propres solutions, créer...dans les différents contextes changeants de notre époque. » *Nicole Millet*
24. « Capacité de réaliser une production qui soit à la fois nouvelle (originale) et adaptée (satisfaction de différentes contraintes ou d'exigences d'un problème), cette production peut être artistique, une histoire, un message publicitaire, ou toute autre forme de création. C'est une capacité multidimensionnelle dans laquelle interviennent non seulement des aspects cognitifs, mais également des aspects de personnalité et émotionnels. » *Todd Lubart*
25. « Processus qui consiste à avoir des idées originales ayant de la valeur. » *Ken Robinson*
26. « Capacité à réaliser une production originale et adaptée au contexte. » *Éric Lardinois*



27. « Capacité à créer, à imaginer, à innover. » [www.cnrtl.fr](http://www.cnrtl.fr)

28. « La créativité décrit la capacité d'un individu ou d'un groupe à imaginer ou construire et mettre en œuvre un concept neuf, un objet nouveau ou à découvrir une solution originale à un problème. C'est un processus psychologique par lequel un individu ou un groupe d'individus témoigne d'originalité dans la manière d'associer des choses, des idées, des situations et, par la publication du résultat concret de ce processus, change, modifie ou transforme la perception, l'usage ou la matérialité auprès d'un public donné. » <https://www.wikipedia.org>

29. « Capacité, pouvoir qu'à un individu de créer, c'est-à-dire d'imaginer et de réaliser quelque chose de nouveau. » <https://www.ortolang.fr>

**« Dans la vie il n'y a pas de solutions ; il y a des forces en marche : il faut les créer et les solutions suivent. »** Antoine de Saint-Exupéry



Cette citation est pour moi le résumé de toutes ces définitions. La créativité est une capacité qui est en nous, à nous de la développer.

### 3.1.2 L'innovation

1. « Etymologie : du latin in, dans et Novare, rendre nouveau, renouveler, refaire, restaurer, transformer, changer, innover. L'**innovation** est l'action d'innover, c'est-à-dire d'introduire quelque chose de nouveau en terme d'usage, de coutume, de croyance, de système scientifique... » [www.toupie.org/Dictionnaire/Innovation.htm](http://www.toupie.org/Dictionnaire/Innovation.htm)
  
2. « Introduction, dans le processus de production et/ou de vente d'un produit, d'un équipement ou d'un procédé nouveau.  
Ensemble du processus qui se déroule depuis la naissance d'une idée jusqu'à sa matérialisation (lancement d'un produit), en passant par l'étude du marché, le développement du prototype et les premières étapes de la production.  
Processus d'influence qui conduit au changement social et dont l'effet consiste à rejeter les normes sociales existantes et à en proposer de nouvelles. » *Dictionnaire Larousse*
  
3. « Désigne le fait d'introduire quelque nouveauté dans le gouvernement, les moeurs, une science, ou quelque autre domaine que ce soit. » [www.linternaute.com](http://www.linternaute.com)
  
4. « Fait d'innover, d'introduire, de créer quelque chose de nouveau. » [www.dictionnaire.reverso.com](http://www.dictionnaire.reverso.com)
  
5. « Action, fait d'innover. »  
« Résultat de cette action, chose nouvelle introduite. » [www.cntrl.fr/définition](http://www.cntrl.fr/définition)
  
6. « Action d'innover, fait d'introduire une ou des nouveautés, d'apporter un changement important dans une situation, dans un usage, dans un domaine quelconque. » <https://fr.wiktionary.org/wiki/innovation>
  
7. « C'est quelque chose qui, produit ou reproduit en grand nombre et commercialisé ou déployé pour la première fois avec succès, a amélioré, changé, modifié, transformé ou révolutionné un secteur d'activité, une pratique sociale ou la vie d'un grand nombre d'individus, ceci le plus souvent de façon inattendue et inconsciente. » <https://fr.wikipedia.org/wiki/Innovation>

### **3.1.3 L'imagination**

1. - Faculté de l'esprit d'évoquer, sous forme d'images mentales, des objets ou des faits connus par une perception, une expérience antérieure : *Un événement qui demeure très vif dans l'imagination.*  
- Fonction par laquelle l'esprit voit, se représente, sous une forme sensible, concrète, des êtres, des choses, des situations dont il n'a pas eu une expérience directe : *Un récit qui frappe l'imagination.*  
- Capacité d'élaborer des images et des conceptions nouvelles, de trouver des solutions originales à des problèmes.

*<http://www.larousse.fr/dictionnaires>*

2. Faculté que possède l'esprit de se représenter ou de former des images.  
Capacité de se représenter ce qui est immatériel ou abstrait.

*<http://www.cnrtl.fr/definition/imagination>*

3. Faculté de représenter ou de rendre présentes à l'esprit des choses qui en sont actuellement absentes, soit que ces choses existent en effet et aient été déjà perçues, soit qu'étant simplement possibles, elles n'aient jamais encore été perçues.

*[www.espacefrancais.com/imagination](http://www.espacefrancais.com/imagination)*

### **3.1.4 La curiosité**

1. - Qualité de quelqu'un qui a le désir de connaître, de savoir.  
- Désir indiscret de savoir.  
- Besoin de savoir quelque chose.  
- Qualité de quelque chose d'étrange, d'original, de bizarre.  
- Ce qui retient l'attention, l'intérêt (surtout pluriel).

*<http://www.larousse.fr/dictionnaires>*

2. Désir, envie de voir, d'apprendre de nouvelles choses.

*<http://www.linternaute.com/dictionnaire>*

3. Envie d'apprendre, de connaître des choses nouvelles.

<http://www.cnrtl.fr/definition/curiosite>

4. - Goût qui porte à rechercher les objets rares, étranges, nouveaux

- Passion, désir, empressement de voir, de découvrir, d'apprendre, de connaître des choses nouvelles, dignes d'intérêt

- Envie immodérée, grand désir de connaître les secrets, les affaires d'autrui

- Objet ou phénomène rare, étrange, remarquable

<http://www.la-definition.fr/definition/curiosite>

5. Qualité de celui qui est curieux, désir d'apprendre, de connaître des secrets

<http://dictionnaire.reverso.net/francais-definition/curiosie>

En quoi cette recherche de définitions de ces différents mots fait progresser mon travail ?

Comme je le montre dans le schéma de la page suivante (figure 1), les quatre mots sont intimement liés. L'imagination, l'innovation et la curiosité sont des éléments essentiels au développement de la créativité. Dans la partie pratique, il sera important de mettre les enfants dans des situations stimulantes qui les aideront à développer ces concepts.

Le second schéma (figure 2) met en parallèle les mots « innovation » et « créativité », deux mots que l'on prend souvent pour des synonymes mais sont pourtant différents.

*4 concepts liés*

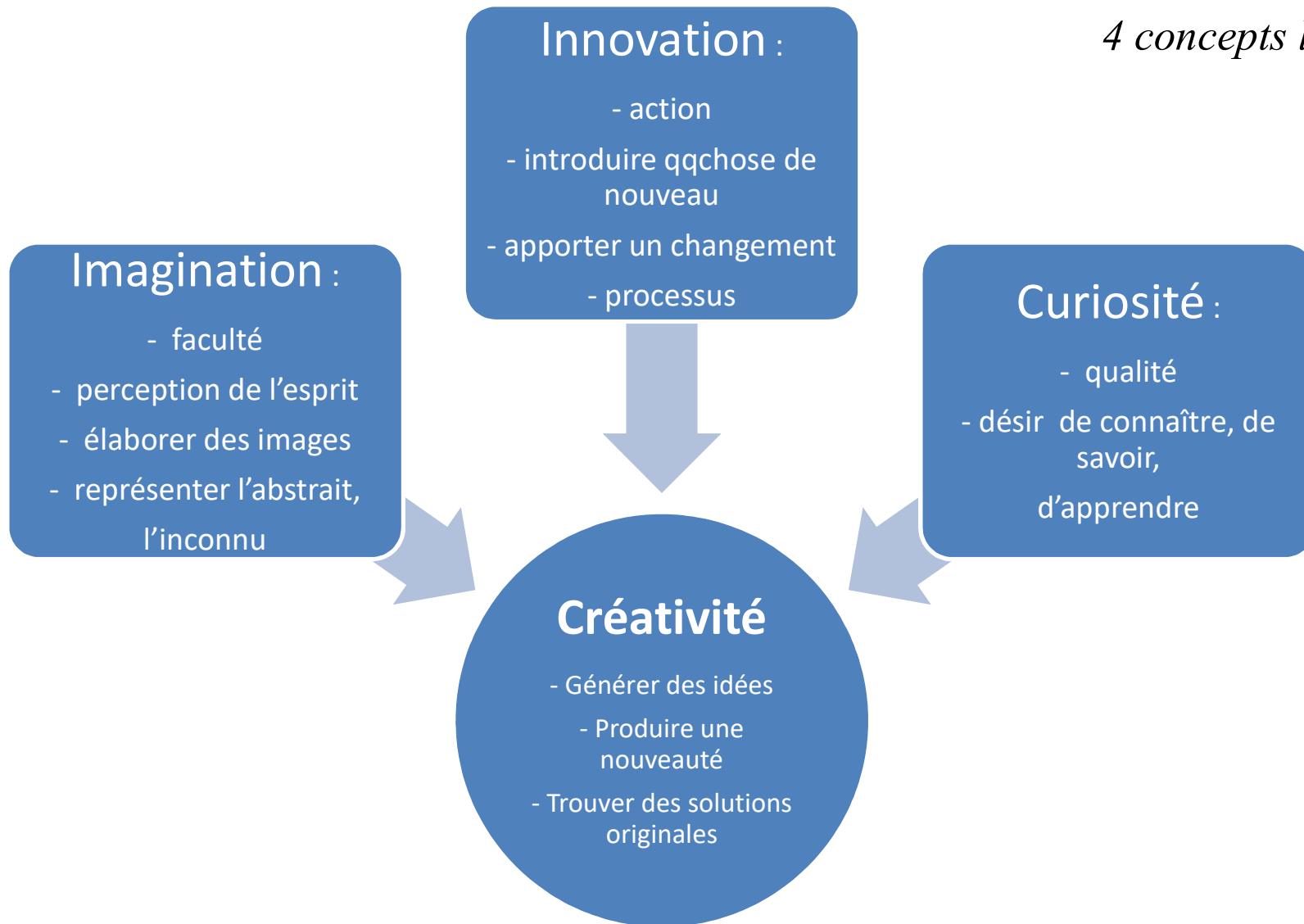


Figure 1 - 4 concepts liés

## Innovation VS Créativité

### Innovation

- ⇒ Introduire quelque chose de nouveau dans ce qui existe déjà
- ⇒ Éphémère
- ⇒ **De rupture** : modification d'un objet récent
- Incrémentale** : améliorer quelque chose d'existant

⇒ Processus :

1. Question (formulation du problème)
2. Production d'idées ou suggestions de solutions
3. Évaluation, sélection d'idées
4. Décision
5. Application, mise en œuvre = ACTION

### Créativité

- ⇒ Réaliser une production originale
- ⇒ Aptitude innée
- ⇒ Le créateur est innovateur

⇒ Processus :

1. Question (générée par un problème)
2. Recherche d'idées
3. Sélection d'idées
4. Sérendipité (découvrir par le hasard)
5. S'éloigner de la question :
  - Pensée vagabonde
  - Processus d'idéation  $A+B=C$



Figure 2 - Innovation VS Créativité

### **3.1.5 Définition personnelle**

Pour que ce travail soit cohérent et après ces recherches fastidieuses de définitions, il est important pour moi de donner ma version personnelle du mot « créativité ».

Pour ce faire, j'ai réalisé une carte mentale (figure 3) comprenant les mots fréquemment rencontrés dans mon travail. Puis par association d'idées, je l'ai développée. Avec cette vue globale de mots choisis, j'ai pointé les 10 mots qui me parlent le plus et les ai mis en phrase pour créer Ma définition.

Mots retenus pour « ma » définition :

- Spontanéité
- Innovation
- Inédit
- Solutions
- Nouveauté
- Personnelle
- Problème
- Expression
- Imagination
- Intuition

Ma définition :

***« La créativité est une expression spontanée de notre imagination qui permet de trouver des solutions inédites et innovantes à une situation-problème ».***

Ce premier volet de la partie théorique m'a permis de clarifier de nombreux concepts qui me semblaient similaires et ainsi porter un œil nouveau sur un autre point théorique ; les différents modes de pensées.

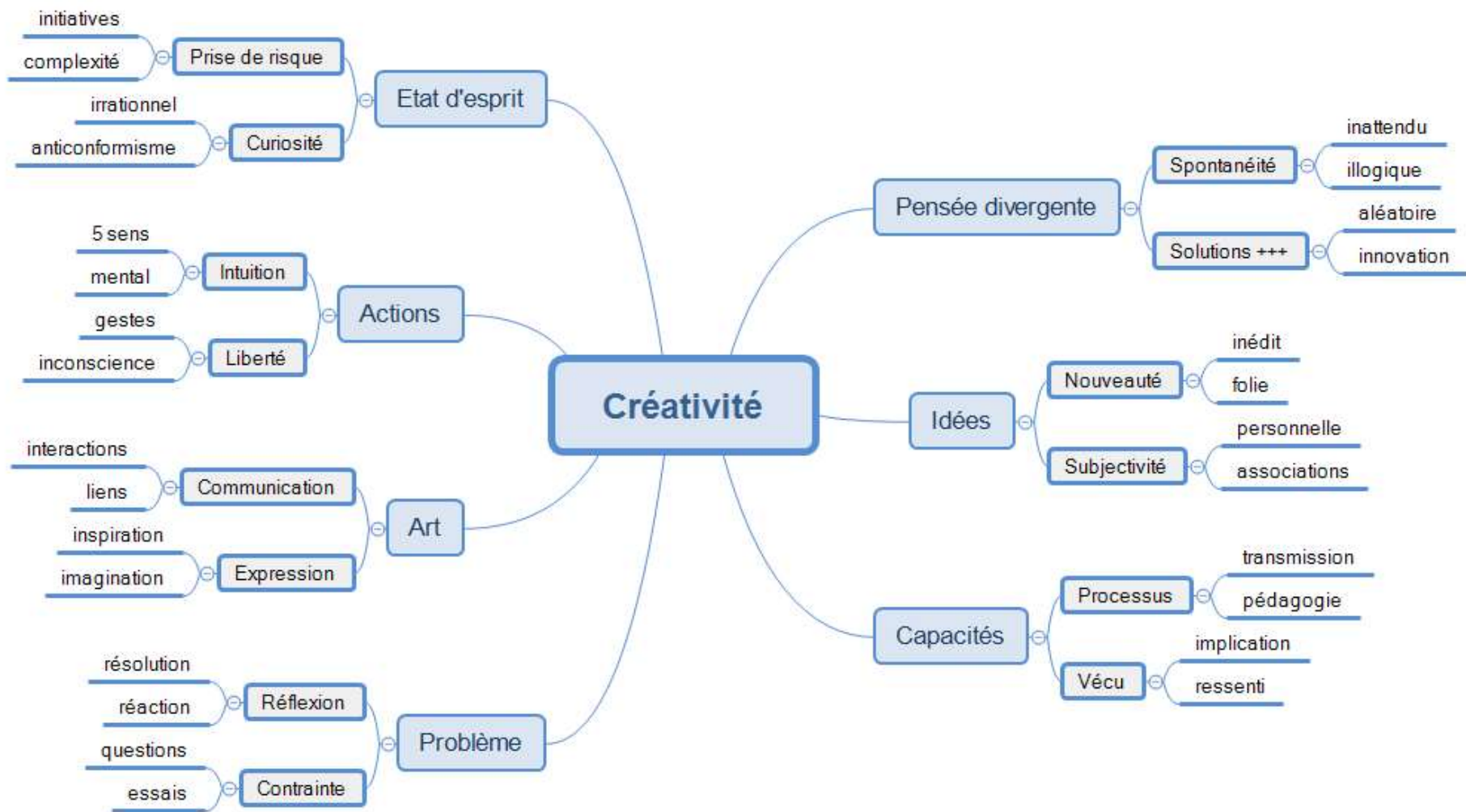


Figure 3 - Créativité



## **3.2 Les différents modes de pensées**

Connaitre son mode de pensée est important pour mieux conduire son raisonnement et comprendre comment « l'autre » raisonne.

### **3.2.1 La flexibilité mentale**

Capacité de passer d'une tâche cognitive à une autre, d'un comportement à un autre en fonction des exigences; de réfléchir à plusieurs possibilités à un moment donné pour résoudre les problèmes...

### **3.2.2 La pensée divergente**

Mode de pensée pour produire des idées créatives en envisageant de nombreuses solutions possibles à une question.

**Ces deux premiers modes de pensées disparaissent après l'école primaire s'ils ne sont pas entretenus !**

### **3.2.3 La pensée analogique**

Mode de pensée qui consiste à faire des comparaisons, des correspondances entre deux choses, deux personnes, deux situations ou deux notions différentes qui possèdent des points communs.

### **3.2.4 La pensée convergente / analytique**

Processus qui suit un ensemble particulier d'étapes logiques pour parvenir à une solution.

### **3.2.5 L'imagination**

Faculté de représenter ou de rendre présentes à l'esprit des choses qui en sont actuellement absentes, soit que ces choses existent en effet et aient été déjà perçues, soit qu'étant simplement possibles, elles n'aient jamais encore été perçues.

### **3.2.6 La pensée intuitive**

Mode de pensée qui consiste à associer des éléments qui sont complètement différentes, qui n'ont jamais été associées les unes avec les autres.

Les modes de pensées permettent donc de savoir comment nous fonctionnons et ainsi apprendre à mieux se connaître. Pour l'enseignant, ils permettent également de saisir pourquoi un enfant qui ne fonctionne pas comme lui a du mal à le comprendre.

Dans le point suivant, j'aborde les neurosciences, en me posant la question : « Quels sont les mécanismes qui me permettent de prendre une décision, d'interpréter l'environnement, de réagir, de survivre ? ».

## 3.3 Approche des neurosciences <sup>1</sup>

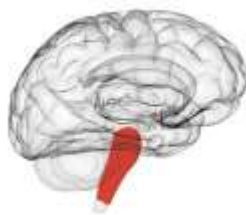
Les neurosciences se consacrent à l'étude du système nerveux et particulièrement au cerveau. Elles livrent des outils pour mieux apprendre et mieux enseigner.

### 3.3.1 Les territoires cérébraux

Interpréter l'environnement. Prendre une décision. (Ré)agir. C'est la clé de la survie. Ce mécanisme existe depuis la nuit des temps. Il a évolué. Chez l'homme, il est géré par quatre territoires du cerveau qui se sont superposés au fil de l'évolution. Quatre centres de décision hétérogènes qui interagissent. Et qui diffèrent en termes de fonctions et modes de fonctionnement.

#### 3.3.1.1 Les territoires reptiliens du cerveau

C'est le centre décisionnel le plus archaïque. Il a fonction d'assurer les instincts de vie et de survie. Son objectif : pérenniser l'espèce. Faculté mise au point par les reptiles.



- Ce centre décisionnel est spontanément décideur face à la **perception de risques pour la survie.**
- Il s'exprime à travers :
  - Le stress.
  - L'anxiété, la colère, le découragement.

---

<sup>1</sup> Source : [www.neurocognitivisme.fr](http://www.neurocognitivisme.fr)

### 3.3.1.2 Les territoires paléo limbiques du cerveau

La fonction de ce centre décisionnel archaïque est double. Primo, organiser la survie collective. Secundo, réguler les rapports sociaux. Son objectif : limiter la prédation entre individus d'une même espèce et les luttes de pouvoir. Pour y parvenir, il fige la position de chacun dans un groupe. C'est l'héritage des premiers mammifères vivant en troupeau.



- Ce centre décisionnel est spontanément décideur face à la **perception de rapports de force instinctifs**
- Il s'exprime à travers :
  - La confiance intrinsèque en soi.
  - Les rapports de force.
  - L'agressivité, la déstabilisation.
  - L'anxiété diffuse, la culpabilité chronique.

### 3.3.1.3 Les territoires néo limbiques du cerveau

Le troisième centre décisionnel emmagasine dès la naissance savoirs, expériences et émotions. Il forme le siège de notre tempérament, de nos valeurs et intolérances, de nos motivations et de nos blocages. Son objectif : faciliter l'existence. C'est pourquoi il est spécialisé dans le traitement des automatismes et des acquis. Commun à tous les mammifères supérieurs.



- Ce centre décisionnel est spontanément décideur face à des **apprentissages et vécus** (valeurs idéalisées, aversions, récompenses/punitions)
- Il s'exprime à travers :
  - Les préférences et les aversions.
  - Les conditionnements et les automatismes.
  - Les émotions.
  - La gêne, le mépris, l'agacement.
  - La peur de l'échec, l'anxiété d'anticipation.
  - La douleur morale.

#### 3.3.1.4 Les territoires préfrontaux du cerveau

Le quatrième centre décisionnel est le siège de notre intelligence supérieure. Spécifique à l'être humain. Il puise, dans les connaissances acquises, les éléments nécessaires pour les assembler et trouver des solutions aux situations inconnues ou complexes. Son objectif : s'adapter à l'environnement.



- Ce centre décisionnel est spontanément décideur face à **la nouveauté et la complexité** d'une situation.
- Il s'exprime à travers :
  - La sérénité.
  - L'opinion personnelle, la prise de recul, la réflexion.
  - L'adaptation au changement.
  - L'innovation et la créativité.

Ces informations sur les territoires cérébraux nous montrent que notre zone d'activité cérébrale dépend de la situation à laquelle nous sommes confrontés. Pour déployer le potentiel créatif de

mes élèves, je veille à les mettre dans des situations nouvelles et complexes auxquelles ils seront tenus de trouver des moyens pour s'adapter, faisant ainsi travailler les territoires préfrontaux de leur cerveau.

Le cerveau joue un rôle sur notre personnalité, c'est le point que je développe maintenant.

### **3.3.2 Les 3 types de personnalité**<sup>2</sup>

Comme nous l'avons vu, les territoires néo limbiques de notre cerveau gèrent les aspects fondamentaux que représentent nos personnalités. Il en existe 3 principales.

