



Creative Wallonia

Innovation et créativité : un nouvel objet d'apprentissage en formation

Colloque AIPU – Section Belgique

Namur, le 12 septembre 2017

Coline VINCENT – coline.vincent@hel.be
Matthieu HAUSMAN – matthieu.hausman@hel.be

Plan de la présentation

- Introduction
- Cadrage théorique et pratique
- Hypothèses et méthodologie
- Résultats et analyse critique
- Conclusions

Introduction

- « La **créativité** est souvent associée à l'**innovation**, que ce soit à l'échelle du système, de l'établissement éducatif ou de l'individu. Il s'agit bien alors de créer pour innover ou d'innover de façon créative, sans que les deux termes ne puissent être dissociés. » (Rey et Feyfant, 2012)
- Le dispositif analysé dans le cadre de cette recherche est bien une **innovation** des formateurs au service de la **créativité** des futurs enseignants. Par ailleurs, les futurs enseignants sont eux-mêmes amenés à proposer des pistes d'**innovation** par le truchement d'un **processus créatif**.

Contexte

- Haute Ecole de la Ville de Liège (Belgique).
- **Formation initiale des enseignants** (BAC – 3 ans) :
 - du préscolaire (2,5 – 5 ans) ;
 - du primaire (6 – 11 ans) ;
 - du secondaires inférieur (12 – 15 ans).
- Projet « *Creative School Lab* » (2014-15).
- Depuis 2015-16 :
 - **UE** « Initiation à la pédagogie Freinet et à la créativité » ;
 - **Recherche** sur les **effets** du dispositif.



Quelques éléments de contexte liés à la recherche

- Haute École de la Ville de Liège – catégorie pédagogique :
 - *Service de Coordination des Recherches et Projets.*
 - Coline Vincent
 - Matthieu Hausman
- Pas de partenaire ni de financement spécifiques.
- Recherche issue du développement de la notion de créativité dans la catégorie pédagogique de la HEL suite à la participation de membres de l'équipe de formateurs au programme « *Creative School Lab* » :
 - Mise en œuvre d'un dispositif de formation professionnalisant ;
 - Positionnement en tant qu'enseignant-chercheur.

Objectifs visés

- Cette recherche est directement liée à l'évaluation du dispositif et de ses effets.
- Objectifs du dispositif :
 - Faire évoluer les **représentations** de la créativité chez les futurs enseignants ;
 - Développer la créativité comme une **compétence** professionnelle.
- Objectifs de la recherche :
 - Observer l'évolution des **représentations** liées à la créativité chez les futurs enseignants ;
 - Analyser à quel(s) niveau(x) les futurs enseignants situent la créativité dans leur processus de **développement professionnel**.

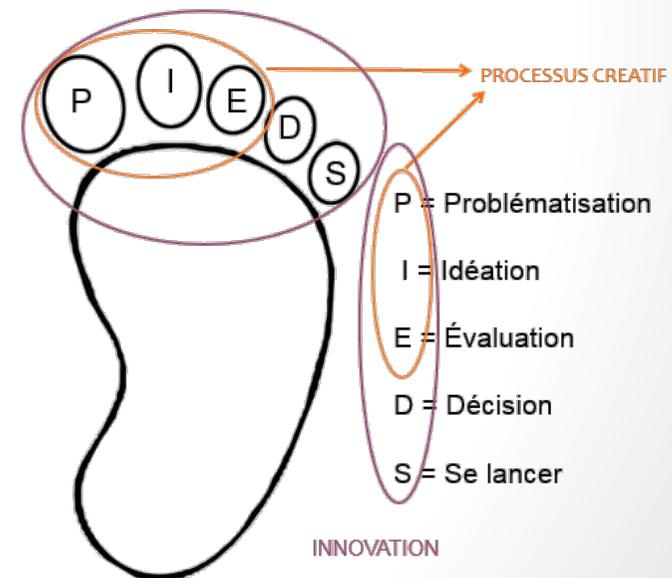
Cadre théorique relatif à la créativité

- « La créativité est la **capacité** à réaliser une **production** qui soit à la fois **nouvelle** et **adaptée** au **contexte** dans lequel elle se manifeste. » (Lubart, 2003)
- La créativité (Taddei, 2010) : « **capacité** à proposer de **nouvelles solutions**, de nouvelles visions **pertinentes** des choses. »