#### **3.3.2.1 Les personnalités Primaires**

Représentent les personnalités profondes, les tempéraments.

Se manifestent par du plaisir à faire, à entreprendre sans tenir compte du résultat.

L'échec n'est pas un frein mais une motivation à recommencer, à continuer.

Elles expriment nos talents, ce que l'on aime faire avec enthousiasme et aisance.

Ce sont des moteurs positifs qui font appel à notre motivation intrinsèque

#### **3.3.2.2 Les personnalités Secondaires**

Représentent les personnalités superficielles, les caractères.

Se manifestent par l'obtention d'un résultat, d'une reconnaissance.

La satisfaction vient du résultat, de la reconnaissance des autres.

Le défaut de résultat ou de reconnaissance peut constituer un frein car on veut faire plaisir aux autres et pas à soi. Ces besoins font appel à notre motivation extrinsèque.

---

<sup>2</sup> Source : [www.coachingetperformance.com](http://www.coachingetperformance.com)

### 3.3.2.3 Les personnalités Velléitaires

Représentent l'appropriation d'idéaux extérieurs, culturels, socialement valorisés.

Se manifestent par une peur réelle de l'échec donc il y a une perte de la motivation et de la prise d'initiative.

Ces personnalités ne sont pas présentes chez tout le monde et ne correspondent pas à des motivations réelles.

Primaire	Secondaire	Velléitaire
Tempérament ⇒ J'aime faire	Bon Caractère ⇒ J'aime le résultat ⇒ Il faut...je dois	Mauvais Caractère ⇒ Je ne supporte pas le résultat

Les connaissances scientifiques en la matière nous permettent d'arriver aux conclusions que nous n'avons pas une mais des personnalités. Celles-ci se répartissent en tempérament et en caractère. Les recherches démontrent que jusqu'à l'âge de 3 mois notre cerveau se développe de manière autonome, il est d'une certaine mesure indépendant de son environnement. En revanche, après cette période il est influencé par ce dernier. Ainsi, c'est jusqu'à l'âge de 3 mois que nos tempéraments se définissent. Nos caractères, eux, se constituent par l'ensemble des règles que nos modèles nous ont appris.

La société actuelle nous pousse à montrer nos personnalités secondaires à cause d'un besoin de reconnaissance exacerbé. Notre rôle d'enseignant est de garder l'enfant dans sa personnalité primaire afin qu'il prenne du plaisir à agir et puisse développer ses talents et sa créativité.

Au travers de notre personnalité, nous développons des comportements spécifiques, je les aborde dans le point suivant.

### **3.3.3 Les dynamiques comportementales spontanées :**

#### **Les 8 biotypes<sup>3</sup>**

Il existe huit types de dynamiques différentes. Elles sont présentes chez tout le monde. Elles dépendent du contexte familial et culturel. Les connaître permet de mieux comprendre et d'accepter les personnalités et les motivations de chacun.

Ces personnalités correspondent au moi profond des personnes, ce qui les anime, ce qui leur fait plaisir, ce qu'elles aiment faire et être.

##### **3.3.3.1 Le philosophe**

Ses caractéristiques sont la curiosité, l'optimisme, la simplicité de vie, la capacité à prendre du recul, à prendre son temps. Le philosophe aime se promener sans forcément avoir de but juste pour le plaisir de la contemplation, du contact avec la nature, de l'observation. Il aime aller à son rythme et apprécie les choses de la vie (repas, musique, lecture...).

##### **3.3.3.2 Le novateur**

Ses caractéristiques sont l'autonomie, la responsabilité, la réflexion, la logique, le goût de la compréhension. Le novateur aime comprendre comment fonctionne les choses, adore découvrir et apprendre de nouvelles choses. Il est souvent intéressé par les sciences et les techniques.

##### **3.3.3.3 L'animateur**

Ses caractéristiques sont le mouvement, le jeu, le rire, la liberté, le changement, la créativité ou encore le voyage. L'animateur raconte souvent des blagues, il est drôle et met de l'ambiance, il a besoin de bouger.

##### **3.3.3.4 Le gestionnaire**

Ses caractéristiques sont la gestion, la sécurité, l'épargne, la prévoyance, la prévision, la possession, le confort, la prévention des risques. Le gestionnaire est en général très organisé, il range ses affaires et sa chambre, il aime classer, organiser et trier pour le plaisir.

---

<sup>3</sup> Source : [www.apprendreaeducer.fr/8-types-de-personnalite-selon-modele-anc/](http://www.apprendreaeducer.fr/8-types-de-personnalite-selon-modele-anc/)



### 3.3.3.5 Le stratège

Ses caractéristiques sont la convivialité, l'art de vivre, le sens du monde, la loyauté, l'organisation pour des groupes de personnes, la stratégie, la coordination et la prise de décision. Le stratège est à l'aise en société, il aime briller et se montrer. Il aime être leader (pour les enfants, on le retrouve souvent parmi les délégués de classe).

### 3.3.3.6 Le compétiteur

Ses caractéristiques sont la prise d'initiative, la compétition, la combativité, la persévérance, la progression, la conquête, le défi, l'ambition, l'autorité, le pouvoir décisionnel. Le compétiteur fait ce qu'il fait dans le but de gagner, d'être meilleur que les autres. Il persévère même quand c'est difficile.

### 3.3.3.7 Le participatif

Ses caractéristiques sont l'affect, le contact chaleureux, la douceur, la gentillesse, le travail en équipe, la synergie. Le participatif aime faire les choses en petits groupes et aider les autres. Il a besoin de contacts chaleureux et de partager des moments avec des amis.

### 3.3.3.8 Le solidaire

Ses caractéristiques sont l'altruisme, le plaisir de faire plaisir, la disponibilité, la serviabilité, la tolérance, le pardon, la modestie, la discrétion, la simplicité. Le solidaire va oublier ses propres besoins au détriment des autres qui sont dans le besoin.

### 3.3.3.9 Comment identifier les types de personnalité ?

Pour identifier notre bouquet de personnalités (et celui des enfants), on peut observer les activités pratiquées avec **plaisir** et qui **ressourcent**. Ce sont celles vers lesquelles on se tourne pour se recharger. Le plaisir qu'elles apportent est **inconditionnel** et ne dépend pas du résultat. Elles sont propres à chacun et indépendantes de toute influence (éducation, école, religion...). Avoir conscience des bouquets de personnalité est essentiel car la conscience de ce qu'on aime faire et de ce qui nous ressource est la base de la motivation et du plaisir de vivre.

Nous possédons tous entre 2 et 4 de ces personnalités. En aidant un enfant à identifier ses types de personnalité, je suis en tant qu'enseignant sur la bonne voie. Je vais pouvoir mettre les enfants dans des situations qui les aideront à faire émerger leur potentiel créatif (ce qu'ils aiment faire, ce qu'ils font bien, ce qu'ils veulent vraiment faire) et de s'épanouir en prenant confiance en eux.

Pour conclure cette partie consacrée aux neurosciences, je peux dire qu'il est important de savoir comment notre cerveau fonctionne. Il est constamment sollicité (problèmes, langage, jeux, imagination...), il est le siège de la mémoire, de la raison, de la logique. Donc connaître les mécanismes du cerveau est un gage pour des apprentissages efficaces. Mais un enfant ne peut apprendre que si ses besoins fondamentaux sont comblés. C'est sur ce point qu'Abraham Maslow<sup>4</sup> a élaboré une pyramide qui hiérarchise les besoins selon une théorie de la motivation élaborée à partir d'observations réalisées dans les années 1940.

---

<sup>4</sup> Abraham Harold Maslow (1908-1970) né en Californie, psychologue américain considéré comme père de l'approche humaniste

### 3.4 La pyramide de Maslow<sup>5</sup>

Selon Maslow, la créativité se situe au point culminant de la pyramide, mais elle n'est accessible que si les autres besoins sont satisfaits. Les éléments développés ci-après, aident à comprendre la hiérarchie de ces besoins et leurs interactions (voir schéma ci-dessous).



La caractéristique d'un vivant est d'avoir toujours besoin de quelque chose, le non-vivant n'a besoin de rien. Pour combler nos besoins, la seule possibilité que nous avons est d'adapter notre comportement, d'agir dans notre environnement. Nos comportements vont donc assouvir nos besoins. Si nous n'y arrivons pas, une frustration va naître tant que le besoin n'est pas comblé. Nous allons décider du comportement à adopter pour trouver une solution à mon besoin, c'est notre motivation. Grâce à la motivation nous allons anticiper notre satisfaction d'assouvir notre besoin.

<sup>5</sup> Source : « Devenir le meilleur de soi-même : besoins fondamentaux, motivation et personnalité », Abraham Maslow, Ed. Eyrolles, 2013

Le comportement créatif va nous permettre de créer de nouveaux comportements quand nous n'avons plus d'idées pour satisfaire nos besoins. Un besoin comblé crée de la satisfaction car nous avons eu un comportement adéquat, nous avons pris une bonne décision, nous sommes autonomes.

Si quelqu'un satisfait mes besoins à ma place, nous ne développons pas notre autonomie, nous sommes dépendants et ne savons pas monter dans la pyramide. Nous ne pouvons satisfaire les besoins supérieurs que lorsque les besoins inférieurs sont déjà comblés.

La créativité se développe dans la zone de l'accomplissement personnel tout au-dessus de la pyramide. Là où les territoires préfrontaux du cerveau se développent, permettant l'adaptation au changement, la réflexion, l'innovation, la créativité.... Mais pour y arriver le chemin est long. Il dépend de plusieurs facteurs tels que la motivation face à la situation, les ingrédients réunis pour la résoudre et les freins et/ou obstacles qui jalonnent notre progression.

En conclusion, la pyramide de Maslow est intéressante à étudier en tant que pédagogue. La pédagogie adaptée par l'enseignant peut aider à satisfaire les besoins des enfants et ainsi leur donner un sentiment d'appartenance, combler leur besoin d'estime, leur donner confiance en eux. C'est à ce niveau (accomplissement personnel, point culminant de la pyramide) que l'élève va s'épanouir et à les cartes en main pour déployer ses talents et développer sa créativité.

## 3.5 La Motivation

Comme vu précédemment, Abraham Maslow a fait des recherches sur la motivation pour concevoir sa pyramide. Il est important de savoir ce qui se cache derrière ce mot.

### 3.5.1 Qu'est-ce que la motivation ?<sup>6</sup>

*Il n'y a pas UNE motivation, mais DES motivations.*

Les motivations sont l'ensemble des facteurs qui poussent à :

- S'engager activement dans le processus créatif
- Adapter les comportements qui conduiront à la réalisation des objectifs
- Persévérer afin d'atteindre un but

La motivation est liée à quatre dimensions principales :

- La perception de valeur (le sens) de la connaissance visée et de la tâche proposée.  
Ex. : « Je trouve que cela en vaut la peine »
- La perception d'instrumentalité (le but).  
Ex. : « Je pense que c'est un bon moyen pour arriver au but »
- La perception de sa propre capacité à réaliser cet apprentissage et cette tâche (expectation).  
Ex. : « Je me sens capable de... »
- La perception de contrôlabilité (le choix).  
Ex. : « J'ai de l'influence sur ce que je fais »

Si la connaissance visée et la tâche proposée ont une valeur élevée et que nous pensons que nous sommes capables de les réaliser, alors nous serons motivés.

Si une des deux conditions seulement est présente, nous n'allons pas nous engager facilement dans la situation, n'allons pas faire d'efforts, n'allons pas persévérer quand les difficultés se présenteront, nous ne serons pas motivés.

---

<sup>6</sup> Module "La motivation ou des motivations. Mais, qu'est-ce qui nous fait bouger?", Stéphane Hoeben , ESPB, 2016-2017

## **3.5.2 Les deux sortes de motivation**<sup>7</sup>

### **3.5.2.1 La motivation intrinsèque ou endogène**

Elle provient de l'individu même. Elle nous porte, nous recentre, nous gonfle d'enthousiasme. Elle consiste à s'engager dans une activité pour le plaisir même de s'y engager et de satisfaire le plaisir inhérent à la tâche en soi.

### **3.5.2.2 La motivation extrinsèque ou exogène**

Elle nous pousse à agir pour obtenir quelque chose en retour et non par passion.

Dès le plus jeune âge, l'enfant est curieux, a le désir d'apprendre. Mais ce désir, cette motivation se perd progressivement au fil du temps. Pourtant le désir d'apprendre est un antidote à l'ennui.

## **3.5.3 Comment concevoir des tâches motivantes ?**

- Donner du sens à ce que l'on va faire
- Donner des tâches nouvelles, diverses, variées
- Proposer un défi raisonnable
- Avoir un but bien défini
- Viser la maîtrise et non la performance
- Exprimer son savoir et son savoir-faire

En conclusion, Il m'est impossible de motiver quelqu'un à sa place. Je peux uniquement au mieux installer un contexte motivant.

Ce contexte, j'en suis, en tant qu'enseignante, responsable. A moi d'y mettre les éléments favorisant l'expression de(s) talent(s), les enfants étant ainsi dans de bonnes conditions pour développer leur potentiel créatif.

---

<sup>7</sup> « Les lois naturelles de l'enfant », Céline Alvarez, Les Arènes, 2016

## **3.6 Les ingrédients favorisant la créativité**

Je présente ici les ingrédients aidant la créativité tirés du livre de Camille Carrier<sup>8</sup>. Ce point de vue est pertinent car elle met ces ingrédients au centre des relations.

### **3.6.1 La persévérance**

C'est l'énergie qui porte le créatif. Elle lui permet de remettre jour après jour l'ouvrage sur le métier, de rester constamment à l'écoute et de laisser les idées incuber sur la durée. La créativité est un processus de longue haleine qui s'impose comme une nécessité permanente.

### **3.6.2 Les interactions**

Ce sont les rencontres avec les autres, les échanges, les stimulations. Ces émulations nourrissent le processus créatif et permettent de faire jaillir l'étincelle.

---

<sup>8</sup> « De la créativité à l'intrapreneuriat : Comment semer le germe de la créativité », Camille Carrier, Ed. Presses de l'université du Québec, 2000

### **3.6.3 Le climat**

Un climat bienveillant, une ambiance calme sont importants pour créer en toute décontraction et sérénité. La convivialité est de mise pendant les échanges même si elle est de courte durée.

### **3.6.4 Le non-jugement**

Nécessité de s'accepter et d'accepter l'autre tel qu'il est avec ses forces, ses faiblesses, ses idées sans prise de position, sans donner son opinion personnelle, sans comparaison.

### **3.6.5 L'adaptabilité**

Apprendre à penser différemment (pensée divergente), être capable de s'appropriier les diverses situations de la vie et résoudre les problèmes de façon différente.

### **3.6.6 Faire preuve d'audace**

Oser donner, s'exprimer, s'exposer, prendre des risques, relever des défis, ne pas se satisfaire du convenu.

### **3.6.7 S'affirmer**

Prendre confiance en soi, exprimer ses opinions, ses sentiments, ses besoins. C'est pouvoir agir face à ses besoins, à son environnement en posant des choix mais aussi en renonçant à certaines choses.

Comme le dit Camille Carrier, ces ingrédients forment le terreau idéal de la créativité. Mais parfois les « graines » que l'on a semé ne prennent pas, pourquoi ? Je tente d'y apporter une réponse.



## **3.7 Les freins à la créativité**

*« Un adulte créatif est un enfant qui a survécu »* Ursula K. Le Guin

A priori, tout le monde est créatif. Cependant pour certains, la créativité est plus difficile à révéler. Nous l'avons vu, nous avons tous un territoire créatif dans notre cerveau. Ce dernier existe bel et bien. Pour qu'il fonctionne, encore faut-il lui en laisser la liberté et mettre de côté l'ensemble des freins existants à notre propre créativité...

### **3.7.1 Les freins/blocages d'ordre émotionnel**

- Crainte de commettre une erreur, manque de confiance en soi.
- Tensions physiques et morales.
- Crainte de passer pour un farfelu, d'avoir une mauvaise image sociale, de ne pas être reconnu par les autres.
- Avoir l'impression de perdre son temps.
- Crainte et méfiance de la hiérarchie, des collègues.
- Dépendance excessive de l'opinion des autres.
- Peur d'être le premier, le pionnier.
- S'arrêter prématurément sur la première idée de solution qui apparaît.
- Rester dans ses zones de sécurité, dans le connu.
- Difficulté à changer de modèle de pensée.
- Manque de motivation pour poursuivre le processus.

### **3.7.2 Les freins/blocages d'ordre culturel**

- Décider de se conformer à des modèles sociaux, désir d'appartenance.
- Utilisation du « non automatique » comme réponse à une nouvelle idée.
- Tendance au tout ou rien.
- Trop grande foi dans la raison (la logique, les sciences).

- Considérer le rêve et l'imaginaire comme un gaspillage de temps enfantin.
- Posséder une faible capacité à transformer, à modifier ses idées.

### **3.7.3 Les freins/blocages d'ordre perceptif**

- Incapacité à s'interroger au-delà de l'évident (rigidité, certitude).
- Incapacité à distinguer la cause de l'effet.
- Difficulté à morceler le problème en éléments distincts.
- Difficulté à définir le problème, le défi à relever.
- Difficulté à différencier les faits du problème.

Les enfants se sentent capables de tout au départ. Ils sont forts de propositions étonnantes, d'idées originales, pas toujours réalistes ou réalisables. Ils s'autorisent à les formuler. Les adultes et le système scolaire vont très vite les « ramener sur terre » comme le dit Ken Robinson<sup>9</sup> et couper court à ce bel élan créatif en s'installant du côté du « ça se fait/ça ne se fait pas », du côté du cadre structurant et sécurisant. En tant qu'enseignant, je peux encourager la créativité de mes élèves en évitant de normaliser et de théoriser.

Différents auteurs ont défendu ce point de vue, c'est ce que je développe au point suivant.

---

<sup>9</sup> Sir Kenneth Robinson, auteur et expert en éducation internationalement reconnu pour ses interventions en faveur du développement de la créativité et de l'innovation

## **3.8 Ce que disent les auteurs à propos de la créativité**

Parmi de nombreuses lectures, j'ai choisi trois auteurs dont les réflexions sur la créativité et son développement m'ont parlé.

### **3.8.1 Livre : « Idées<sup>10</sup> » Guy Aznar<sup>11</sup>**

« Tout part d'une idée » entend-on dire souvent.

L'idée n'est rien si elle n'est pas précédée par un lent processus de formulation et de reformulation du problème. L'idée n'est qu'une phase dans le processus de créativité.

Si la créativité possède une fonction, c'est en complément de la logique. Elle intervient lorsqu'on se trouve face à une contradiction, à un problème insoluble. Il faut chercher ailleurs en oubliant les lois de la logique qui propose généralement un petit nombre de solutions solides. Il faut aller vers la démarche créative proposant un grand nombre de propositions « illogiques » ou « débordant du cadre ».

Le mot créativité est employé à toutes les sauces recouvrant des contenus différents et ayant différents sens.

Selon Aznar, la créativité peut se définir comme une aptitude individuelle à produire du nouveau, ou à produire de nouvelles combinaisons, ou à les déceler, ou à les résoudre... elle peut désigner un processus mental, servant à définir les qualités d'un objet, d'un style.

En étant créatifs, nous cherchons à nous situer entre le niveau de l'imaginaire (le rêve, le désir, les idées désordonnées) et celui de la réalité (les contraintes objectives, ce qui existe déjà). Donc nous sommes dans un espace médian qui constitue un lieu de négociation entre l'imaginaire et la réalité.

---

<sup>10</sup> « Idées, 100 techniques de créativité pour les produire et les gérer », Guy Aznar, Editions d'Organisation, 2005

<sup>11</sup> Guy Aznar, né en 1933, chercheur indépendant français spécialisé en prospective sociale et créativité

Pour atteindre cet espace, tous les hommes, se sont évertués à trouver des chemins. Et ils ont réussi : la preuve, les objets qui nous entourent, et aussi les services et les lois, les organisations, les détails qui rythment notre vie en commun. Mais depuis un demi-siècle environ, il y a une volonté de ne plus laisser la création d'idées au hasard et d'en faire une démarche méthodique, organisée, ouverte à tous.

Dans cette multiplicité d'itinéraires, de méthodes et de genres de techniques de créativité, Aznar a développé deux axes : les groupes de créativité (techniques de détour, analogiques, brainstorming...) et les méthodes rationnelles (« pensée latérale » d'Edward de Bono, théorie de Triz, les systèmes de collecte des idées spontanées).

- Les groupes de créativité

Cette pratique se caractérise par la production d'idées en groupe, le phénomène du groupe fait monter l'énergie de tout le monde. Le groupe a besoin de techniques de production d'idées pour être efficace. Ces techniques ont différentes fonctions ; se repérer (imaginaire/réalité), aborder un problème sous des angles différents, permettre à chacun de trouver sa voie, fonctionner en groupe, s'entraîner à être créatif. Chacun suit la démarche collective mais peut librement improviser à l'intérieur d'un cadre.

Quelle que soit la technique choisie, il existe deux principes communs pour les mettre en œuvre : le langage associatif (associer des mots, des idées, des images) et la suspension du jugement (interrompre temporairement le processus logique habituel).

Le mécanisme créatif est une démarche mentale en deux étapes ; l'éloignement (divergence) et le croisement (convergence). Il faut dans un premier temps « casser », « désarticuler », « décomposer » le problème en petits éléments que le groupe va travailler de façon irrationnelle, illogique (système associatif). Et dans un deuxième temps le travail de production d'idées va consister à réorganiser les éléments du problème qui ont été désorganisés dans la phase précédente.

Donc la création d'idées est un conflit entre le *flou* des idées (l'imaginaire) et le problème à résoudre (réalité).

Dans les groupes de créativité trois techniques sont principalement utilisées ;

A. Les techniques de détour :

- > Les déformations : désarticuler le problème, déformer les données, dissocier les éléments

- > Les rencontres forcées : produire un choc, une confrontation, entre deux univers de références qui ne sont pas naturellement reliés (ex. : le principe de bissociation A.Koestler )
- > Les projections : se projeter dans un problème en s'identifiant à un personnage, en le projetant sur un support (écran...), en ayant un regard neuf sur l'environnement (scanning, balayage)
- > Le rêve : brouiller les systèmes de références, mélanger les incompatibles, faire des liaisons incongrues
- > Le graphique et le corporel : court-circuiter le langage social habituel en utilisant toutes les techniques d'expression graphique (dessin, collage, modelage...) ainsi que la représentation corporelle

B. Les techniques analogiques :

- > Les analogies logiques, rationnelles (la bionique, méthode Triz)
- > Les analogies intuitives

C. Le brainstorming : bouillonnement du cerveau qui va générer une production rapide et quantitative d'idées

Pour « faire de la créativité » en groupe, il est nécessaire d'utiliser des techniques et également une dynamique qui va mobiliser les énergies et les émotions des membres du groupe.

- Les méthodes rationnelles

Méthodes qui permettent de s'éloigner de la logique à petits pas, elles suivent une autre route sans passer systématiquement par l'imaginaire ou l'irrationnel.

A. La pensée latérale (Edward de Bono<sup>12</sup>) : méthode de production d'idées qui fait appel à des processus conscients. La méthode des chapeaux<sup>13</sup> consiste à coder par une couleur les différentes attitudes et les différentes expressions que l'on peut observer au cours d'une séance de créativité.

B. La méthode Triz<sup>14</sup> : méthode qui s'appuie sur une analyse des mécanismes mentaux de l'invention et qui débouche sur une méthodologie originale. C'est

---

<sup>12</sup> Edward de Bono, psychologue, médecin et spécialiste en sciences cognitives

<sup>13</sup> Edward de Bono, Les six chapeaux de la réflexion, Eyrolles, 2005

<sup>14</sup> Méthode TRIZ, Theorya Réchényia Izibretatelskikh Zadatch ce qui signifie "Théorie de la résolution des problèmes d'innovation"

la résolution des contradictions techniques grâce à des principes d'invention.  
Méthode assez complexe.

C. La collecte d'idées : méthode qui consiste à stimuler l'expression des idées individuelles et organiser leur gestion.

Au fil des pages, Guy Aznar démontre que la créativité n'est pas le fruit du hasard, elle peut être stimulée par différentes techniques. Certaines de ces techniques peuvent être appliquées au sein d'une classe.

### **3.8.2 Livre : « Le cri d'Archimède » Arthur Koestler<sup>15</sup>**

#### **Pourquoi « le cri d'Archimède » ?**

Parce qu'il symbolise l'orgueil joyeux de l'inventeur, ou du poète, ou du clown, ou de l'enfant qui vient de résoudre un rébus. Mais surtout parce qu'il symbolise le lien entre deux systèmes de référence dissociés qui vont être réunis dans l'acte créateur. Dans l'acte créatif, il faut briser les structures d'une organisation mentale avant d'en agencer une nouvelle.

Pour illustrer cette idée, Koestler prend l'exemple symbolique d'Archimède :

« Archimède devait trouver le volume d'une couronne à la demande d'un tyran qui voulait vérifier qu'elle était bien en or. Sa vie était en jeu. Le calcul d'un ornement compliqué de figures était impossible : situation bloquée. Un jour en se mettant au bain, il observe distraitemment le niveau de l'eau montant peu à peu dans le bassin : dans un éclair il lui vient à l'esprit que le volume d'eau déplacé était égal au volume de l'objet immergé. La tension créatrice résultant de la situation bloquée avait maintenu le problème à l'ordre du jour dans son esprit, la matrice des associations liées, d'une part aux systèmes habituels de mesure, et d'autre part la matrice des associations liées à l'eau du bain entrent en collision, et : eurêka ! »

#### **La création est une bissociation**

« Si je forge ce mot, « bissociation », écrit-il c'est afin de distinguer le raisonnement routinier qui s'exerce pour ainsi dire sur un seul plan et l'acte créateur qui opère toujours sur plusieurs plans. Dans le premier cas, la pensée irait dans une seule direction. Dans le second il s'agirait d'un état transitoire d'équilibre instable, partagé entre deux directions, le déséquilibre affectant à la fois l'émotion et la pensée ».

Une fois épuisées toutes les tentatives pour résoudre le problème par les méthodes traditionnelles, la pensée tourne en rond comme un rat en cage. La matrice de comportement raisonné paraît tomber en morceaux, c'est le temps des essais désordonnés, à l'aveuglette, des crises de nerfs et des attaques de désespoir... Toute la personnalité, jusqu'aux couches inconscientes est saturée par le problème de sorte que celui-ci demeure présent même si l'attention est occupée ailleurs, par exemple à regarder un arbre ou à observer la montée de l'eau du bain... C'est alors que le hasard ou l'intuition assure le contact avec une matrice toute

---

<sup>15</sup> Arthur Koestler (1903-1983) romancier, journaliste, essayiste

différente, laquelle appuie « verticalement » pour ainsi dire, sur le problème bloqué dans son vieux contexte horizontal. Les deux matrices antérieurement séparées se fondent en une seule.

L'acte créateur ne crée pas à partir de rien : il mélange, combine des faits, des idées, des techniques qui existaient déjà. Le verbe « cogito » a pour sens primitif « agiter ensemble » et « intelligo », de son côté, signifie à l'origine, « choisir entre ».

### **Le rôle de l'inconscient**

Lorsque Koestler travaille à résoudre un problème. Le processus lui paraît le suivant : les idées qui se trouvent à un moment dans ma pleine conscience semblent attirer d'elles-mêmes les idées les plus appropriées parmi celles qui sont à portée de la main sans entrer tout à fait dans mon rayon de conscience. Il semble qu'il y ait dans l'esprit une salle de réception où la pleine conscience donne audience à deux ou trois idées en même temps et une antichambre pleine d'idées plus ou moins apparentées et situées immédiatement hors de vue de la conscience. C'est de cette antichambre que les idées les plus étroitement apparentées à celles de la salle de réception semblent être invitées de façon mécaniquement logique à prendre leur tour d'audience. Tout raisonnement, apparemment en pleine banalité, baigne dans des processus inconscients. Les règles qui gouvernent l'exploration mentale proviennent des expériences passées, elles sont les résultats des acquisitions comprimées dans des codes opérationnels ... Dans la pensée banale nous scrutons à la périphérie du conscient. Dans la pensée créatrice nous scrutons les profondeurs apparemment sans guide.

### **Comment s'organisent les combinaisons ?**

L'inconscient joue un rôle d'orientation mettant en jeu des structures qui fonctionnent clandestinement parce qu'elles régissent un mode de pensée archéologique. Cette activité inconsciente crée un état de réceptivité qui prépare l'esprit à bondir sur les chances favorables pour trouver les bonnes combinaisons.

La recherche de la « combinaison » qui va permettre « d'ouvrir la serrure » du problème procède sur plusieurs plans et met en jeu des processus à diverses profondeurs.

Le rêveur bissovie constamment, il passe sans cesse d'une matrice à l'autre sans s'en rendre compte ; le créateur, à la différence du rêveur, fait alterner deux niveaux différents... Chaque trouvaille dissocie deux matrices soit en même temps soit en rapide succession. Il mélange à la



fois des images « imaginaires » et des concepts proches de la réalité... Il navigue sur plusieurs niveaux de la conscience. C'est « un plongeur des profondeurs muni d'un tube respiratoire ». C'est pourquoi la terre la plus fertile pour l'invention est la zone intermédiaire entre le conscient et l'inconscient.

### **La pensée par images**

La pensée par images, note Koestler, domine les manifestations de l'inconscient : rêves, rêveries, visions. Nous ajoutons volontiers à cette liste les rêves éveillés, les identifications et les techniques de dessins abstraits réalisés intuitivement. L'illogisme et l'apparente naïveté des associations visuelles se révèlent très précieux pour former des combinaisons nouvelles à partir de contextes qui semblaient incompatibles. Le créateur qui retourne au mode de pensée pictural accomplit une régression à un niveau ancien, un niveau inférieur de la hiérarchie mentale. « *La phrase clé du créateur c'est : j'ai une image* » dit Koestler.

Cette valorisation de la pensée par images s'accompagne par contraste de la dévalorisation du langage. Certes le langage est la plus noble possession de l'homo sapiens, toutefois, les mots du langage écrit ou parlé jouent le moindre rôle dans le mécanisme de la pensée... Les entités physiques qui paraissent servir d'éléments dans la pensée sont certains signes et images plus ou moins clairs qui peuvent se reproduire et se combiner volontairement. Nous avons tous été conditionné à croire que « pensée » est synonyme de « pensée verbale » comme les philosophes n'ont cessé de l'affirmer depuis l'Antiquité. Mais tout prouve le contraire, il faut s'écarter du langage pour penser clairement.

L'un après l'autre, de grands savants sont venus témoigner que pour créer ils doivent parfois reculer du langage à l'image, du symbole verbal au symbole visuel. Les mots, conclut Koestler, sont des outils essentiels pour formuler et pour communiquer les pensées, pour les emmagasiner en mémoire. Malheureusement pour créer, les mots peuvent devenir pièges, ou camisoles de force.

### **Les analogies ne créent pas les découvertes**

Koestler aborde également une réflexion intéressante sur le rôle du mécanisme analogique, considéré par certains comme le mécanisme clé de la créativité.

Certes le processus analogique qui précède la trouvaille consiste à raisonner sur un cas parallèle, mais ce qui compte réellement c'est la décision consistant à trouver la bonne analogie.

Donc, ce ne sont pas les analogies qui créent les découvertes. C'est l'aptitude de l'esprit à multiplier les croisements entre diverses matrices analogiques, rationnelles ou inconscientes, à « voir » des analogies là où personne ne peut les voir et à faire émerger, parmi des milliers d'analogies potentielles, les analogies fertiles.

En résumé :

La minute de vérité, l'apparition soudaine d'une idée neuve est un acte d'intuition. On croit que les intuitions sont des étincelles miraculeuses ou des courts-circuits de la raison. Et elles sont comparables, en fait, à une chaîne immergée dont seules les deux extrémités sont visibles à la surface de la conscience. Le plongeur s'enfonce à un bout de la chaîne et remonte à l'autre bout, (on pourrait dire qu'il émerge) guidé par d'invisibles maillons.

Koetsler insiste sur l'acte créateur comme passage continu du conscient à l'inconscient, de l'équilibre au déséquilibre. Ce livre est intéressant du point de vue théorique mais les liens avec une possible pratique de classe ne sont pas aisés.

### **3.8.3 Livre : « L'Élément » Ken Robinson**

Dans son livre, Ken Robinson dit que le secret de la réussite consiste à faire converger « ce que nous adorons faire » et « ce pour quoi nous sommes doués ». « L'Élément » est le point de rencontre entre le talent et la passion. Trouver son « Élément » consiste à découvrir ce qui nous convient le mieux, à se trouver soi-même. Tout le monde n'a pas besoin de se battre pour atteindre son Élément. Mais certains doivent en effet lutter contre leur situation matérielle, leur culture, l'attitude des parents, des enseignants...

Les jeunes enfants ont une confiance formidable en leur propre imagination. Avec le temps, la plupart d'entre nous perdent cette confiance. L'ironie veut que l'une des causes en soit l'éducation. Par conséquent, trop de gens ignorent leurs véritables talents et ce qu'ils sont vraiment capables d'accomplir.

Trouver son Élément, l'enseignement doit nous y aider. Or bien souvent il produit l'effet inverse, car l'enseignement traditionnel repose sur une conception très étroite du talent et ne nous encourage pas à explorer nos propres centres d'intérêt. L'enseignement pousse les élèves au conformisme. L'école divise le programme en segments spécialisés, structure la journée en unités de temps standard, les élèves sont éduqués par lots en fonction de leur âge. Ils sont soumis à intervalles réguliers à des tests standardisés, et comparés entre eux avant d'être lancés sur le marché.

L'enseignement repose sur trois éléments principaux : le programme (les connaissances que les élèves doivent acquérir), la pédagogie (la manière de présenter les connaissances), et l'évaluation (permet de juger les progrès). Hélas, l'enseignement actuel utilise des programmes limités, des méthodes pédagogiques standardisées et des systèmes d'évaluation impersonnels, dominés par les résultats.

Ken Robinson ne prétend nullement que les élèves pourraient se passer de maîtriser le calcul, la lecture et l'écriture. Au contraire. Cependant, ils ont bien plus de chances d'y parvenir s'ils éprouvent un intérêt pour l'enseignement qui leur est proposé et s'ils se sentent impliqués. C'est l'un de ses arguments en faveur d'une plus grande créativité dans l'enseignement et l'apprentissage.

Faire preuve de créativité n'implique pas de jeter toutes les règles par-dessus bord. Bien souvent, les contraintes et limites incitent à la créativité. L'innovation naît de la remise en

question de modes de pensée ou de comportements. Si la culture humaine évolue, c'est précisément grâce à notre aptitude à découvrir de nouvelles manières de faire les choses. Aussi l'obtention du juste équilibre entre tradition et innovation, entre convention et originalité conditionne la qualité de l'enseignement et la créativité.

Un enseignement de qualité cultive les véritables centres d'intérêt et talents des élèves. Et également soutenir le développement professionnel des enseignants. Le but de l'éducation est d'aider les étudiants à comprendre le monde autour d'eux et le talent qu'ils ont en eux afin qu'ils deviennent des citoyens actifs et compréhensifs et des individus accomplis.

Ken Robinson revient sur les trois principes fondamentaux de l'éducation :

1. Tous les enfants sont curieux, ce sont des « étudiants naturels »
2. Tous les enfants sont différents
3. Tous les humains sont naturellement créatifs

Notre culture de la norme étouffe ces différences, cette curiosité et cette créativité. Ce n'est pas une fatalité. Nous pouvons changer l'enseignement et nourrir ces qualités naturelles chez l'enfant. De toute urgence, nous devons mieux utiliser nos ressources personnelles. Nous ne pouvons faire face aux défis de l'enseignement qu'en laissant les mains libres à des professeurs passionnés et créatifs, et en suscitant l'imagination et l'enthousiasme des élèves.

Les principes essentiels sur lesquels repose l'Élément agissent dans tous les domaines de l'éducation. Or l'enseignement du XXIème siècle nécessite une transformation radicale.

- A. Supprimer la hiérarchie actuelle des matières
- B. Remettre en cause la notion de « matière » et parler plutôt de disciplines ou de branches de la connaissance
- C. Personnaliser l'apprentissage en un processus individuel.

Afin de satisfaire cet objectif, l'auteur insiste sur l'importance de travailler sur les 2 mondes dans lesquels vit l'enfant :

- Le monde autour de lui, fait de personnes, d'objets, de connaissances et de relations. Il existe indépendamment de nous.
- Le monde intérieur qui existe parce que nous existons. C'est le monde de notre conscience, de notre sensibilité, de nos sentiments. C'est le « savoir-être ».

Le travail sur le « savoir-être » est important et pour cela Ken Robinson propose 5 compétences vitales que les écoles devraient encourager :

- ⇒ La curiosité : base de nombreux accomplissements de l'espèce humaine.
- ⇒ La créativité : elle nous distingue des autres manifestations de vie sur terre
- ⇒ L'empathie et la compassion
- ⇒ Le fait d'être heureux de ne pas tout savoir : la connaissance est un tissu commun, que nous cousons en permanence, il change et évolue à tout instant
- ⇒ La collaboration : elle permet de multiplier les efforts et d'arriver à quelque chose qui aurait été impossible seul

L'avenir de l'enseignement n'est pas dans la standardisation mais dans la personnalisation. Changer le système éducatif est un défi, celui de trouver des conditions et des opportunités pour faire éclore et grandir le talent des enfants. C'est le processus d'empêchement et d'éradication des talents à l'école qui engendre la plupart des problèmes sociaux, politiques, économiques et environnementaux que nous essayons d'éviter.

En cela, parents et enseignants peuvent travailler ensemble en faisant émerger le talent et le potentiel des enfants par un respect de leur personnalité et par des expériences enrichissantes.

Ken Robinson ne parle pas à proprement parler de créativité mais plutôt de cet Élément qui est en nous tous. En faisant émerger cet Élément et en l'exploitant, nous pouvons développer notre créativité. Il souligne l'importance du rôle de l'enseignant pour cultiver l'intérêt et les talents individuels afin de voir grandir des élèves épanouis.

J'ai lu le livre de Ken Robinson après avoir participé à la conférence d'Éric Lardinois « La créativité à l'école, un effet de mode ou une nécessité ? » donnée à l'ESPB (4/10/2014). C'est l'Élément déclencheur de ce travail.

Ces 3 auteurs développent différents points de vue sur la créativité, mais qu'en est-il de l'enseignement ? Quelle part de créativité laisse-t-on au sein des apprentissages ? Est-elle abordée et définie dans les programmes ? C'est ce que je vais tenter d'éclaircir dans le point suivant.

### 3.9 Ce que disent les programmes scolaires à propos de la créativité

J'ai voulu savoir si le mot « créativité » est repris dans les différents programmes (enseignement catholique fondamental fédération Wallonie-Bruxelles), et si l'enseignement lui donne une place au sein des apprentissages.

- ⇒ *Langue française - école maternelle (2014)* : aucune trace du mot « créativité »
- ⇒ *Formation mathématique - école maternelle (2013)* : le mot est présent une seule fois  
-page 10 : « ...L'enfant développe son intuition ou sa **créativité** pour construire une ou des solutions.... ».
- ⇒ *Éveil (Formation historique et géographique, Initiation scientifique, Education par la technologie) - école maternelle (2016)* : aucune trace
- ⇒ *Éducation à la philosophie et à la citoyenneté- école fondamentale (2016)* : aucune trace
- ⇒ *Programme intégré* : le mot y apparaît 7 fois
  - page 14 : Education aux valeurs (Evangile) -> respect de l'autre, sens du pardon, intériorité et **créativité**
  - page 16 : Construire le savoir -> « L'enfant développe son intuition et sa **créativité** pour construire une ou des solutions »
  - page 140 : Développement artistique -> le développement artistique ouvre la voie au monde de la sensibilité, de la subjectivité et de la **créativité**
  - page 260 : Education aux multimédias -> développement d'aptitudes à la collaboration, à la **créativité** et à l'autonomie
  - page 267 : Education aux multimédias -> une activité proposée pour un média peut être complétée par la **créativité** des enseignants, des élèves
  - page 310 : Langue française -> passage à l'abstrait (imagination, **créativité**)
  - page 621 : Langue française -> continuité (ex. : un poème sur lequel on se concentre sur la rime, la **créativité**)
- ⇒ *Pacte d'excellence (phase 3)* : Axe 1 ->Enseigner les savoirs et les compétences de la société du 21<sup>ème</sup> siècle en favorisant la **créativité**, l'engagement et l'esprit d'entreprendre

⇒ *Socles de compétences* : page 68 en développement artistique ; faire acquérir des compétences dans les domaines du transfert, de l'expression et de la **créativité**

Conclusion : le mot « créativité » n'est que très peu repris dans les différents programmes. Le peu de fois où le mot est repris est plus sur le sens de l'outil que de la valeur à développer (sauf pour le pacte d'excellence). Le sens du mot « créativité » n'est pas défini, explicité, dès lors comment ce que l'on attend de nous ?

### **3.10 Conclusion de la partie théorique**

*« Rendre compliquées les choses simples est à la portée de tout le monde. La créativité, c'est rendre simple les choses compliquées ».* Charles Mingus

C'est sans doute la citation qui conclut le mieux cette partie théorique. Toute cette analyse conceptuelle nous démontre qu'il y a un potentiel créatif en chacun de nous mais le développer demande parfois un coup de pouce. En tant qu'enseignante, j'ai un rôle important à jouer en mettant en pratique des points abordés dans la théorie.

Voici quelques **pistes de travail** que je pourrais développer dans la partie pratique.

- ⇒ Utiliser l'approche des neurosciences
  - pour créer des séquences qui balaient certains profils
  - pour créer des espaces dans la classe répondant aux besoins des profils
- ⇒ Créer des activités pour amener l'enfant à travailler le territoire préfrontal de leur cerveau, en les mettant face à des situations nouvelles et complexes
- ⇒ Nourrir les séquences d'apprentissage en installant un contexte motivant pour les enfants

*« La créativité est contagieuse, faites la tourner ».* Albert Einstein

# 4 Partie pratique

*« Notre tête est ronde. Pour permettre à la pensée de changer de direction. »*

Francis Picabia

Je terminais il y a un an la partie théorique de ma Production Intégrée par des pistes de travail. Je les ai reprises et vous les présente pour illustrer ma démarche.

## 4.1 La porte d'entrée

### 4.1.1 Les intelligences multiples : les Multibrios

Pas facile de savoir par quoi commencer.

J'ai dès lors repris le fameux « Élément » de Ken Robinson<sup>16</sup>, ce potentiel qui est en nous et dont nous n'avons pas toujours conscience et qui ne demande qu'à être exploité.

Pour trouver « l'Élément » de chacun de mes élèves, je me suis tournée vers un des portails des neurosciences, les intelligences multiples.

J'ai choisi la méthode des Multibrios<sup>17</sup>, inspirée et validée par Howard Gardner<sup>18</sup>.

Cette méthode est très vivante, parle beaucoup aux enfants de par ses illustrations et ses films d'animation.

Chaque intelligence est illustrée par un personnage, cela permet aux enfants de se créer des images mentales tellement importantes à cet âge.

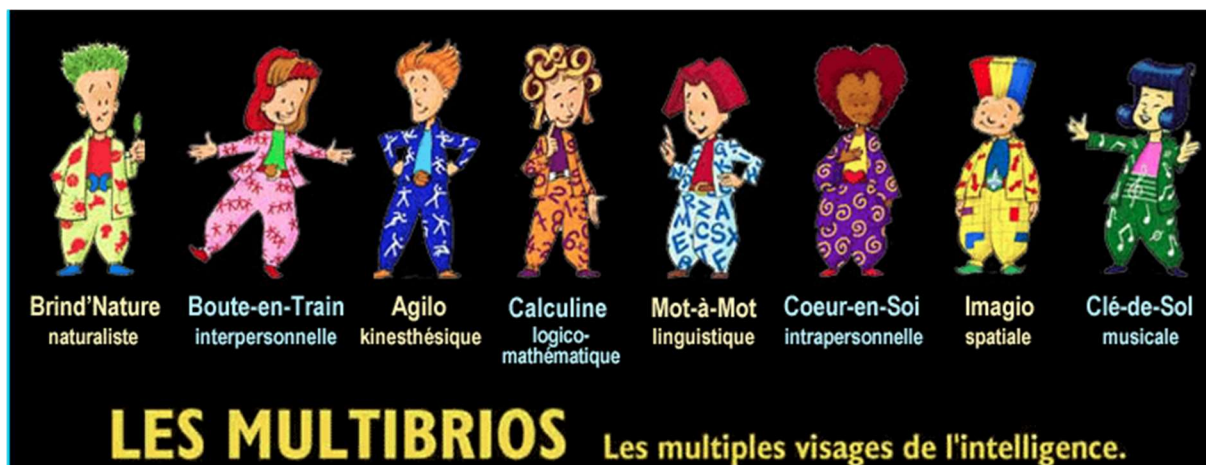
---

<sup>16</sup> Partie théorique p.43

<sup>17</sup> Les Multibrios, André Mercier, Septembre Éditeur, 2005 (Québec)

<sup>18</sup> Howard Gardner, psychologue du développement américain, père de la théorie des intelligences multiples





Le film d'animation « Panique sous le chapiteau »<sup>19</sup> (Annexe 1) introduit la méthode.