« *Changing Education Paradigms* »
(Ken Robinson, 2008)

- La créativité comme **macroprocessus** : le modèle **P.I.E.D.S.** - Problématisation, Idéation, Evaluation, Décision, Se Lancer - (Bianca, 2014) inspiré du modèle de base en quatre étapes de Wallas (1926) et du *Creative Problem Solving* (Osborn et Parnes, 1953)



Dispositif de formation

- **Public** : étudiants de BAC 2 (en 2016-2017, données recueillies auprès de futurs instituteurs préscolaires et primaires).
- **Déroulement** : mise en œuvre (partielle) d'un processus créatif (PIEDS) en vue d'imaginer une innovation pédagogique.
- **Méthodologie** :
 - Introduction portant sur la nécessité de la créativité et de l'innovation ;
 - Proposition ou choix de thèmes (ex : gestion du groupe, récréation, communication école-famille) et constitution des groupes ;
 - Mise en œuvre de techniques créatives inhérentes aux étapes du modèle PIEDS en vue de développer les projets de groupes ;
 - Liens réalisés entre le projet et les contenus théoriques d'autres cours de l'UE ;
 - Formalisation de la démarche et argumentation de la pertinence de l'innovation.

Dispositif – mise en œuvre du processus créatif

• Problématisation

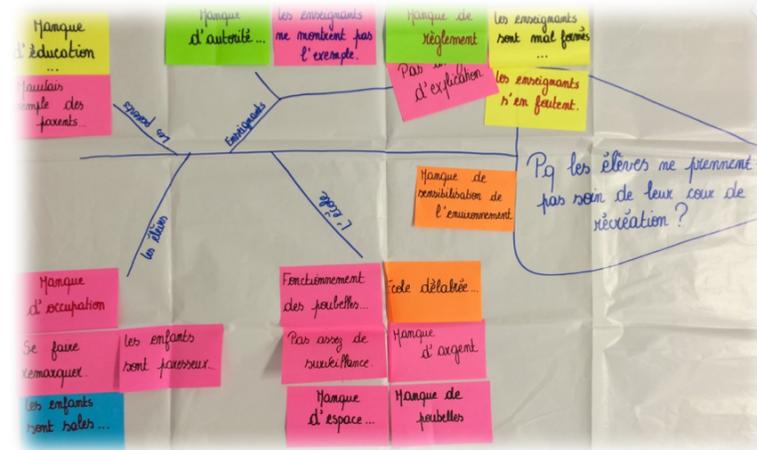
- Diagramme d'Ishikawa
- Ex : Pourquoi les enfants utilisent souvent internet de manière « non pertinente » ?

• Idéation

- Brainstorming (remarque : CQFD)
- Ex : Comment développer, chez les enfants, une démarche critique par rapport à l'usage d'internet ?

• Évaluation

- Diagramme de faisabilité
 - Identification d'idées à la fois faisables et originales.
-
- Exemples d'innovations proposées : séquences didactiques, utilisation de blogs (échanges de pratiques, activités des Es), ...