Les 8 personnages ont un défi à relever, retrouver les animaux échappés.

Chaque personnage va trouver une solution grâce à ses forces (Annexe 2) et en se remémorant la phrase de Cœur-en-soi « Sers-toi de ce que tu sais faire le mieux ».

Les points forts des personnages sont identifiés par des dessins et des commentaires, c'est très parlant pour les jeunes enfants.

Je présente aux enfants diverses séquences d'activités pour qu'ils s'imprègnent des personnages et des profils d'intelligences (voir fiches 1 à 4 et Annexe 5).

<sup>19</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=wvt-yR9AjuA>

## Fiche 1- Bonjour les Multibrios

Objectif : Découvrir les intelligences multiples à travers les Multibrios

### Démarche :

1. Présentation des personnages des Multibrios à travers le film d'animation « Panique sous le chapiteau ». (Annexe 1)
2. Mise en évidence du défi/problème
3. Visionnage des capsules représentant chaque personnage/ intelligence et ses points forts (Annexe 1)
4. Prise de conscience que le problème a été résolu grâce aux forces de chacun et rappel des traits de caractère de chacun des personnages (Annexes 2 et 3)
5. Retour sur la phrase dite par Cœur-en-soi « Sers-toi de ce que tu sais faire le mieux » et importance de se concentrer sur ses points forts et non ses faiblesses
6. Après réflexion chaque enfant « se positionne » provisoirement en mettant son prénom en dessous d'un personnage (Annexe 4)

La parole est aux enfants : « Ce film vous a-t-il appris quelque chose ? »

Maelys : « Tous les multibrios ont réussi à retrouver leur animal »

Emmy : « Chacun a utilisé ce qu'il aimait bien faire et ça a marché ! »

Pierre : « Moi je vais mettre mon prénom dans Cœur en soi, parce que j'aime aider les autres »

Chloé : « Je suis comme Imagio, je sais dessiner ce que j'ai dans la tête »

Pierre : « On est tous fort dans quelque chose mais c'est différent chez chacun »

### Point théorique (p.19)

Les neurosciences livrent des outils pour mieux apprendre et mieux enseigner.

La théorie des intelligences multiples (H. Gardner) permet aux élèves d'identifier leurs forces et aux enseignants de mettre les élèves dans des situations adaptées à leur(s) potentiel(s)

## Fiche 2 – J'apprends à me connaître

Objectif : Découvrir mon intelligence (1)

### Démarche :

1. Présentation des ateliers avec rappel visuel du personnage, un atelier par intelligence
2. Mise en route des ateliers/ consignes (illustrations Annexe 5)
  - Agilo** : remplir les récipients de perles en s'aidant de pinces
  - Clé de sol** : changer les paroles de la chanson du bonjour
  - Boute-en-train** : réaliser une ribambelle représentant les copains de la classe
  - Calculine** : utiliser les cartes à pinces
  - Brin de nature** : classer les cartes « animaux »
  - Mot à mot** : reconstituer les mots grâce aux lettres magnétiques
  - Cœur en soi** : pouvoir dire un mot en langage des signes
  - Imagio** : réaliser une peinture libre
3. Retour sur le déroulement des ateliers (chaque enfant a exploité uniquement l'atelier correspondant à « son » intelligence). Verbalisation de ce que les élèves ont aimé ou non.
4. Prise de conscience des forces de chacun
5. Décision par l'élève de maintenir son choix ou d'en changer

### Point théorique (p.43) :

Cette recherche/ découverte personnelle de son intelligence peut être mis en liaison avec le contenu du livre « L'Élément » de Ken Robinson.  
Pour lui trouver son « Élément » consiste à découvrir ce qui nous convient le mieux.  
C'est relier ce que nous aimons faire et ce pourquoi nous sommes doués.  
Les intelligences multiples vont, tout comme « L'Élément », cibler nos forces et donc nous aider à agir avec plus d'aisance et de confiance en soi.

## Fiche 3 – J’apprends à me connaître (2)

Objectif : Découvrir mon intelligence (2)

Démarche :

1. Présentation des ateliers, idem fiche 2
2. Mise en route des ateliers, idem fiche 2
3. Consigne : aujourd’hui nous allons fonctionner en ateliers tournants, chacun passera par tous les ateliers (changement toutes les 10’)
4. Verbalisation sur le ressenti des enfants à chaque atelier
5. Confirmation ou changement du positionnement par rapport au nouveau vécu
6. Affichage dans la classe des différents profils avec les noms d’enfants

La parole est aux enfants :

Loick : « Agilo c’est vraiment celui que je préfère, j’avais raison ! »

Ainhoa : « Je me suis inscrite dans Clé de sol mais en faisant tous les ateliers, j’ai envie de changer »

Abde Nour : « Maintenant je sais que je suis un bon Imagio, je peux montrer aux autres »

Point théorique :

D’après Howard Gardner, nous avons tous un bouquet d’intelligences. Ce bouquet contient 8 fleurs<sup>20</sup> (9 si on tient compte de l’intelligence existentielle), certaines fleurs sont plus développées que d’autres. La théorie des intelligences multiples s’appuie sur le traitement que fait le cerveau des informations (elle relève donc cérébral et pas du sensoriel).

Selon lui, le bouquet d’intelligences d’une personne n’est pas figé, toute intelligence peut être développée si on y travaille.

---

<sup>20</sup> Annexe 6

## Fiche 4 - « Ma force »

Objectif : Exploiter mon intelligence

### Démarche :

1. Présentation des 8 ateliers
2. Consigne : chacun reste dans l'atelier correspondant à son intelligence
3. Mise en route des 8 ateliers
4. A la fin du temps imparti, un élève par atelier présente la tâche accomplie et exprime pourquoi il a aimé participer à cet atelier
5. Élaboration d'un panneau avec les forces présentes dans les différentes intelligences et mises en avant par les enfants
6. Verbalisation des forces de chacun et début d'un partenariat entre enfants pour différentes activités en faisant référence aux panneaux réalisés

### La parole est aux enfants :

Balder : « Je crois que j'ai plusieurs intelligences, parce que je me sens bien dans 3 ateliers »

Imani : « J'aime bien Clé de sol mais en fait, ce n'est pas mon intelligence. Ce n'est pas la même chose d'aimer et d'être fort ! »

Adam : « J'avais pris Agilo pour être avec mes copains. Mais maintenant je me rends compte, qu'en fait on a des intelligences différentes mais on est quand même copains »

### Point théorique :

La théorie des Intelligences Multiples s'appuie sur les capacités naturellement développées chez les élèves pour développer les autres.

Face à l'hétérogénéité des élèves, les Intelligences Multiples peuvent apporter un éclairage nouveau et enrichir les pratiques de différenciation.

## 4.1.2 « Quels sont les apports des intelligences multiples dans ma classe ? »

### - Au niveau des élèves :

Ils apprécient la démarche et se montrent très motivés. Ils prennent confiance en eux. Les élèves en difficulté prennent conscience qu'ils peuvent réussir comme les autres et arriver au bout du travail en passant par leur propre chemin. Ils deviennent plus autonomes en gérant leur tâche et leur atelier.

Exemples concrets :

- Csenge a une excellente motricité fine et a beaucoup de mal en dénombrement. Je lui ai fait manipuler différents matériaux tout en utilisant le dénombrement, elle s'est surprise elle-même à donner de bonnes réponses tout en s'amusant.
- Chloé très timide, a beaucoup de mal à s'exprimer devant les autres. Dans le cadre de l'atelier « Cœur en soi » (intelligence intra personnelle), je lui ai donné comme consigne de « dire » une phrase non pas en parlant mais grâce au langage des signes (référentiel visuel). Elle a pris beaucoup de plaisir à réaliser cette activité, et n'a eu aucune difficulté à montrer le résultat au reste de la classe. Les autres enfants étaient silencieux et curieux, elle est devenue responsable du langage signé et en est très fière !

Mots d'enfants :

- Léonard : « Mon multibrio (Agilo) m'apprend me concentrer sur les mouvements que je fais »
- Hana : « Moi je suis comme Imagio, j'adore dessiner et peindre »
- Laetitia : « Comme tout le monde sait maintenant que je suis Boute-en-train, ils savent qu'ils peuvent me demander de l'aide »
- Khalid : « Imagio m'a permis de comprendre qu'on doit d'abord se faire une image dans sa tête avant de dessiner ou de modeler, c'est plus facile, ça me sert de modèle »
- Balder : « J'ai appris à mieux observer ce que j'ai envie de dessiner, comme ça je vois les petits détails et mon dessin ressemble plus au vrai »

- Chloé : « Quand je parle personne ne m'écoute mais quand je fais les gestes du langage des signes tous les copains me regardent, je parle autrement »

- Au niveau de l'enseignant :

Les enfants ont largement dépassé mes attentes dans l'expression de leur potentiel. Quel que soit le niveau des élèves, ils ont tous participé et ont montré une belle progression.

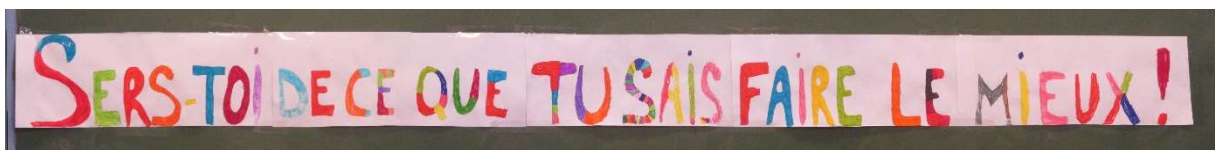
Chaque enfant a un profil d'intelligences dominantes et le rôle de l'enseignant est aussi de leur apprendre à utiliser les autres. L'idée essentielle est d'augmenter ce qui se passe dans la tête. Plus un enfant a d'outils à sa disposition, plus il a de chances d'arriver à son but.

Enseigner avec les intelligences multiples, c'est combattre l'idée qu'un élève en difficulté scolaire n'est pas assez intelligent pour réussir.

Utiliser cette démarche, c'est faire le choix d'un **changement de posture pédagogique**.

La phrase : « Sers-toi de ce que tu sais faire le mieux » a été écrite par les enfants et affichée en classe pour que chacun s'en rappelle.

Cette phrase est importante, car elle est porteuse de sens, chacun sait ce qu'elle veut dire pour lui. J'y fais souvent référence lors d'apprentissages, pour que les enfants se permettent de prendre leur propre porte d'entrée pour résoudre le problème. J'ai constaté que le fait de visualiser la phrase pouvait apaiser les angoisses devant le défi, la difficulté.



Les intelligences multiples constituent une porte d'accès pour mieux se connaître et trouver ses forces. Elles ne développent pas à proprement parler la créativité.

Je désirais dès lors rencontrer des personnes qui mettent la créativité au sein de leur quotidien.

### 4.1.3 Personnes ressources

La 1<sup>ère</sup> rencontre fut étonnante, en m'inscrivant à la formation « Comment préserver la créativité spontanée des enfants », je ne m'attendais pas à découvrir une personne très haute en couleur, Madame Estelle Bieswal<sup>21</sup> (compte-rendu Annexe 7).

Les deux axes abordés étaient la créativité vue par Ken Robinson et le jeu de peindre d'Arno Stern<sup>22</sup>, donc deux visions qui m'intéressent pour évoluer dans mon travail de recherches<sup>23</sup>.

La deuxième rencontre<sup>24</sup> fut avec un professionnel de la créativité, monsieur Philippe Brasseur<sup>25</sup> au centre « Creativita<sup>26</sup> » (compte-rendu Annexe 8).

Philippe Brasseur se définit comme « cultivateur d'idées ». Pour lui, la créativité est naturelle et pour qu'elle produise des « fruits », il faut développer des attitudes, suivre un processus et apprendre des techniques efficaces.

Il utilise régulièrement lors de ses formations le processus créatif élaboré par Roger Von Oech<sup>27</sup>. Ce processus est selon lui le mieux adapté pour aborder la créativité avec les jeunes enfants.

J'ai donc décidé d'exploiter ce processus au sein de ma classe.

*« La créativité est à la pensée ce que la roue est au chariot. »* Philippe Brasseur

---

<sup>21</sup> Estelle Bieswal, créatrice et fondatrice de l'ASBL Almapola, praticienne Tama Do et du jeu de peindre

<sup>22</sup> Arno Stern, chercheur et pédagogue, inventeur du Closlieu et de la table-palette, découvreur du jeu de peindre et de la sémiologie de l'expression

<sup>23</sup> Compte-rendu de la formation, annexes

<sup>24</sup> Compte-rendu de l'entrevue, annexes 7 et 8

<sup>25</sup> Philippe Brasseur est un « cultivateur d'idées », consultant et formateur en créativité depuis 2002

<sup>26</sup> L'espace Creativita a été créé par Philippe Brasseur, lieu idéal pour cultiver ses idées (Abstraat 230, 3090 Overijse)

<sup>27</sup> Roger Von Oech, conférencier américain, auteur et créateur de jeux dont l'objectif est l'étude de la créativité



## **4.2 Le processus créatif selon Roger Von Oech**

Selon R. Von Oech, l'une des erreurs courante est de considérer que la créativité consiste à générer des idées.

Il préconise plus l'approche de De Vinci et Einstein, qui considèrent un bon créatif comme étant un bon poseur de problèmes.

Tout l'art du processus de créativité est donc de conjuguer pose de problème, phase et divergence et phase de convergence (cf. théorie p.17)

### **4.2.1 Les 4 postures**

Pour R.Von Oech, il est nécessaire d'adopter 4 points de vue différents pour progresser dans le processus créatif. Donc pour mener à terme la résolution d'un problème, il convient d'incarner successivement 4 personnages aux missions et caractéristiques bien distinctes (Annexe 9).

Ces personnages sont successivement l'explorateur, l'artiste, le juge et le conquérant.

L'utilisation de ce processus créatif nous donnerait la possibilité de voir la problématique sous un angle différent, insolite et de provoquer des réactions (« pas possible», « à moins que »...).

Cet outil repose sur l'idée que c'est en comprenant les différentes phases du processus de création que l'on peut tenter de le favoriser.

Cette démarche est intéressante et parlante pour moi.

Je pense que ce processus peut être adapté à la résolution de problèmes dans l'enseignement.

Je tente donc d'exploiter cette démarche pour stimuler la créativité au sein de ma classe.

*« Une partie du processus créatif consiste à ne pas avoir peur d'échouer. »*

Roger Von Oech

#### 4.2.1.1 Présentation des personnages aux enfants

Pour cela, je me permets de modifier les représentations pour qu'elles soient parlantes pour les enfants.

Les 4 personnages de Von Oech



Les 4 personnages de Von Oech illustrés (à ma façon) pour les enfants



L'explorateur



L'artiste



Le juge



Le conquérant

#### 4.2.1.2 Questionnement à propos des personnages

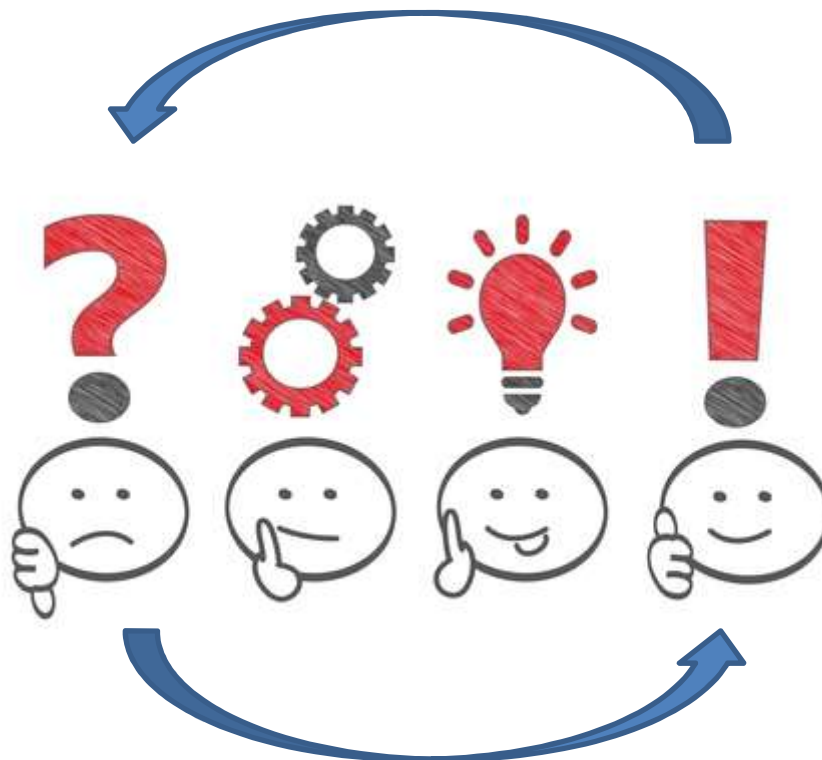
Après la visualisation, nous passons à la phase de questionnement, « Qui sont ces personnages ? », « À quoi servent-ils ? »

Toute cette démarche est présentée dans les fiches 5 à 9.

Ensuite, nous essayons de synthétiser toutes les idées données et récoltées pour créer un tableau qui nous rappellera les points importants de la démarche (page suivante).

J'insiste également sur le fait que l'incarnation des personnages doit se faire dans l'ordre donné, les phases doivent être respectées dans la situation de départ.

Plus tard dans le processus de résolution de problème, il est possible de revenir en arrière pour se poser de nouvelles questions, émettre de nouvelles hypothèses, remettre en question les décisions prises. Les allers-retours seront importants pour faire évoluer la situation et permettront de déployer la créativité des enfants.



Les allers-retours de la réflexion

## Fiche 5 - L'explorateur

Objectif : Découvrir le processus créatif de Roger Von Oech – L'explorateur

### Démarche :

1. Présenter de l'illustration du premier personnage sans donner son nom
2. Verbaliser et émettre des hypothèses sur l'identité de ce personnage
3. Donner son nom (s'il n'a pas été trouvé par les enfants) et chercher les caractéristiques d'un explorateur
4. Mots d'enfants : - « C'est quelqu'un qui cherche », « Il a une loupe pour mieux voir les petites choses », « Il voyage beaucoup », « Il veut tout connaître », « Il essaie de savoir comment ça marche », « Il se pose des questions »....
5. Présenter le personnage avec les lunettes de Von Oech et comparer nos réflexions au profil présenté
6. Question : « Pourquoi est-il le 1<sup>er</sup> personnage du processus »
7. Hypothèses des enfants : « Parce qu'il pose des questions », « Si il n'y a pas de questions, c'est qu'il n'y a pas de problème », « Pour chercher ce qu'il faut faire », « Après ses recherches les autres pourront travailler »...



## Fiche 6 - L'artiste

Objectif : Découvrir le processus créatif de Roger Von Oech – L'artiste

### Démarche :

1. Présentation de l'illustration du 2<sup>ème</sup> personnage sans donner son nom
2. Verbaliser et émettre des hypothèses sur l'identité de ce personnage
3. Donner son nom (s'il n'a pas été trouvé par les enfants) et chercher les caractéristiques d'un artiste
4. Mots d'enfants : « Il fait de belles choses », « Il a beaucoup d'idées », « Il trouve des solutions aux problèmes », « Il a de l'imagination », « Il sait peindre, dessiner, modeler », « Il a plein d'images dans sa tête »...
5. Présenter le personnage avec les lunettes de Von Oech et comparer nos réflexions au profil présenté.