Exemple d'un diagramme d'Ishikawa réalisé en 2^e préscolaire (16-17)

Régulations du dispositif proposées en 2016-2017

- Pistes mises en œuvre suite à la recherche menée en 2015-2016 :

Précolaire	Primaire
<ul style="list-style-type: none">• Organisation temporelle : Module processus créatif en début d'année dans un séminaire de deux jours	<ul style="list-style-type: none">• Organisation temporelle et liens plus concrets avec le terrain : Une demi-journée consacrée aux processus créatif en présence d'enseignants venus accompagner les étudiants dans leurs réflexions• Implication des étudiants dans l'analyse du travail de groupe : Analyse du fonctionnement du groupe à chaque étape du processus créatif (avec grilles d'auto et d'allo-évaluation)

Hypothèses et méthodologie

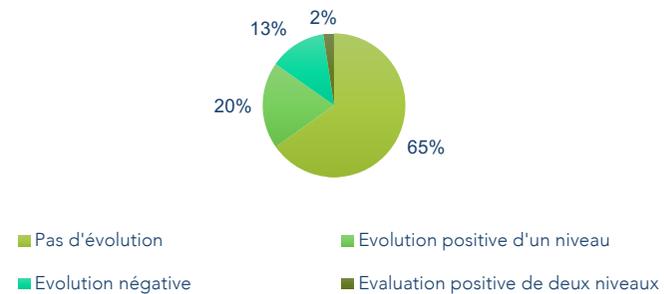
- **Hypothèse 1 :**
 - Le dispositif de formation permet aux étudiants de faire évoluer leurs représentations relatives à l'usage de la créativité dans l'enseignement dans le sens d'une meilleure compréhension de celui-ci par rapport au cadre théorique présenté dans le dispositif.
- **Méthodologie :**
 - Analyse d'un questionnaire avant/après comportant **5 questions à choix multiples** (échelle de Likert avec commentaires libres) et **5 questions ouvertes** portant sur les représentations de la créativité ;
 - Codage des réponses aux QCM :
 - Répartition fréquences des différentes réponses ;
 - Identification mots-clés et fréquences.
 - Codage des réponses aux questions ouvertes selon 3 critères :
 - Non lié au cadre théorique ciblé dans le cadre de l'UE ;
 - Proche du cadre théorique ciblé dans le cadre de l'UE ;
 - Faisant partie du cadre théorique ciblé dans le cadre de l'UE.

Représentations relatives à la créativité

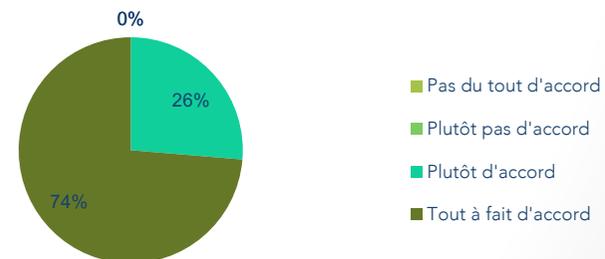
Données quantitatives relatives aux QCM :

- Je suis créatif / La créativité s'apprend / Il est important pour un enseignant d'être créatif / La créativité est propre aux artistes / On peut être créatif en mathématiques
 - Pas du tout d'accord – plutôt pas d'accord – plutôt d'accord – tout à fait d'accord
- **Pas d'évolution significative** pour l'ensemble des étudiants.
 - Mais, **représentations initiales pertinentes** (ex : 100% d'adhésion à l'idée que la créativité est importante pour les enseignants – T1 BAC 2 Préscolaire).
- Résultats contrastés mais répartition assez semblable pour l'ensemble des propositions.

Niveaux d'évolution des représentations des étudiants quant à la créativité (n=537)



"Il est important pour un enseignant d'être créatif" - T1 (n=57)