## Fiche 7 - Le juge

Objectif : Découvrir le processus créatif de Roger Von Oech – le juge

### Démarche :

1. Présenter l'illustration du 3<sup>ème</sup> personnage sans donner son nom
2. Verbaliser et émettre des hypothèses sur l'identité de ce personnage
3. Donner son nom (s'il n'a pas été trouvé par les enfants) et chercher les caractéristiques d'un juge
4. Mots d'enfants : « Il a l'air sévère », « Il tape avec son marteau pour dire ce qu'il a décidé », « Il donne des règles », « Il fait respecter la loi », « C'est lui qui règle les disputes »...
5. Présenter le personnage avec les lunettes de Von Oech et comparer nos réflexions au profil présenté
6. Expression des enfants : ce personnage a un travail compliqué et que ça va être difficile de faire comme lui
7. Proposer de créer un support visuel qui va les aider à trier les idées, l'échelle des idées (fiche 8)

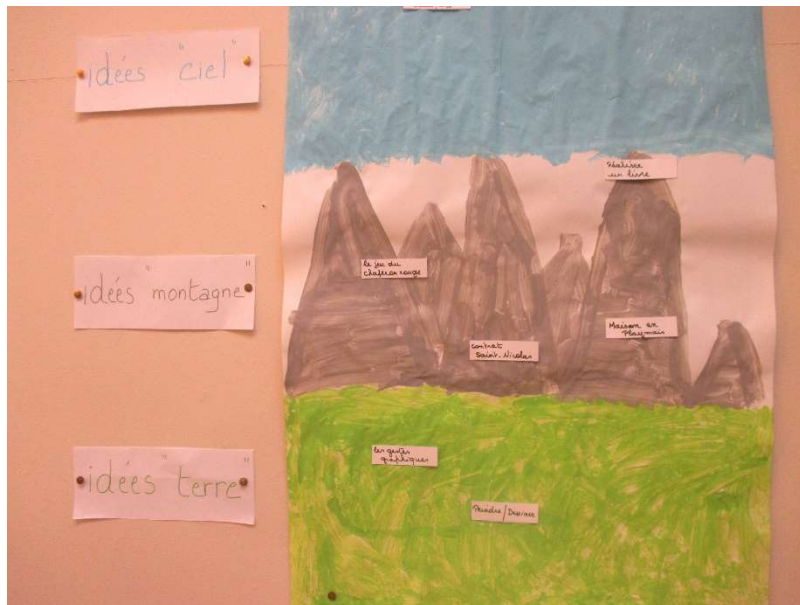


## Fiche 8 - L'échelle des idées

Objectif : Comprendre le personnage du juge grâce à l'échelle des idées

### Démarche :

1. Expliquer aux enfants que l'échelle des idées consiste à faire la différence entre 3 types d'idées
2. Les 3 types d'idées :
  - Les idées « terre » sont des idées simples, elles répondent bien au problème et sont réalisables immédiatement
  - Les idées « montagne » sont des idées originales qui sont réalisables mais demandent de penser différemment, de travailler ensemble pour y arriver
  - Les idées « ciel » sont des idées folles impossibles techniquement à réaliser
3. Réaliser notre échelle des idées (peinture)



4. Grâce à la visualisation aisée et à la compréhension du concept, les enfants peuvent situer leurs idées et mieux évaluer si elles sont réalisables ou non.
5. Le personnage du juge est ainsi beaucoup mieux perçu

## Fiche 9 - Le conquérant

Objectif : Découvrir le processus créatif de Roger Von Oech – le conquérant





Démarche :

1. Présenter l'illustration du 4<sup>ème</sup> personnage sans donner son nom
2. Verbaliser et émettre des hypothèses sur l'identité de ce personnage
3. Donner son nom (s'il n'a pas été trouvé par les enfants) et chercher les caractéristiques d'un conquérant
4. Mots d'enfants : « On dirait un chevalier », « Il fait la guerre », « Il veut gagner », « Il a des armes pour y arriver », « Il obéit peut être à un ordre », « Il a sûrement des amis pour l'aider », « Il part parfois pour très longtemps »,....





#### 4.2.1.3 Tableau récapitulatif

<b>Les personnages</b>	<b>Leurs missions</b>	<b>Leurs caractéristiques</b>
<p><b>L'explorateur</b></p> 	<p>Analyser la situation, le défi à relever, se poser des questions</p>	<p>Curieux de tout, avide de nouveauté, utilise des sources d'inspiration variées</p>
<p><b>L'artiste</b></p> 	<p>Recherche des idées nombreuses, variées, originales</p>	<p>Joueur, il combine, transforme, multiplie les idées, se sent libre</p>
<p><b>Le juge</b></p> 	<p>Evalue et sélectionne les meilleures idées</p>	<p>Esprit critique, gère les contraintes, pose des limites, construit la réalité</p>
<p><b>Le conquérant</b></p> 	<p>Met en œuvre la solution et la communique</p>	<p>Transforme les idées en réalités, courageux, va jusqu'au bout des choses</p>

#### 4.2.1.4 Incarnation des personnages

Il est temps maintenant pour nous d'exploiter ce processus en essayant d'incarner chaque personnage. Au vu du tableau réalisé, apprenons d'abord à nous poser des questions pour cerner chaque posture.

##### 1. L'explorateur

- Connaissez-vous ce matériel ?
- Quel est ce matériel ?
- À quoi peut-il servir ?
- Comment faire pour utiliser ce matériel ?
- Où peut-on trouver des informations sur ce matériel ?
- Ce matériel existe-t-il dans d'autres classes ?
- Quel problème nous préoccupe ?
- Qui va l'utiliser ?
- De quoi s'agit-il ?
- Où cela se passe-t-il ?
- Quel est l'objectif visé ?
- ...

##### 2. L'artiste

- Quelles sont vos idées pour résoudre le problème ?
- À quoi d'autre vous fait penser ce problème ?
- Qu'aviez-vous trouvé comme solutions ?
- Peut-on appliquer ces solutions à notre problème ?
- Comment faire pour combiner ce que l'on sait déjà avec ce que l'on doit résoudre ?
- Comment laisser une trace des idées ? (dessins, mind map...)
- Quelle finalité va-t-on donner ?
- Comment faire pour ne pas résoudre le problème ?
- ...

### 3. Le juge

- Comment trier/ analyser/ comparer toutes les idées ?
- Pourquoi ne pas utiliser l'échelle des idées ? (terre, montagne, ciel)
- Peut-on rassembler certaines idées ?
- Quelles hypothèses sont valables ?
- Quelles idées sont réalisables ?
- Quelles décisions va-t-on prendre ?
- L'idée retenue va-t-elle nous satisfaire ?
- A-t-on les ressources nécessaires pour développer l'idée ?
- Est-on prêt à travailler ensemble pour y arriver ?
- Quel partenariat ? (par 2, 4, grand groupe)
- Est-on prêt à faire des efforts pour y arriver ?
- ...

### 4. Le conquérant

- Comment analyser l'idée retenue ? (avantages/inconvénients, leviers/freins)
- Comment appeler notre idée ?
- Comment faire pour l'idée aboutisse ? (stratégie)
- Est-on prêt à aller jusqu'au bout ?
- Quand travailler, à quel moment de la semaine ?
- À quelle fréquence ?
- Comment le présenter ?
- ...

## **4.2.2 Activités suivant le processus créatif de Roger Von Oech**

### 4.2.2.1 Activités collectives

Nous sommes maintenant plus au clair par rapport aux personnages, c'est le moment de se lancer dans 2 activités collectives pour vivre la démarche.

Les enfants sont amenés à découvrir un nouveau matériel en suivant le processus créatif de Von Oech (fiches 10 à 12).

### Évaluation des activités collectives

⇒ **Savoir-être :**

- Écoute mutuelle
- Respect des idées des autres
- Coopération facile entre enfants
- Respect de la chronologie de la démarche
- Respect des objectifs de travail
- Reconnaître ses forces
- Se remettre en question

⇒ **Savoirs et savoir-faire :**

- Exprimer ses sentiments (aimé/ pas aimé/ fier/ plaisir...)
- Exprimer son ressenti au niveau du travail (facile/ difficile)
- Expliquer la démarche (4 temps)
- Expliquer comment on a travaillé ensemble (le rôle de chacun)
- Formuler ce que l'on a appris de nouveau
- Nommer les difficultés rencontrées
- Nommer les réussites et les solutions trouvées
- Réajuster si nécessaire

La découverte d'un nouveau matériel selon le processus créatif de Von Oech fut une réussite.

La démarche a mobilisé tous les enfants, ils ont tous réussi à se glisser dans la peau d'un ou plusieurs personnage(s) et à se poser les bonnes questions.

Cette nouvelle approche a permis aux élèves de faire spontanément des liens entre les profils des Multibrios et les postures de Von Oech.

Ils ont par exemple souligné l'importance de se poser des questions précises et donc d'avoir un bon langage comme mot à mot (intelligence verbale) chez les Multibrios.

Ils insistent également sur le travail en équipe, aucun enfant n'est laissé sur le côté, on écoute l'autre et on l'aide si nécessaire comme Boute-en-train (intelligence interpersonnelle).

La posture du juge est sans aucun doute la plus difficile à prendre, ce n'est pas facile d'être objectif à cet âge et de faire fi de ses propres envies.

Tout au long du processus, chaque enfant a pu mettre sa force en évidence pour réaliser la tâche en se remémorant la phrase de Cœur-en-soi « Sers-toi de ce que tu sais faire de mieux ».

## Fiche 10 – Notre démarche créative

Objectif : Modèle fiche démarche de Roger Von Oech – travail collectif

### Démarche :

1. Définir la situation (découverte d'un matériel, problème à résoudre, projet de classe...)
2. Choix de la méthode de travail : - sous-groupes (1 personnage/ groupe)  
- collectif
3. Prendre les 4 postures successivement ou par groupe :
  - l'explorateur → se poser des questions
  - l'artiste → trouver des solutions
  - le juge → estimer les possibles, prendre des décisions
  - utiliser l'échelle des idées si nécessaire
  - le conquérant → agir, réaliser le projet, présenter au groupe
4. Évaluer le processus : réussites/ difficultés

## Fiche 11- Exploitation de la démarche créative

Objectif : Découverte d'un nouveau matériel grâce au processus créatif de Roger Von Oech

### Démarche :

#### 1. Montrer le nouveau matériel aux enfants



#### 2. Posture de l'**explorateur** (ils se posent des questions)

- C'est quoi ça ?
- Comment ça s'appelle ?
- Est-ce qu'on peut les accrocher ?
- Est-ce que c'est un jeu ?
- Ça va servir à quoi ?
- Qui va utiliser ce matériel ? Madame ou nous ?
- Est-ce qu'on peut faire des tours ?
- Est-ce que ça sert à compter ?
- Est-ce qu'à sert à trier ?

#### 3. Posture de l'**artiste** (ils donnent des idées de réalisations)

- Un tableau à la façon de John Blake
- Des formes : triangles, cercles, disques, carrés, rectangles
- Des volumes : boule, cube
- Ballon de foot
- Voiture
- Licorne
- Sirène
- Montagne
- Kinder surprise
- Carte Pokémon
- Lunettes
- Hamburger
- Pont
- Volcan

#### 4. Posture du **juge** (utilisation de l'échelle des idées)

- Placer les idées sur le dessin
- Voter pour sélectionner moins d'idées
- Prendre une idée « terre » et une idée « montagne »
- Commencer par l'idée « terre »
- Choix : un rectangle
- Prendre une 2<sup>ème</sup> idée « montagne »
- Choix : une carte Pokémon
- Travailler par groupe de 5
- Déterminer les 2 groupes

#### 5. Posture du **conquérant** (actions)

- Donner un nom au jeu : « les accroches-tout » (après consensus)
- Quand travailler : lundi après-midi (moment choisi à l'unanimité)
- Le groupe 1 (terre) travaille d'abord
- Avantages : tout le monde est motivé, chacun donne son idée de réalisation
- Réalisation 1 aisée, chacun réalisant un côté et le 5ème guide
- Le groupe 2 (montagne) prend le relais
- Avantages : motivation, beaucoup d'idées
- Inconvénients : trop d'idées de réalisation, consensus difficile sur la manière de faire
- Leviers : Alexandre guide les autres
- Gabriel reformule les consignes, ce qu'il faut faire
- Freins : Ozias et Léonard n'arrivent pas à intégrer le groupe et travaillent seuls
- Les 2 groupes présentent leur réalisation aux autres



Réalisation 1 : le rectangle



Réalisation 2 : la carte Pokémon



## Fiche 12 – Exploitation de la démarche créative (2)

Objectif : Découverte d'un nouveau matériel grâce au processus créatif de

Roger Von Oech

### Démarche :

1. Montrer le nouveau matériel aux enfants, donner son nom « Play maïs »

2. Posture de l'**explorateur**

- Où est le maïs ?
- C'est quoi ça ?
- Est-ce qu'on peut les manger ?
- Est-ce que c'est de la nourriture pour animaux ?
- Est-ce que c'est un jeu ?
- Ça va servir à quoi ?
- Peut-on utiliser ce matériel seul ?
- Est-ce qu'on peut faire des constructions ?
- Pourquoi y-a-t-il un petit couteau et un petit morceau de tissu ?
- Comment ça tient ensemble ?

3. Posture de l'**artiste**

- Chemins
- Maisons
- Frites
- Décor
- Constructions
- Personnages
- Tris par couleur
- Formes géométriques
- Animaux

4. Posture du **juge**

- Regarder le mode d'emploi
- Prendre le matériel nécessaire
- Placer les idées sur le dessin (échelle des idées)
- Voter pour sélectionner moins d'idées
- Prendre une idée « terre » et une idée « montagne »
- Commencer par l'idée « terre »
- Choix : un chemin
- Prendre une 2ème idée « montagne »
- Choix : une maison
- Travailler par binômes
- Déterminer les binômes (3)

## 5. Posture du conquérant

- Les 3 binômes travaillent en même temps
- Pas de consigne précise, les enfants piochent une idée déjà énoncée
- Réalisation en fonction du mode d'emploi
- Temps imparti 20', les autres enfants sont en ateliers autonomes
- Les enfants montrent leurs réalisations au groupe
- Ils expriment les facilités/ difficultés qu'ils ont rencontrées
- Demande pour que ce matériel fasse partie des ateliers autonomes



Maison réussie



Maison « ratée » (mode d'emploi non respecté)

Cette mise en lien permet à chacun (s'il le désire) de prendre part à l'activité en sachant ce qu'il peut y apporter et donc avoir un rôle à jouer. Le sentiment de cohésion de groupe s'en est trouvé renforcé.

Ces activités ont suscité beaucoup d'enthousiasme et certains enfants ont désiré se lancer dans un projet personnel.

C'est un de ces projets que je vais développer maintenant.

#### 4.2.2.2 Le projet de Balder

Balder est un enfant très éveillé et vif d'esprit. Il s'est passionné pour les Multibrios et a réussi à se positionner rapidement dans deux intelligences. Il connaît ses points forts et sait les exploiter.

Très vite Balder s'est senti à l'aise dans la démarche de Von Oech et a exprimé le désir de réaliser un projet personnel. Il voudrait réécrire le conte traditionnel du Petit Chaperon Rouge (fil rouge de notre année) sous la forme d'une bande dessinée (la passion de son papa).

La démarche est présentée fiche 13.

Pour les deux premières postures (explorateur et artiste), Balder travaille seul, il liste une série de questions et de réponses avec mon aide (pour la retranscription).

Ensuite il va présenter son cheminement aux autres élèves.

Il place son projet dans l'échelle des idées au niveau « montagne ».

Il demande de l'aide à trois camarades qui sont assez doués pour réaliser de beaux dessins, les enfants acceptent avec plaisir.

Dans un premier temps il n'y a pas vraiment d'autres réactions ou questions.

Après les congés de carnaval, durant le conseil de classe, Balder demande la parole pour expliquer la suite de son projet.

À ce moment Pierre (un autre élève de la classe) intervient, en disant :

- « J'ai beaucoup réfléchi à ton projet pendant les vacances et je pense que tu ne vas pas y arriver. Il y a beaucoup trop de choses que tu ne sais pas faire seul, une bande dessinée c'est compliqué et on a jamais travaillé ça. C'est trop difficile et tu seras triste si ça ne marche pas ! »

Pierre prend l'étiquette du projet de Balder et la place dans la zone « ciel ».

Il a spontanément pris la position du juge en analysant les questions et réponses de Balder.

C'est un moment très important du processus, cette situation a provoqué un véritable **conflit sociocognitif**. Deux enfants se confrontent au même problème avec des opinions différentes.

Ce conflit a été formateur car Balder a pris conscience du point de vue de Pierre et peut ainsi revoir le sien. Après avoir pris un peu de recul en échangeant avec le groupe classe, Balder et Pierre évaluent les solutions plus adéquates.

#### 4.2.2.3 Le projet revisité

Le projet prend une nouvelle tournure et est porté par le binôme Balder/Pierre.

L'idée récurrente est toujours d'écrire un livre mais cela reste flou.

Je propose un brainstorming (fiche 15) des idées des enfants sur le sujet, je note tous les mots.

Pierre prend les choses en main et demande à chaque enfant d'apporter un livre qu'il aime.

Chaque enfant « lira » son livre devant la classe et justifiera son choix.

Je réalise un mind map des mots-clés repris par les enfants suite aux différentes lectures et au brainstorming (Annexe 11)

Après de nombreuses discussions en binôme à partir du mind map et du schéma narratif (vu au début de l'année), Pierre et Balder ont posé les bases de l'histoire.

Le but poursuivi est toujours de créer un livre mais « classique » en mélangeant deux contes traditionnels ; le Petit Chaperon Rouge et les Trois Petits Cochons.

Toute la procédure est détaillée fiche 14.

La démarche fut suivie étapes par étapes avec beaucoup de sérieux et en gardant le but en ligne de mire.

Le procédé fut long mais la motivation n'a jamais faibli et le résultat fut plus que satisfaisant.

Pierre et Balder ont présenté leur projet à d'autres classes, l'enthousiasme et les félicitations étaient de mise.

Au-delà des deux instigateurs, tout le monde a retiré de la fierté de l'aboutissement de ce projet et d'autres ont commencé à germer. Que demander de plus ?

## Fiche 13 - Le projet de Balder

Objectif : Réaliser la BD du Petit Chaperon Rouge

### Démarche :

1. Désir de réaliser la bande dessinée de l'histoire du Petit Chaperon Rouge
2. Méthode de travail : seul avec un cahier d'idées (Annexe 10)
3. Posture de l'explorateur :
  - C'est quoi exactement une bande dessinée ?
  - Comment ça se construit ?
  - Quelle version de l'histoire prendre ?
  - Je ne sais pas encore bien écrire, comment faire ?
  - Comment faire des phrases dans des bulles ?
  - Combien d'images par pages ?
  - Comment de temps ais-je pour ce projet ?
  - Puis-je me faire aider ?
  - Est-ce que tu peux prendre ton ordinateur pour écrire les phrases en plus petit ?
  - À quel moment vais-je travaillé ?
  - Que mettre sur la couverture ?
  - Quel papier utiliser ?
  - Dessiner, peindre, coller ?
4. Posture de l'artiste :
  - Partir du livre
  - Madame écrit le texte sur l'ordinateur
  - Lister le matériel de la classe
  - Rassembler ce dont j'ai besoin dans un bac
  - Demander à certains copains s'ils ont envie de m'aider (en fonction de leurs forces)
  - Tenir les pages horizontalement
  - Mettre en place un coin « production »
5. Posture du juge :
  - Posture prise par un autre enfant après une période de réflexion
  - Verbalisation des arguments « contre » le projet
  - Repositionnement du projet sur l'échelle des idées (ciel)

➔ Redéfinition du projet

## Fiche 14 - Projet revisité

Objectif : Réaliser un livre mélangeant les 2 contes traditionnels du Petit Chaperon Rouge et des Trois Petits Cochons

### Démarche :

#### 1. Redéfinir le projet

#### 2. Méthode de travail : un binôme principal avec de l'aide

#### 3. Posture de l'explorateur :

- Connait-on bien les 2 histoires ?
- Y-a-t-il des éléments similaires dans les 2 histoires ?
- Quel titre choisir ?
- Comment écrire l'histoire ?
- Quelles sont les idées principales que l'on veut utiliser ?
- Que va-t-on mettre sur la couverture ?
- Où mettre notre nom devant ou derrière la couverture ?
- Quelles techniques utiliser ? (peinture, collage, dessin...)
- Les copains veulent-ils toujours nous aider ?
- Si les copains participent, faudra-t-il mettre leurs noms ?
- Combien de pages réaliser ? Une par « action » ?
- Où allons-nous mettre le texte ? En dessous ou à côté des illustrations ?
- Va-t-on travailler verticalement ou horizontalement ?
- Comment attacher le livre ?

#### 4. Posture de l'artiste :

- Demander à madame de relire les 2 contes
- Se rappeler du schéma narratif pour élaborer une histoire
- Le loup est dans les 2 histoires
- Garder le personnage du Chaperon Rouge
- Au lieu des 3 petits cochons, mettre 3 Chaperons différents (couleurs)
- Garder l'idée des maisons comme dans les 3 petits cochons
- Définir le rôle de chaque personnage
- Demander à madame de taper le texte à l'ordinateur
- Imaginer une chouette fin
- Mélanger les 2 titres
- Mettre un peu d'humour
- Écrire nos noms sur la couverture avant et ceux des copains à l'arrière
- Écrire le texte en dessous c'est mieux
- Peinture à l'eau
- Pastels
- Crayons de couleurs

- Marqueurs
- Découpage/ collage
- Photocopie d'illustrations d'autres livres
- Coller/agrafer le livre
- Mettre les pages dans un classeur
- Placer les pages horizontalement pour avoir plus de place
- Demander aux copains s'ils sont prêts à nous aider

#### 5. Posture du juge

- Définir le titre : Les trois Petits Chaperons
- Situation initiale : construire sa maison
- Situation finale : maison solide construite
- Héroïnes : les 3 Chaperons
- Le « méchant » : le loup
- Les 3 Chaperons vont construire leurs maisons (comme les cochons)
- Le loup soufflera les 2 premières maisons mais pas la dernière
- Les Chaperons seront sauvés
- Photocopier le loup car trop difficile à dessiner
- Madame s'occupe de taper et d'imprimer le texte à l'ordinateur
- Tenir les pages horizontalement et mettre le texte en dessous
- Utiliser différentes techniques et du papier à dessin
- Chloé, Maëlys et Kessy réaliseront les illustrations
- D'autres enfants sont prêts à nous aider si nécessaire

#### 6. Posture du conquérant

- Écriture de l'histoire par Pierre et Balder
- Réalisation de la couverture par Chloé avec des pastels et des collages
- Madame écrit le titre au crayon, Pierre repasse au marqueur noir
- Réalisation du fond des autres pages à la peinture à l'eau (par les filles)
- Les 3 Chaperons sont toujours identiques
- Les maisons sont faites différemment ; papier journal, languettes de bois, pochoir
- Des éléments sont rajoutés aux marqueurs (soleil, fleurs...)
- Coller les loups photocopiés
- Coller le texte en dessous des illustrations avec l'aide de madame
- Placer les pages dans le bon ordre
- Numéroter les pages
- Sur la 4<sup>ème</sup> de couverture tous les enfants de la classe écrivent leur nom
- Intégrer dans le texte des petits mots plus actuels ; Gsm, gluten, allergie...pour faire comique
- « Lire » l'histoire à toute la classe et pourquoi pas dans d'autres classes

#### La parole est aux enfants :

- Pierre : « Je suis content que Balder ait écouté mon avis, on a bien travaillé à 2, c'est peut-être parce qu'on a les mêmes intelligences (Mot-à-mot) »
- Balder : « Parfois je crois que je sais tout faire mais ce n'est pas vrai. Tout seul je ne m'en rend pas compte, heureusement Pierre m'a expliqué »
- Pierre et Balder : « C'est un travail d'équipe, même si l'idée principale vient de nous 2, on ne serait pas arrivé au bout sans l'aide des autres et de madame »

## Fiche 15 - Le brainstorming<sup>28</sup>

Objectif : Exploiter le brainstorming en classe/ associer les idées

### Démarche :

- Consigne : verbaliser un maximum d'idées sur un mot/ un sujet donné
- Les 4 règles :
  - 1) Ne pas critiquer les idées des autres
  - 2) Les idées drôles, bizarres, extraordinaires sont les bienvenues
  - 3) La quantité est demandée
  - 4) Rechercher à combiner et améliorer les idées des autres
- Énoncer le mot/ le problème
- Démarche :
  - 1<sup>er</sup> temps : formuler son « problème » sous forme de question (verbalisation en respectant les règles, l'adulte est garant du bon déroulement)
  - 2<sup>ème</sup> temps : transformer les idées brutes en solutions
  - 3<sup>ème</sup> temps : lister les solutions « rationnelles » (ce que j'ai déjà essayé)
  - 4<sup>ème</sup> temps : associer les idées, s'ouvrir à l'imaginaire
  - 5<sup>ème</sup> temps : revenir au problème de départ (faire des liens)

### Point théorique :

Le brainstorming n'est pas à proprement dit une technique de créativité mais une technique d'animation de groupe. Il a pour avantage de favoriser la fluidité de la pensée des individus et du groupe. Guy Aznar utilise cette technique de créativité dans sa gestion de groupe (p.37). Le brainstorming peut faire partie intégrante de la démarche ou servir d'échauffement créatif (Fiche

<sup>28</sup> Brainstorming ou "remue-méninges" a été conçu et développé par Alex Osborn, c'est à l'origine une méthode de réunion de groupe pour trouver un nombre important d'idées publicitaires. Alex Osborn (1888-1966) est un publicitaire américain.



## **4.2.2 Les 4 postures de Von Oech : conclusion**

C'est une démarche efficace et performante qui **favorise le processus créatif** et permet de **générer des idées nouvelles**.

Avant de générer des idées, les enfants ont appris à poser, à se poser des questions.

J'ai également fait la même démarche car soyons objectifs, la façon de poser les questions détermine la richesse des réponses.

Dans le rôle de l'explorateur, toutes les questions sont prises en compte, aussi bien les questions ouvertes et les fermées.

Les questions fermées commencent en général par « Est-ce que... ? », « C'est un ... ? » et appellent donc à des réponses telles que oui/non, vrai/faux.

Les questions ouvertes quant à elles commencent souvent par « comment, qui, quoi, combien, où, quand, pourquoi » (CQQCOQP <sup>29</sup>) et appellent donc à des réponses qui contiennent des informations.

À ce stade, les petits explorateurs débordent de questions et sont avides de réponses pour comprendre ce qui les entoure. Il faudra dès lors privilégier les questions ouvertes pour ouvrir la réflexion qui fournira suffisamment d'informations pour accéder à une réponse. Ce processus apporte beaucoup de satisfaction car la réponse est personnelle et émerge de l'intérieur de soi comme une évidence.

Les deux premières postures ont donc une grande importance dans le processus.

La posture du juge fut la plus compliquée à adopter car il y a une confrontation des avis et un besoin d'écoute de l'autre qui n'est pas aisé à cet âge. L'échelle des idées réalisée par les enfants a permis de conceptualiser la démarche et faciliter la prise de décision.

La posture finale du conquérant est l'aboutissement de tout le cheminement et la valorisation ultime en présentant le résultat définitif.

Ce travail fut riche et motivant pour tous et adaptable dans de multiples situations.

J'ai décidé d'exploiter cette démarche car elle est adaptée à l'âge des enfants de ma classe.

La visualisation des quatre personnages a permis aux enfants de s'imprégner des caractéristiques de chacun et de s'investir dans la démarche. Le processus créatif de Von Oech m'a permis de conscientiser le besoin de revoir mes pratiques et d'y intégrer la créativité.

---

<sup>29</sup> Sigle résumant une méthode empirique de questionnement.

## **4.3 Les échauffements créatifs**

La créativité peut s'apparenter à un muscle qu'il faut entraîner, développer et cultiver (théorie p.21). S'il n'est pas stimulé, nous risquons de le retrouver atrophié.

Les petits exercices / activités présentés, réalisés seuls ou en groupe, permettent au cerveau de se mettre en condition, de s'échauffer pour être plus efficace. C'est une sorte de gymnastique cérébrale qui se base sur la pensée latérale<sup>30</sup>.

Les activités proposées sur la fiche 16 aident les enfants à penser « autrement », à s'exprimer sans censure, à changer de point de vue, à rebondir sur les idées des autres.

Ce sont des processus de génération d'idées avec des consignes ouvertes pour permettre à l'imagination de faire son travail, pour aller vers l'inconnu.

Les échauffements présentés sont : « Le portrait chinois », « Tout est possible », « Drôles d'objets », « Drôles d'histoires », « Domino d'objets », « Domino d'histoires », « Le tablier des contes », « le brainstorming ».

Il en existe bien d'autres utilisés seuls de manière ponctuelle ou avant une activité de créativité, ils ont un réel intérêt.

Ces petits « jeux » ont jalonné toute notre année scolaire, la motivation a toujours été au rendez-vous et les résultats ont sans cesse évolué. Les enfants se sont « lâchés » petit à petit et se sont pris au jeu. Les idées très « formatées » au début, se sont avérées de plus en plus riches et variées au fil des séances.

Ces échauffements ont également permis à aborder les situations avec différentes paires de lunettes et à réaliser que chacun a des habilités mentales qu'il peut exploiter.

---

<sup>30</sup> Pensée latérale (théorie p.17)

## Fiche 16 – Stimulation de la créativité au quotidien

Objectif : Modèle fiche « échauffements créatifs »

### Démarche :

1. Présenter l'activité/ le jeu aux enfants
2. Donner les consignes de travail
3. Travail individuel ou collectif

### Activités :

#### 1. *Le portrait chinois (Annexe 12)*

Objectif : Se mettre dans la peau de...

Consigne : Proposer aux enfants une question commençant par « Si j'étais... », ils y répondent par un dessin.

#### 2. *Tout est possible*

Objectif : Imaginer un rêve, comme si tout était possible.

Seul : L'enfant verbalise ses pensées

En groupe : Chacun complète le rêve du premier, avec des questions comme « et en plus, elle/il ferait... »

Exemples : Mon doudou parle, je voyage dans le monde...

#### 3. *Drôles d'objets (Annexe 13)*

Objectif : Mettre en scène un objet de façon originale (détourner l'objet)

En groupe : Les enfants sont assis en cercle, au centre se trouve un objet « courant »

Consigne : Mimer l'utilisation « originale » de l'objet

Exemples : Une bouteille devient une longue vue, un Duplo devient un range-crayon...

#### 4. *Drôles d'histoires (Annexe 14)*

Objectif : Créer une histoire

Matériel : Une dizaine de petits objets cachés dans un sac opaque ou une boîte

Consigne : Prendre à l'aveugle 3 objets et inventer une histoire avec ces 3 éléments  
Cette activité peut être réalisée seul ou en petits groupes.

5. *Domino d'objets (Annexe 15)*

Objectif : Grouper deux objets selon un critère

Matériel : Autant d'objets qu'il y a d'enfants (objets connus)

Consigne : Choisir un objet, le poser à côté d'un autre déjà placé et verbaliser le critère commun aux deux objets. Le même critère ne peut être utilisé qu'une fois.

Cette activité réalisée en groupe, convient aux enfants ne maîtrisant pas la langue française, ils peuvent montrer les points communs sans posséder le vocabulaire.

6. *Domino de livres (Annexe 16)*

Objectif : Grouper deux livres selon un critère

Matériel : Livres de la bibliothèque (on ne regarde que la couverture des livres)

Consigne : Choisir un livre, le poser à côté d'un autre déjà placé et verbaliser le critère commun aux deux livres. Le même critère ne peut être utilisé qu'une fois.

7. *Le tablier des contes (Annexe 17)*

Objectif : Créer une histoire à partir de cartes ou d'objets insérer dans les poches du tablier.

Matériel : Le tablier des contes et ses cartes ou des objets

Consigne : Tirer une première carte (ou objet), commencer à raconter l'histoire puis tirer une autre carte (ou objet) et continuer l'histoire et ainsi de suite.

Cet échauffement peut être réalisé par un seul enfant qui tire successivement les cartes (ou objets) ou par plusieurs enfants qui tirent chacun une carte (ou objet) et racontent à leur tour la suite de l'histoire.

8. *Le brainstorming (Fiche 15)*

Point théorique :

Ces jeux créatifs pratiqués régulièrement permettent de s'entraîner à trouver de nouvelles idées, nombreuses, originales et à faire appel à de nouvelles stratégies. Ces jeux se basent sur le travail de la pensée latérale ou divergente, c'est-à-dire le fait de générer des idées à partir d'éléments totalement différents (p.17).

Guy Aznar dans son livre « Idées » aborde également ce sujet détaillé dans la partie théorique (p.36).

## 5 Conclusion

La créativité a-t-elle une place au sein des apprentissages ?

Après ce travail, je peux affirmer que pour moi maintenant c'est une évidence !

Voici mon argumentation.

Les points positifs de la créativité :

- Implication/ Investissement personnel
- L'émotionnel et le cognitif interagissent
- Lien entre savoirs et actes -> apprentissages
- Multiplication des idées, réflexion plus rapide (pensée divergente, brainstorming...)
- Originalité de la démarche -> motivation accrue
- Développement de nouvelles compétences/ performances mobilisant les capacités de chacun
- Ouverture d'esprit, penser autrement
- Booste la confiance en soi
- Interactions positives entre les participants
- Travail individuel ou collectif
- Adapter à toutes les matières pas uniquement l'artistique !
- De nombreuses techniques différentes existent
- Situations inédites, déstabilisantes
- Etc.

Comme déjà dit précédemment, chaque enfant a un potentiel créatif en lui mais le système scolaire actuel ne le stimule pas et l'enferme dans des apprentissages trop traditionnels.

Notons que le Pacte pour un Enseignement d'Excellence<sup>31</sup> reprend, la créativité, l'engagement et l'esprit d'entreprendre comme un des sept domaines d'apprentissage (domaine 6). Il est également relevé que dans ce domaine, les visées d'apprentissage sont transversales à toutes les disciplines.

Être créatif ne veut pas dire « faire n'importe quoi », nous l'avons vu dans les activités créatives développées dans la partie pratique, il y a des règles à respecter, un processus à suivre.

---

<sup>31</sup> [www.pactedexcellence.be](http://www.pactedexcellence.be)

Ce type d'activité m'a demandé un chamboulement de mes pratiques, une sérieuse prise de recul car je n'étais plus maître de rien. Il faut accepter que les enfants mènent la danse et en profiter pour concevoir les apprentissages à partir de leur vécu.

Enseignant comme enfants sortent de leur zone de confort et c'est ça qui est intéressant dans la démarche créative !

Je suis convaincue qu'intégrer la créativité au sein des apprentissages permet à tous les enfants d'accéder aux savoirs en poussant la bonne porte d'entrée.

Par cette production intégrée, je pense avoir répondu à ma question de départ, j'ai permis à mes élèves de déployer leur potentiel créatif par l'expression de leur(s) talent(s) en prenant la position des intelligences multiples et de la démarche de Roger Von Oech.

J'espère dans les années futures pouvoir exploiter d'autres processus créatifs au sein de ma classe.

La créativité fait désormais partie de mon quotidien d'enseignante !

***« Comment se fait-il que les enfants étant si intelligents, la plupart des hommes soient si bêtes ? Cela doit tenir à l'éducation. » Alexandre Dumas***

## 6 Remerciements

Ce travail de longue haleine mais ô combien intéressant m'a permis tout au long de son élaboration de faire des liens avec différents modules de l'École Supérieure de Pédagogie auxquels j'ai pris part.

Aujourd'hui je perçois la créativité comme une forme de différenciation car elle permet de réduire les écarts entre les élèves et gérer l'hétérogénéité de la classe (module « La différenciation ? C'est possible et ça peut rapporter gros », Mrs Ronsmans et Vanderoost).

Un enseignant qui désire intégrer la créativité au sein des apprentissages analysera dans un 1<sup>er</sup> temps ses pratiques pour être pertinent et cohérent (module « Analyse de pratiques », Mr Stassin).

Tout au long de cette année de mise en pratique, j'ai essayé de mettre les enfants dans des situations stimulantes afin de susciter leurs motivations (module « La motivation ou des motivations », Mr Hoeben).

La gestion du temps était importante pour gérer le projet et aboutir avant la fin de l'année tout en tenant compte des acquis des enfants (module « Espace-temps un tandem pour la vie », Mme Vandecasteele).

Une présentation orale m'a permis de tester ma gestion d'un groupe en présentant divers processus créatifs (module « Sensibilisation à la gestion de groupes », Mr Lehon).

Le module sur la créativité pédagogique (Mme Hérinne) bien qu'arrivé tard dans mon cursus, m'ouvre de nouvelles pistes à exploiter dans les années futures.

Sans oublier l'émergence de ma question de recherche et le suivi de la production intégrée assurées par Mme Strebelle, Mrs Hulhoven, Stassin et Vanderoost.

Et enfin pour rédiger ce travail le module Tice et médias me fut très utile (Mr Chantraine).

Suivre une formation à l'ESP permet à l'enseignant de redynamiser ses pratiques grâce à des apports théoriques et des échanges de pratiques enrichissants !

## 7 Glossaire

Analogie :	Rapport existant entre des choses ou des personnages qui présentent des caractères communs.
Besoin :	Sentiment de manque ou de privation accompagné d'un désir de le voir disparaître
Biotype :	Ensemble des caractéristiques biochimiques permettant la classification des individus.
Brainstorming :	Technique d'étude qualitative et de créativité utilisée notamment pour générer des concepts, des idées publicitaires.
Conatif :	Qui exprime l'idée d'effort.
Constructivisme :	Théorie de l'apprentissage développée, entre autres, par Piaget, dès 1923. L'approche constructiviste met en avant l'activité du sujet pour se construire une représentation de la réalité qui l'entoure.
Curiosité :	Qualité de quelqu'un qui a le désir de connaître, de savoir.
Différenciation pédagogique :	Vise à modifier la manière d'enseigner pour améliorer la réussite des élèves.
Empathie :	Capacité à se placer du point de vue de quelqu'un d'autre, de ressentir ce qu'il ressent et de voir le monde comme il peut le voir
Extrinsèque :	Qui vient du dehors, ne dépend pas de la nature, de l'essence de quelque chose,
Identification :	- Processus par lequel le sujet constitue son identité, sa personnalité depuis l'enfance jusqu'à l'âge adulte  - Activité d'un sujet qui rapproche une information actuelle avec une information précédente, déjà élaborée sous forme de schème, de schéma et percept. L'identification est à la base de la perception.
Intrinsèque :	Qui est inhérent à quelqu'un, à quelque chose, qui lui appartient en propre
Intelligences multiples :	La théorie des intelligences multiples suggère qu'il existe plusieurs types d'intelligence chez l'enfant d'âge scolaire et aussi, par extension, chez l'Homme. Cette théorie fut pour la première fois proposée par Howard Gardner en 1983.



- Motivation : C'est l'ensemble des facteurs déterminant l'action et le comportement d'un individu pour atteindre un objectif ou réaliser une activité. C'est un désir, une volonté consciente ou non qui incitent la personne à agir
- Neurosciences : Ensemble des disciplines étudiant le système nerveux
- Pensée analytique : Pensée délibérée (dirigée consciemment) et logique
- Pensée convergente : Processus qui suit un ensemble particulier d'étapes logiques pour parvenir à une solution
- Pensée divergente : Processus ou mode de pensée pour produire des idées créatives en envisageant de nombreuses solutions possibles.
- Pensée intuitive : Pensée qui investit directement son objet, qui est à la fois contact et compréhension, connaissance immédiate sans interposition de signes ni de procédés expérimentaux ou déductifs.
- Pensée latérale : Ensemble de méthodes de résolution de problèmes qui consiste à approcher les problèmes sous plusieurs angles au lieu de se concentrer sur une approche unique (Edward de Bono)
- Personnalité : Ensemble cohérent de traits stables facilement perceptibles chez les autres et définis par des adjectifs. Ce sont les comportements de la personne qui permettent de définir sa personnalité.
- Potentiel : Ensemble des ressources dont quelqu'un, une collectivité, un pays peut disposer.
- Processus créatif : Processus psychologique ou psychosociologique, conatif et cognitif qui aboutit à une production jugée créative, innovante ou inventive.
- Sérendipité : Capacité, art de faire une découverte par hasard
- Rêve éveillé : Fantasmer la réalité, imaginer des choses qui n'existent pas.

## 8 Bibliographie

[www.neurocognitivisme.fr](http://www.neurocognitivisme.fr). [En ligne]

[www.apprendreaeduquer.fr](http://www.apprendreaeduquer.fr). [En ligne]

[www.multibrios.com](http://www.multibrios.com). [En ligne]

<https://teachcreate.org/>. [En ligne]

<http://apprendreaeduquer.fr/education-ken-robinson>. [En ligne]

<http://www.letudiant.fr/educpros/actualite/ken-robinson-a-paris-l-innovation-en-debat-a-l-occasion-du-salon-des-grandes-ecoles>. [En ligne]

<https://format30.com/2013/05/11/ken-robinson-how-to-escape-educations-death-valley-video-on-ted-com>. [En ligne]

13 jeux pour stimuler sa créativité. [www.coupdepouce.com](http://www.coupdepouce.com). [En ligne]

**Akoun A., Pailleu I. 2014.** *apprendre autrement avec la pédagogie positive*. s.l. : Eyrolles, 2014.

**Alvarez, Céline. 2016.** *Les lois naturelles de l'enfant*. Paris : Les Arènes, 2016.

**Aznar, Guy. 2005.** *Idées, 100 techniques de créativité pour les produire et les gérer*. Paris : d'Organisation, 2005.

**Biesval, Estelle. 2017.** Conférence : "Comment préserver la créativité spontanée des enfants". s.l. : Almapola, 2017.

**Bioviva. 2015.** *J'aide mon enfant à développer sa créativité*. s.l. : Bioviva, 2015.

**Bloch, Carole. 2016.** *On ne peut donner que deux choses à nos enfants : des racines et des ailes*. s.l. : Edilivre, 2016.

**Bouillercé B., Carré E. 2011.** *Savoir développer sa créativité*. s.l. : Retz, 2011.

**Brasseur, Philippe.** [www.creazoom.be](http://www.creazoom.be). [En ligne]

—. **2003.** *1001 activités autour du livre*. s.l. : Casterman, 2003.

—. **2009.** *1001 jeux de créativité avec les objets*. s.l. : Casterman, 2009.

—. **2016.** *Eurêk'art*. s.l. : Palette, 2016.

—. **2012.** *Génie toi-même*. s.l. : Casterman, 2012.

—. **2008.** *Le petit livre rouge*. s.l. : École des loisirs, 2008.

- . 2002. *Soyons créatifs*. s.l. : Casterman, 2002.
- Brasseur, Philippe. 2017.** *Développer la créativité à l'école (interview)*. 4 Octobre 2017.
- Cameron, Julia. 2017.** *Libérer la créativité de vos enfants*. s.l. : J'ai Lu, 2017.
- . 1994. *Libérez votre créativité*. Paris : J'ai Lu, 1994.
- Carrier, Camille. 2000.** De la créativité à l'intrapreneuriat : Comment semer le germe de la créativité? . s.l. : Presses de l'université du Québec, 2000.
- Chalvin, Marie Joseph. 1993.** *Deux cerveau pour la classe*. s.l. : Nathan, 1993.
- Chantraine, Benoit. 2016-2017.** #!/bin/sh Quelles activités derrière ces mots ? (module TICE et médias). 2016-2017.
- créativité à l'école. [www.philippebrasseur.be](http://www.philippebrasseur.be). [En ligne]
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 2006.** *La créativité, Psychologie de la découverte et de l'invention*. Paris : Robert Laffont, 2006.
- De Bono, Edward. 1992.** *La boîte à outils de la créativité*. s.l. : Eyrolles, 1992.
- . 2005. *Les six chapeaux de la réflexion*. s.l. : Eyrolles, 2005.
- Debois F., Groff A., Chenevier E. 2016.** *La boîte à outils de la créativité*. s.l. : Dunod, 2016.
- Del Marmol, Lorenzo. 2017.** 10 exercices amusants pour développer sa créativité. <https://creativecorporateculture.com>. [En ligne] 7 mars 2017.
- Deladrière J-L., Le Bihan F., Mongin P., Rebaud D. 2007.** *Organisez vos idées avec le mind map*. s.l. : Dunod, 2007.
- Garas, Véronique. 2011.** *Guide pour enseigner autrement selon la théorie des intelligences multiples*. s.l. : Retz, 2011.
- Gardner, Howard. 2008.** *Les intelligences multiples*. s.l. : Retz, 2008.
- Gawain, Shakti. 1984.** *Techniques de visualisation créatrice, la puissance de la pensée*. Paris : J'ai lu, 1984.
- GCFWB. 2017.** Charte des référentiels. *Pacte pour un enseignement d'excellence*. [En ligne] 2017.
- Gladwell, Malcolm. 2016.** Le pouvoir de l'intuition. *Facebook*. [En ligne] 12 décembre 2016. [Citation : 28 février 2017.]
- Grumbach, Judith. 2017.** *Une idée folle (film)*. Ashoka France et Horizons, 2017.
- Hérinne, Lara. 2017-2018.** Re-découvrir la créativité en pédagogie. 2017-2018.
- Hoeben, Stéphane. 2017.** La motivation ou des motivations. Mais, qu'est-ce qui nous fait bouger? *Module*. s.l. : ESPB, 2017.

**Hohmann M., Weikart D., Bourgon L., Proulx M. 1995.** *Partager le plaisir d'apprendre, Outils pour enseigner.* s.l. : de Boeck, 1995.

<http://internetactu.blog.lemonde.fr/2015/10/09/comment-apprenons-nous-le-paradoxe-de-la-creativite/>. *LeMonde.fr*. [En ligne]

**Hulhoven Th., Stassin G. 2015-2016.** Vous avez dit : questionner, chercher, analyser? *Module.* s.l. : ESPB, 2015-2016.

**Koestler, Arthur. 2011.** *Le cri d'Archimède : La découverte de l'Art et l'art de la Découverte.* s.l. : Les Belles Lettres, 2011.

**Lamblin, Audrey. 2012.** *Qu'est-ce que la créativité? Comment la développer?* s.l. : IUFM, 2012.

**Lardinois, Eric. 2014.** Conférence. *La créativité à l'école, un effet de mode ou une nécessité?* 2014.

**Lauzeille, Muriel. 2017.** *Utiliser les cartes mentales à l'école.* s.l. : Retz, 2017.

**Lehon, Guy. 2017-2018.** Sensibilisation à la gestion de groupes. s.l. : Espb, 2017-2018.

**Lubart, Todd. 2005.** *Psychologie de la créativité.* s.l. : Armand Colin, 2005.

**Maslow, Abraham. 2013.** Devenir le meilleur de soi-même : besoins fondamentaux, motivation et personnalité. s.l. : Eyrolles, 2013.

**Ministère de la communauté française. 1999.** *Les Socles de Compétences.* 1999.

**Ponce, Jean-Yves. 2015.** *Comment développer votre créativité : changer le monde avec vos idées!* s.l. : CSIPP, 2015.

**Rambert, Margaux. 2017.** Intelligence collective, la puissance de la cocréation. *Psychologie magazine.* 2017.

**Ready R., Burton K. 2006.** *La PNL pour les Nuls.* s.l. : Éditions First, 2006.

**Robinson, Ken. 2017.** *Changez l'école !* s.l. : Playbac, 2017.

—. **2013.** *L'Élément, quand trouver sa voie peut tout changer.* s.l. : Playbac, 2013.

—. **2015.** *Trouver son Élément.* s.l. : PlayBac, 2015.

**Ronsmans Ph., Vanderroost Ch. 2016.** La différenciation? C'est possible et ça peut rapporter gros! *Module.* s.l. : ESPB, 2016.

**Senk, Pascale. 2015.** Etre créatif, c'est ajouter de la vie à la vie. *Psychologies.* [En ligne] mars 2015. [Citation : 27 février 2017.]

**Shore, Sidney X. 1998.** *Invent!* s.l. : Axzo Press, 1998.

**Stassin, Guy. 2016-2017.** Accompagnement de la production intégrée. *Module.* s.l. : ESPB, 2016-2017.

- Stern, André. 2017.** *Jouer, faisons confiance à nos enfants.* s.l. : Actes Sud, 2017.
- Taubes, Isabelle. 2017.** Un artiste en chacun de nous? *Psychologie magazine.* 2017.
- Taylor, Jill Bolte. 2006.** *Voyage au-delà de mon cerveau.* s.l. : J.C Lattès, 2006.
- Vandecasteele, Geneviève. 2016.** Module. *espace-temps un tandem pour la vie.* s.l. : ESPB, 2016.
- Vanderroost, Christophe. 2016-2017.** Ecole de Créativité. *Personne ressources.* s.l. : ESPB, 2016-2017.
- Von Oech, Roger. 1992.** *Créatif de choc!* s.l. : Albin Michel, 1992.
- . 1997. *Ne restez pas assis sur le meilleur de vous-même.* s.l. : Interéditions, 1997.
- Wagenhofer, Erwin. 2014.** *Alphabet.* Prisma Film Essential, 2014.
- [www.out-the-box.fr/les-4-rôles-créatifs](http://www.out-the-box.fr/les-4-rôles-créatifs). [En ligne]

## 9 Annexes

*La créativité c'est  
l'intelligence qui s'amuse.*

*A. Einstein*

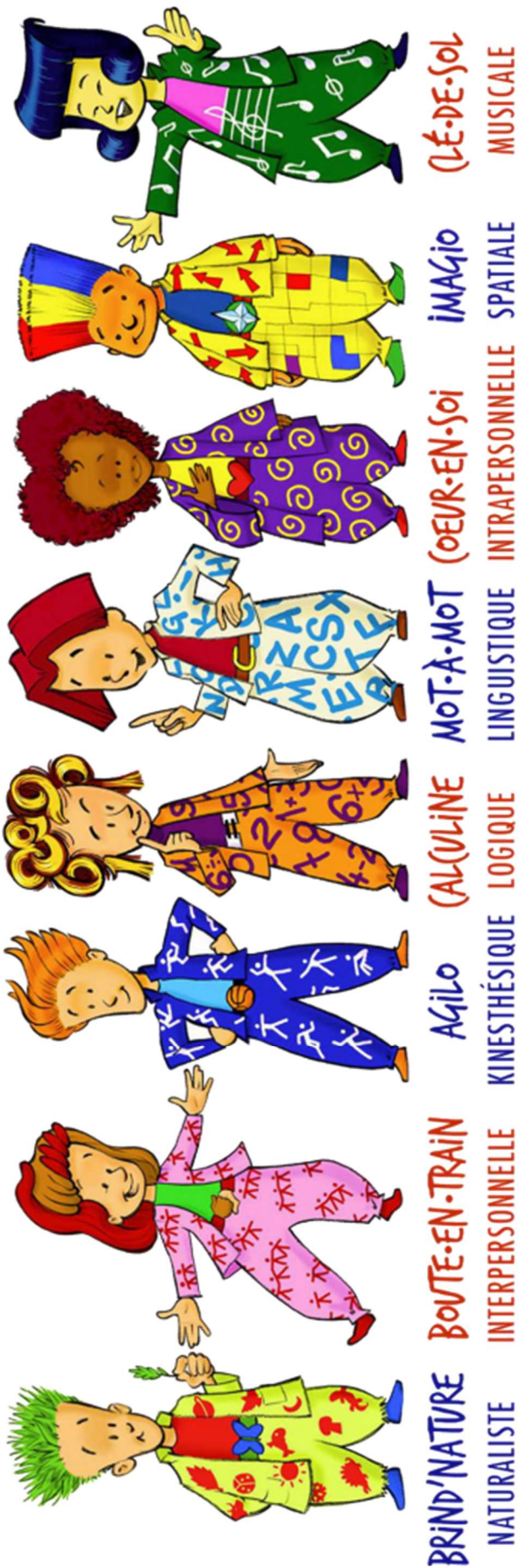


## Annexe 1 : Film d'animation



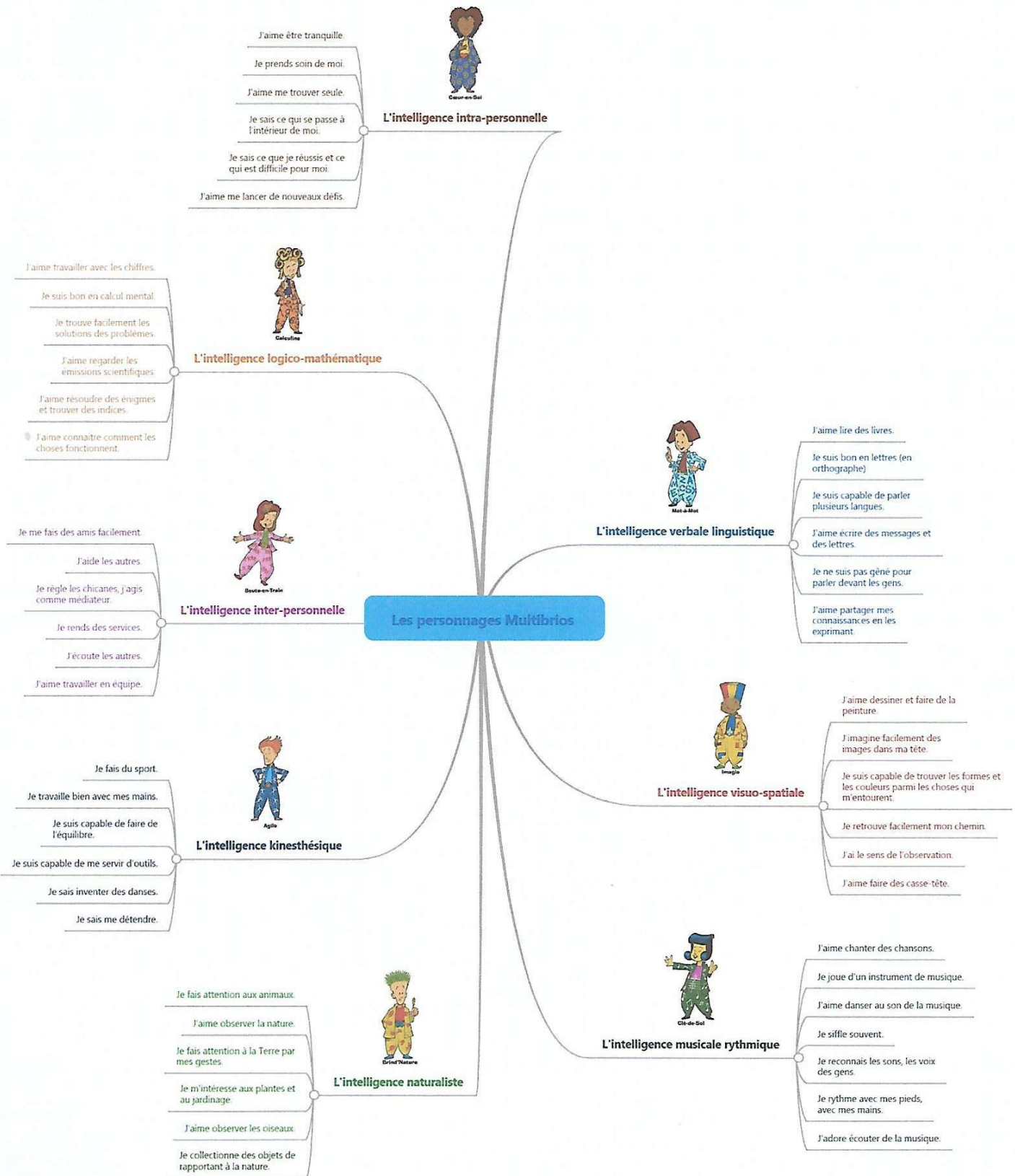
## Annexe 2 : Présentation des personnages

### « Multibrios »





# Annexe 3 : Les intelligences multiples (profils)



## Annexe 4 : Positionnement des enfants




intelligence inter-personnelle

Chloé  
MAELYS  
PIERRE  
LAETITIA  
IMANI




intelligenza visuo-spatiale

KHALID  
NATHAN  
HANA  
AMIN



intelligence Kinesthésique

GABRIEL BALDER  
LÉONARD  
ABDE NOUR  
OZIAS  
LOICK  
MOUCTAR  
ADAM



intelligence naturaliste

MAXIME  
ALEXANDRE



intelligence verbale linguistique

PIERRE  
BALDER  
ALEXANDRE  
AMIN



intelligence musicale rythmique

EMMY  
KESSY  
AINHOA  
NICOLAS



intelligence intrapersonnelle

ILYASSOU  
CSENGE



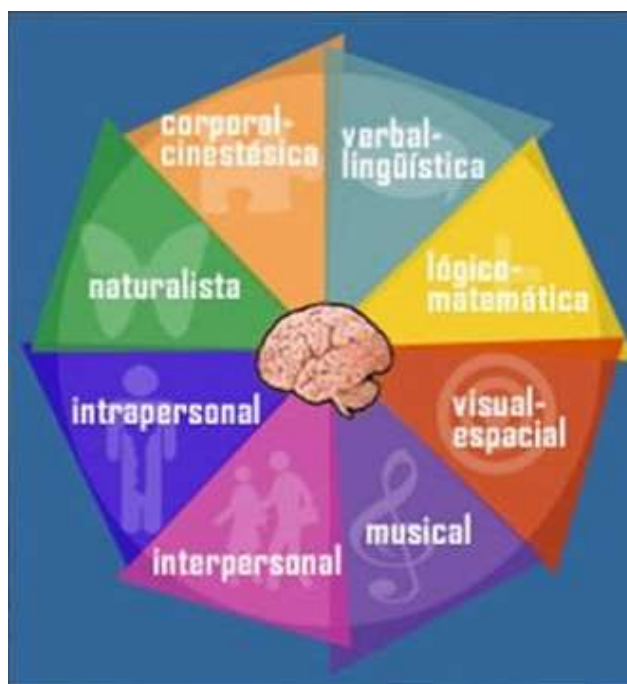
intelligence logico-mathématique

FATOUmata  
BALDER

## Annexe 5 : Ateliers « Intelligences multiples »

Annexe supprimée car elle comportait des photos d'enfants

## Annexe 6 : Le bouquet d'intelligences selon Howard Gardner<sup>32</sup>



<sup>32</sup> <http://comalso.be/intelligences-multiples-de-gardner-howard/>

## Annexe 7 : Compte-rendu de la journée de formation :

« Comment préserver la créativité spontanée des enfants »

par Estelle Biesval (Almapola)

Dans un 1<sup>er</sup> temps Mme Biesval propose la vision de Ken Robinson.

Ken Robinson aborde la pensée divergente dans son concept de créativité. Ce type de pensée non linéaire diminue tout au long de vie, essentiellement à cause de l'éducation.

L'enfant pour construire/ développer sa créativité a besoin de sécurité donc d'avoir confiance en l'adulte et de ne pas se sentir juger.

Il détermine 3 grands axes au concept créatif :

- Création de quelque chose de nouveau
- Trouver des solutions originales
- Vouloir modifier/ transformer le monde

La créativité peut se vivre dans l'instant présent mais également en refaisant des choses que l'on faisait dans le temps (cuisine, vêtements, jeux...)

Dans un 2<sup>ème</sup> temps Mme Biesval présente Arno Stern<sup>33</sup>, il est à l'origine d'une nouvelle attitude face à l'enfant aujourd'hui appelée « écologie de l'enfance ». Il propose une pratique qui est source de bienfait pour le développement des êtres et des enfants en particulier.

Arno Stern a mis au point les conditions qu'il considère comme idéales pour un atelier libre :

- un lieu clos, sans fenêtre, protégé du monde extérieur ;
- une table-palette mettant à disposition les couleurs sans nécessité de préparation ;

À ces conditions matérielles s'ajoutent des règles du lieu :

- les peintures ne sortent jamais de l'atelier, et ne sont pas destinées à être vues ou commentées par d'autres personnes ;
- l'enfant ou l'adulte ne doit pas être influencé, il peint ce qu'il souhaite, et décide seul si son dessin est terminé.

Le Jeu de peindre fonctionne, dans le *Closlieu*, selon un dispositif offrant, à la fois, la liberté de tracer selon la nécessité profonde de la personne, et reposant sur une très stricte discipline. Chacun dispose de sa feuille, y trace selon une spontanéité retrouvée.

Le *Closlieu* crée les conditions favorables à la Formulation.

La Formulation est selon lui, un code original et universel.

Le dessin enfantin n'est pas uniquement le produit de l'imagination, il est dicté par une nécessité de laisser une trace organique (personnes, soleil, animaux, environnement...), et il s'accomplit selon des lois spécifiques qui, seules, permettent de le comprendre.

En observant les peintures des participants au jeu de peindre, il a répertorié 70 figures/ signes (traces organiques) qui sont à la base de toute production. Ces traces « organiques » ne sont pas à proprement parler des intentions de dessin mais s'imposent spontanément, c'est ancré en nous. Ce sont les répétitions qui font que les traces évoluent.

---

<sup>33</sup> Arno Stern (1924, Allemagne), chercheur et pédagogue, inventeur du Closlieu

Pour Arno Stern, il est important de prendre conscience de son geste et c'est à travers le traçage spontané que l'on peut y arriver.  
Le traçage spontané (sans consignes, sans réflexion) est un acte créateur.

Durant le traçage, « l'artiste » passe par 4 stades :

1. La sensation (hémisphère droit)
2. L'émotion
3. Les pensées
4. Les croyances

Les trois premiers stades sont de l'ordre personnel, c'est le ressenti de sa propre production. Le 4<sup>ème</sup> stade est de l'ordre du culturel, de son environnement. Ce stade peut être la cause de la baisse de la créativité, car l'interprétation/ le regard des autres produisent un manque de confiance en soi, une crainte d'être jugé.

La compétition est le pire des moteurs pour la créativité.

En tant qu'enseignant il est important de croire en la capacité de ses élèves et de leur dire pour qu'ils aient plus confiance en eux et osent s'exprimer librement.

*Tracer éveille des connexions cérébrales, la dopamine, les endorphines, ces hormones de bonheur que vous connaissez sûrement.*

D'abord il y a cette sensation incroyable qui traverse tout le corps, la joie d'être créateur !  
Puis, rapidement, il y a l'intervention d'un autre: « c'est beau ! » ou parfois « c'est n'importe quoi ! », ou encore « c'est la pluie qui tombe...

Ce plaisir si intense **d'être un** avec sa trace, ce moment présent de plénitude, libre de résultat, se transforme trop rapidement « je dois savoir faire quelque chose » ce dit l'enfant, faire quelque chose qui plaise, ou qui ressemble à », et malheureusement, pour une grande majorité d'enfants, le doute en ses capacités s'installent et l'enfant demande alors « dessine-moi un mouton ». L'adulte à son côté est content. Il peut lui montrer, lui enseigner ce que l'enfant ne sait plus!

La perte de confiance dans nos capacités naturelles est énorme dans notre société. On aimerait tant que les enfants restent ouverts, soient spontanés et créatifs. Pour cela, beaucoup d'entre nous interviennent et encouragent les enfants en les complimentant, en leur faisant suivre des tas d'apprentissages. De la musique, de la peinture, et même aujourd'hui la pleine conscience etc...

Mais après la rencontre avec Arno Stern et la découverte de cette expérience hors du commun du Closlieu et du jeu de peindre (expérience qui perdure depuis plusieurs générations), devant la potentialité de ce jeu, une autre réalité est apparue: « TOUT EST EN NOUS », et « TOUT DÉPEND DE L'ENVIRONNEMENT ».

Alors, quel environnement créer pour les générations qui viennent afin de préserver leurs potentialités et les faire croître ? La structure spécifique du jeu de peindre ne ressemble à aucune autre, et va bien au-delà du jeu de peindre. Cette expérience est une source d'inspiration pour la vie entière.

Arno Stern se dit l'initiateur d'un nouveau domaine scientifique : la *sémiologie de l'expression*.



Ixelles, le 23 septembre 2017

**Almapola a.s.b.l.**

556, av. de la Couronne bte10  
1050 Bruxelles

---

## « Comment préserver la créativité des enfants? » Journée du 23 septembre 2017

Madame Christine Janssen a participé activement à la journée de formation et de réflexion autour de la créativité spontanée des enfants organisée à l'asbl. Almapola

Reçu par versement sur le compte de L'asbl Almapola la somme de 90€  
Pour l'asbl.

Estelle Bieswal

**Estelle Bieswal**

estelle@almapola.be

0485/64 68 35

www.almapola.be

## Annexe 8 : Compte-rendu de la rencontre avec

### Mr Philippe Brasseur – 4/10/2017

#### Pourquoi parler de créativité aujourd'hui ?

Ph. Brasseur : De nos jours les gens (adultes et enfants) sont comme « conditionnés », toujours en attente d'une reconnaissance, d'un assentiment. La société forme des êtres dépendants, formatés pour une fonction (élève, enseignant, ingénieur, médecin...), travaillant dans un cadre précis souvent sans arriver à exprimer sa personnalité et du coup faisant preuve de peu d'autonomie.

La créativité est une forme de liberté, c'est l'expression d'une nécessité intérieure, c'est arriver à trouver sa voie, à se réaliser en tant que personne autonome.

#### Comment devenir plus créatif ?

Ph. Brasseur : Beaucoup d'outils existent sur le marché pour développer la créativité seul ou en groupe.

Il ne faut pas tomber dans le piège de se dire que pour être créatif on peut faire tout et n'importe quoi !

Ce n'est pas cela du tout, la créativité est un processus complexe.

Dans mes formations, j'exploite souvent le processus créatif établi par Roger Von Oech.

Pour devenir plus créatif, il utilise une démarche précise.

Pour lui, la démarche créative demande d'incarner successivement 4 personnages : l'explorateur, l'artiste, le juge et le conquérant. Chaque personnage a des missions et des caractéristiques distinctes (voir PI p. ). Cette démarche permet de résoudre des problèmes, de multiplier les idées, de passer de la banalité à l'originalité. Elle est applicable à tous les domaines (enseignement, entreprise, gestion de groupes .....)

#### Et au niveau de l'enseignement que peut-on faire pour stimuler la créativité de nos élèves ?

Ph. Brasseur : Tout d'abord pour mener un processus créatif quel qu'il soit, il faut être créatif soit même, donc remettre en question sa façon d'enseigner, de ne plus être le seul qui sait tout mais de se mettre au niveau des élèves.

Pour moi la créativité est une liberté cadrée parce que sans cadre il n'y a aucun contrôle et les débordements sont inévitables.

Pour insuffler la créativité, l'enseignant doit avant tout varier ses pratiques et éviter d'induire ses propres références pour que l'enfant se construise ses propres représentations.

En créativité, il y a à la base une situation-problème ou stagnante, une envie de changement, bref une motivation intrinsèque de faire bouger les choses.

L'enseignant face à cette motivation doit utiliser une démarche qui va développer la capacité de l'enfant à fluidifier sa pensée, à générer un grand nombre d'idées, à aller vers l'inconnu. Il



faut permettre les essais-erreurs cela augmente l'autonomie et la sécurité affective et cognitive de l'élève. Mais attention, l'enfant doit toujours connaître l'objectif de la démarche sans cela il serait dans l'insécurité totale.

Pour travailler la créativité, mieux vaut le faire dans un seul domaine à la fois pour éviter trop de dispersion et ne pas poursuivre le bon objectif.

La créativité c'est changer les règles, chaque enfant qui va créer ses propres règles et la finalité sera différente pour chacun. Il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses, tout doit être accueilli par le groupe et chaque production trouvera sa place.

Grâce à la créativité, toutes les compétences peuvent être travaillées, aussi les instrumentales que les transversales mais il faut comme je l'ai précisé précédemment bien définir l'objectif à poursuivre.

Dans toute démarche créative, la verbalisation a une place importante parce qu'elle permet à l'enfant de mettre des mots sur ce qu'il fait, de savoir où il en est et ce qu'il reste à faire.

À ce moment, l'enseignant a un rôle important, celui de stimuler le questionnement en multipliant les « pourquoi ».

Ex. : l'enfant : « J'ai aimé travailler en petit groupe », l'adulte « Pourquoi as-tu aimé cela ? »

Ce questionnement parallèle va pousser l'enfant à exprimer non seulement ce qu'il a appris, retenu, penser mais aussi ce qu'il a ressenti.

Pour conclure, je dirais que la créativité n'est pas attenante à une partie distincte du cerveau. C'est l'être tout entier qui est créatif avec ses émotions, son questionnement, son esprit critique et son originalité.

**Être créatif, c'est s'approprier le réel en imaginant l'impossible.**

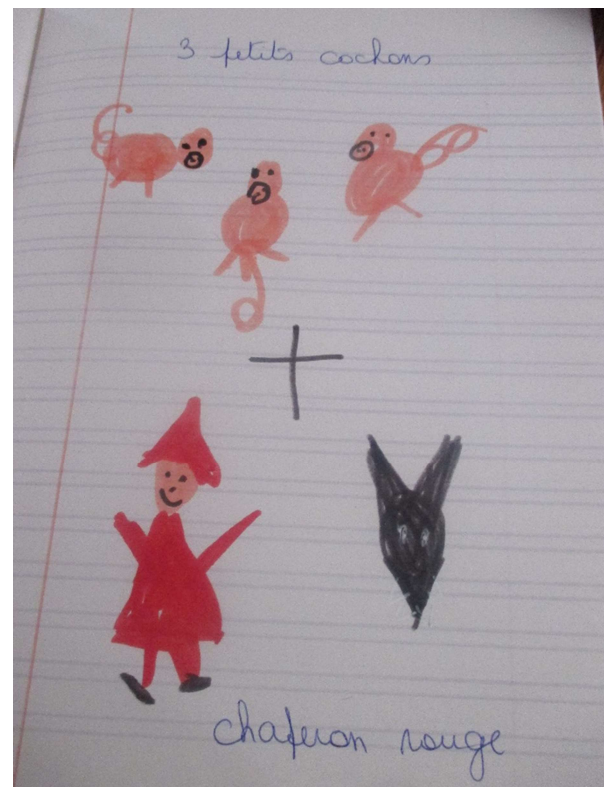
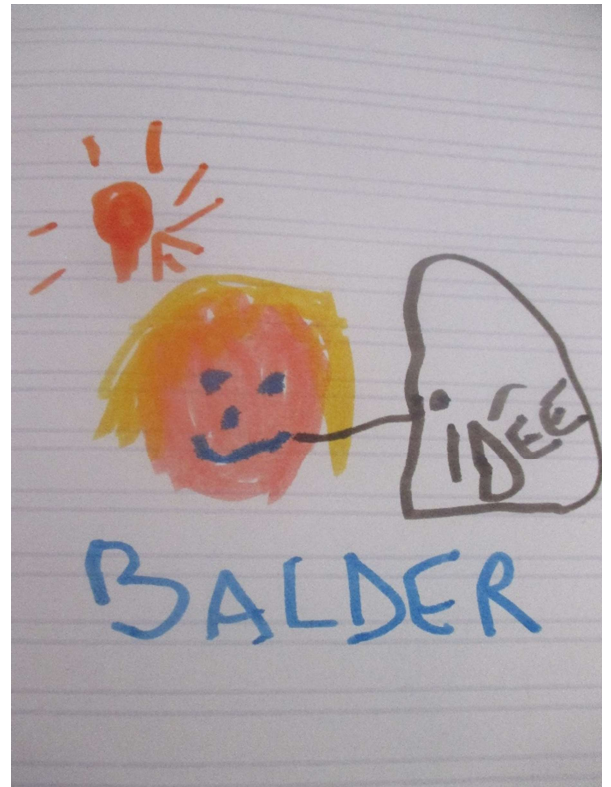
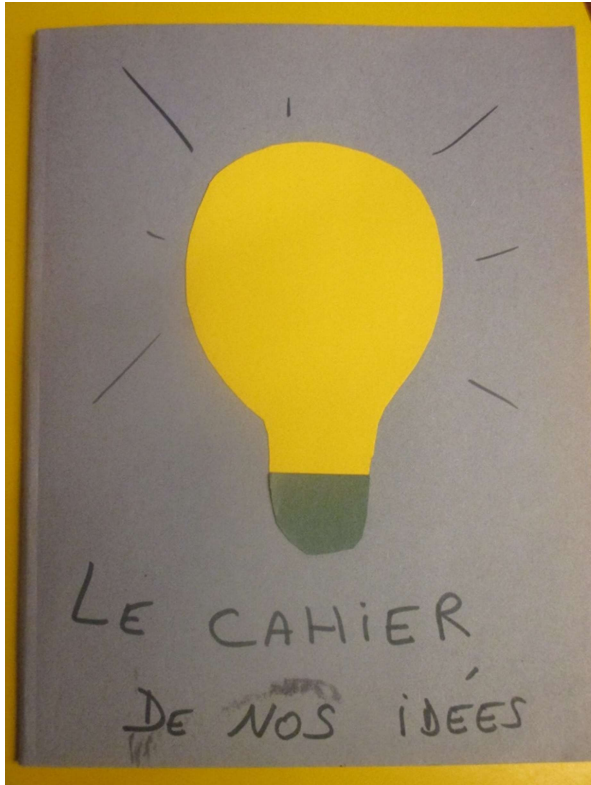
**Philippe Brasseur**

Annexe 9 : Les 4 postures du processus créatif de Roger Von Oech <sup>34</sup>

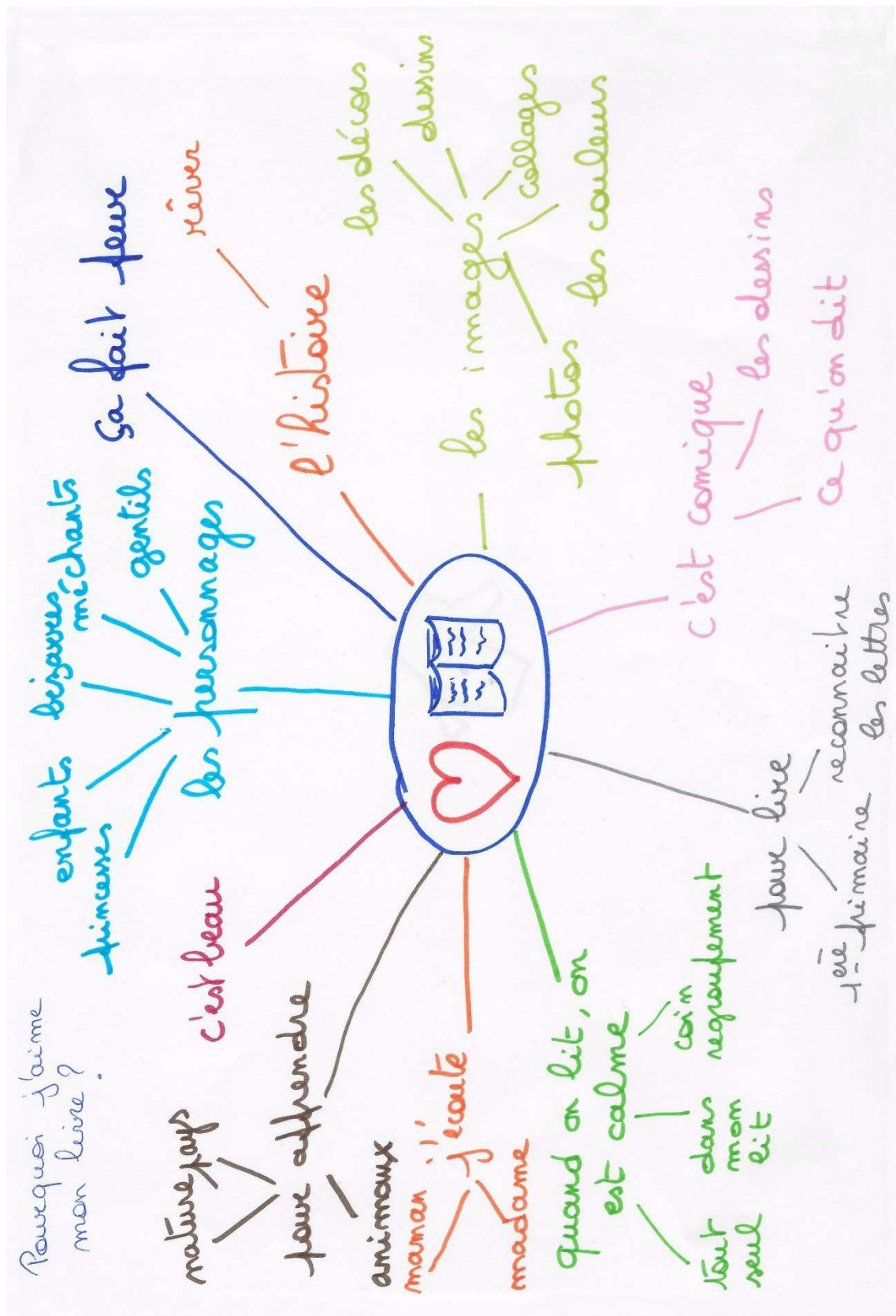


<sup>34</sup> <https://www.out-the-box.fr/les-4-roles-creatifs-lexplorateur-lartiste-juge-guerrier/>

Annexe 10 : Le cahier d'idées de Balder

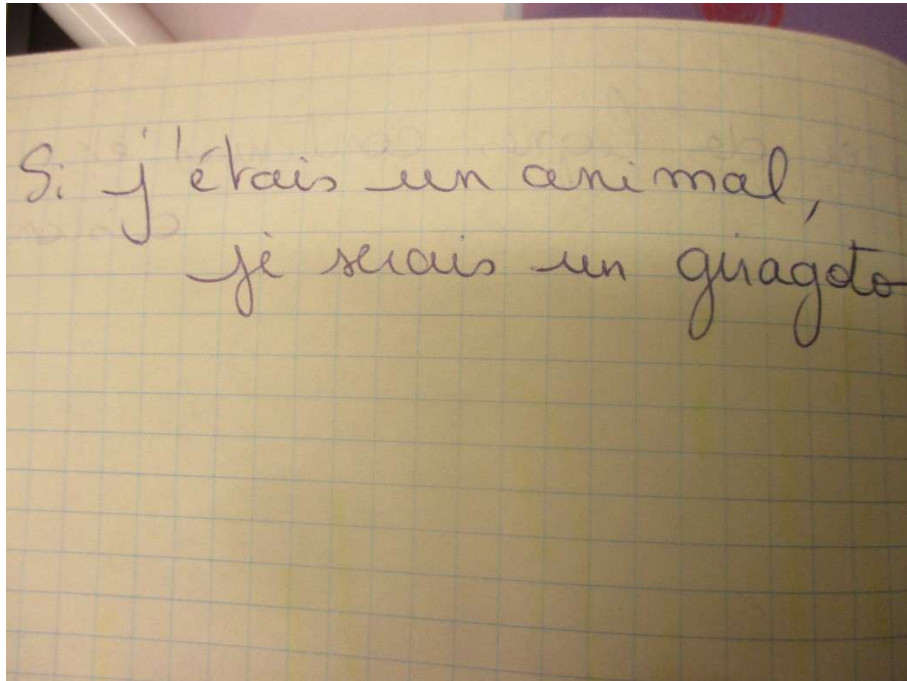


Annexe 11 : Mind map « Pourquoi j'aime mon livre ? »



## Annexe 12 : Échauffement créatif ;

### Le portrait chinois



## Annexe 13 : Échauffement créatif ;

### Drôles d'objets

Annexe supprimée car elle comportait des photos d'enfants

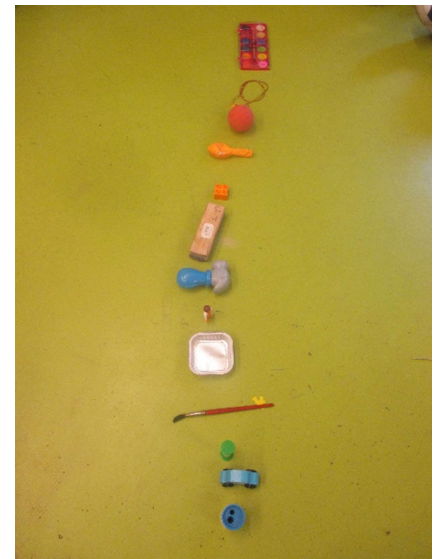
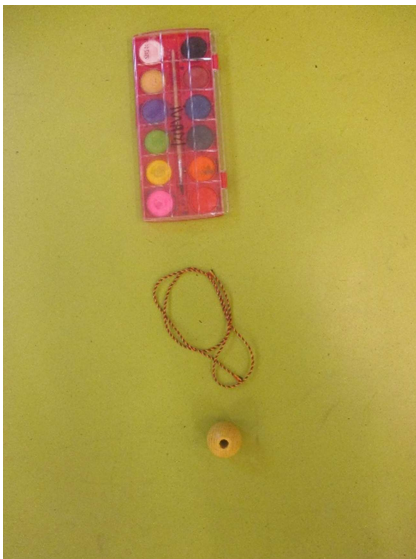
## Annexe 14 : Échauffement créatif ;

### Drôles d'histoires (1)

Annexe supprimée car elle comportait des photos d'enfants

## Annexe 15 : Échauffement créatif ;

### Domino d'objets



Boîte de peintures – ficelle → rouge  
Ficelle – perle → jaune  
Perle – balle → boule  
Balle- ballon de baudruche → mou  
Ballon de baudruche – duplo (vu du dessus) → arrondi  
Duplo – frotteur → forme

Frotteur – marteau → travailler le bois  
Marteau – personnage → métier  
Personnage (vêtements) – pot → carré  
Pot – pinceau → peinture  
Pinceau – sablier → temps de l'activité  
Sablier – voiture → vitesse  
Voiture (roue) – taille-crayon → disque



Critères trouvés par les enfants

# Annexe 16 : Échauffement créatif ;

## Domino de livres

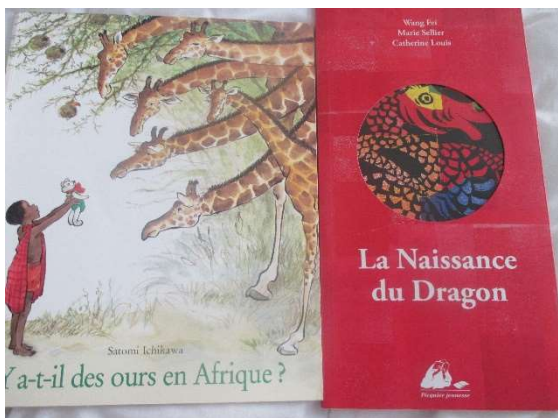
### Critères



Souris-chat = ennemis

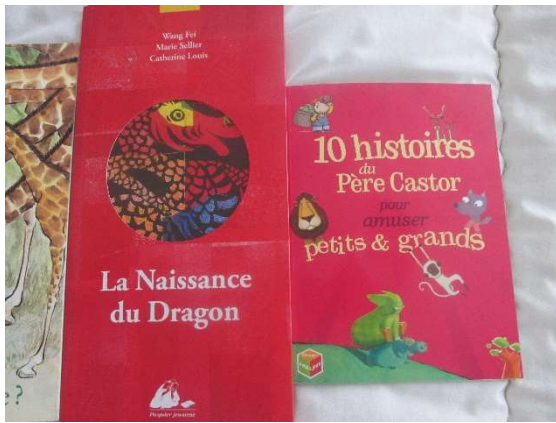


Chat-girafe = animaux

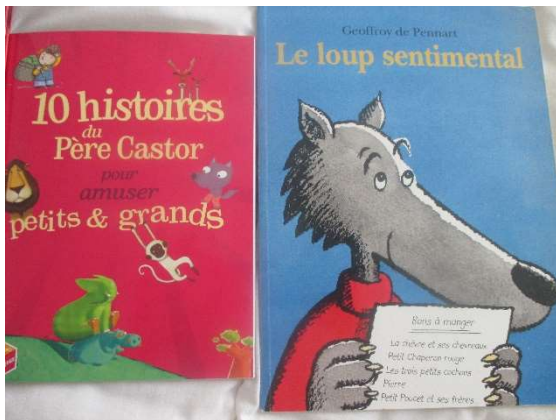


Les 2 livres sont allongés

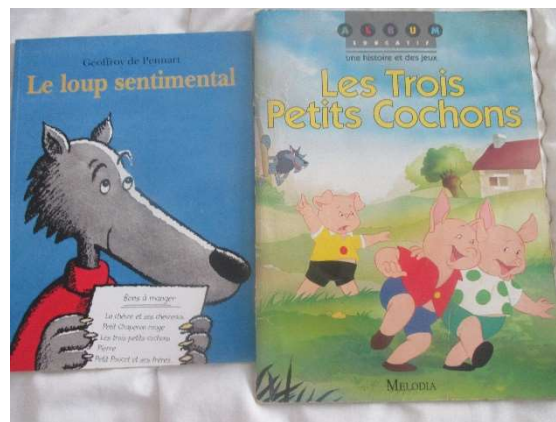




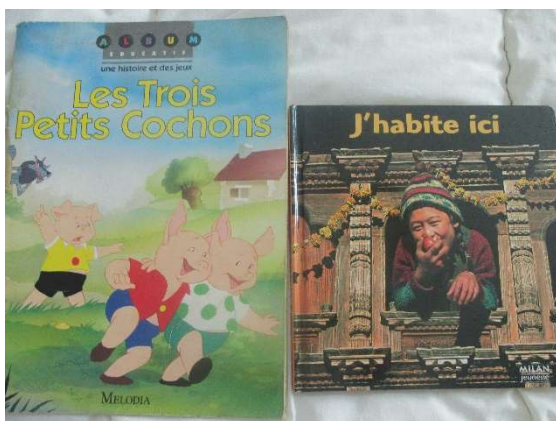
Couvertures = rouge



Couvertures = dessin de loup



Loup-Trois petits cochons = histoire



Trois petits cochons- habitations  
= maison

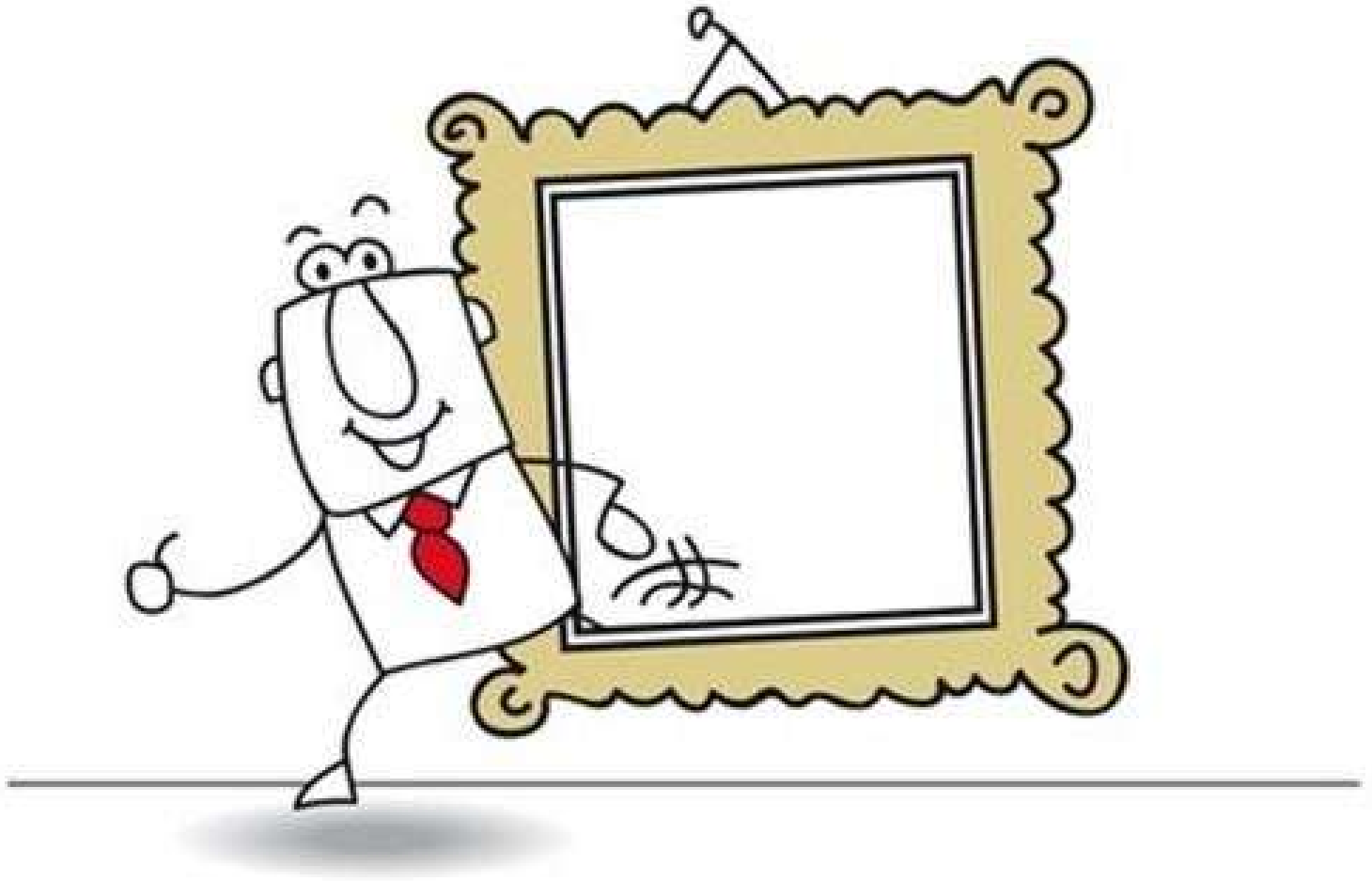
Annexe 17 : Échauffement créatif ;  
Le tablier des contes



Tablier des contes version « cartes »



Tablier des contes version « objets »



# **ÊTRE CRÉATIF C'EST SORTIR DU CADRE<sup>35</sup>**

---

<sup>35</sup> Philippe Brasseur – [www.creazoom.be](http://www.creazoom.be)