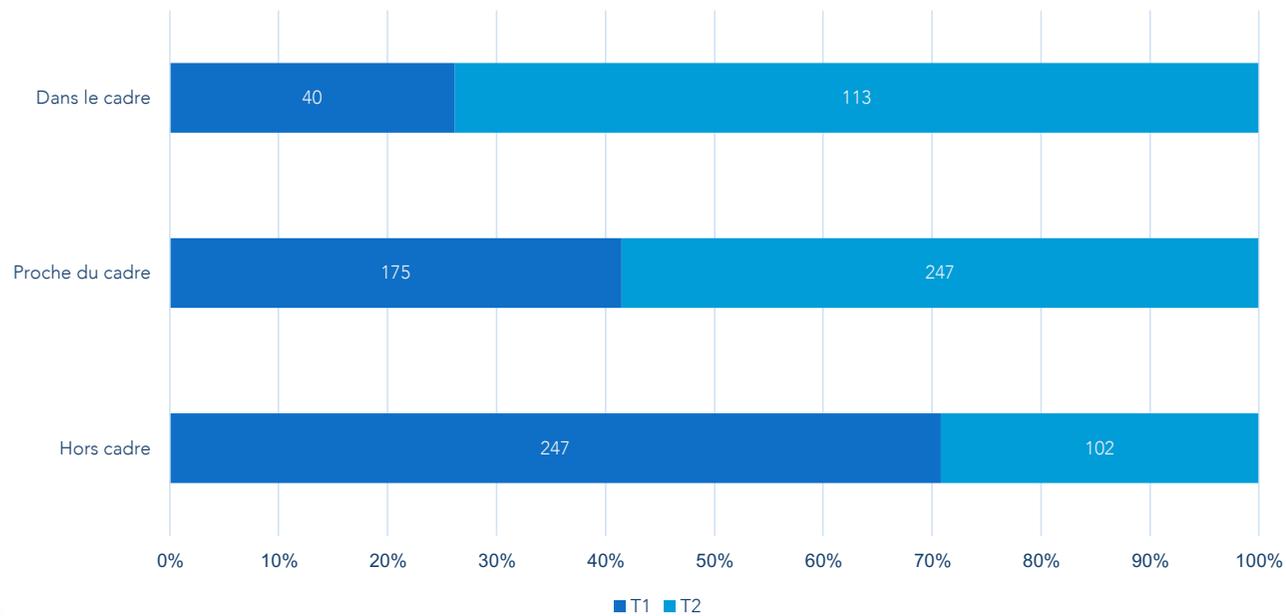
Représentations relatives à la créativité

Données qualitatives relatives aux justifications du QCM :

- Certaines représentations sont déjà très **marquées** au temps 1 et sont toujours bien présentes au temps 2 :
 - *Tout le monde peut être créatif*
 - *La créativité peut s'apprendre/s'enseigner*
- Certaines représentations « stéréotypées » présentes au temps 1 **s'atténuent** au temps 2 :
 - *La créativité de l'enseignant s'exprime dans la création de jeux*
 - *Les activités créatives visent à procurer du plaisir*
 - *La créativité s'exerce plutôt dans certains domaines, les arts par exemple*
- D'autres représentations **apparaissent** au temps 2 :
 - *Des techniques, des outils, peuvent aider à être créatif*
 - *La créativité aide à résoudre des problèmes*

Représentations relatives à la créativité

Évolution des représentations des étudiants relatives à la créativité en début et en fin de module (n=924)



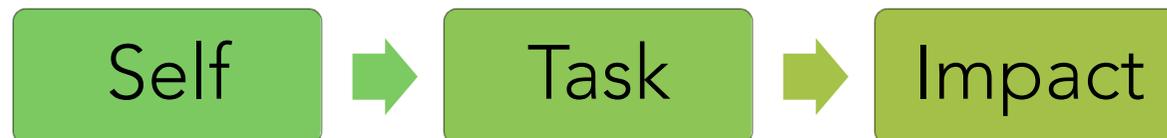
Pratiquement une inversion de tendance entre le T1 et le T2 (résultats similaires à 15-16).

Le développement professionnel des futurs enseignants à travers la réflexivité

- Celle-ci passe bien entendu par **l'acquisition de compétences**, elle-même soutenue par des **démarches réflexives**. (Beckers, 2001)
- Travailler sur les **habitus professionnels** est une condition de **lucidité** et de **maîtrise** plus ample des devenirs. (Perrenoud, 2001)
- La réflexivité est...
 - « (...) en quelque sorte (...) une **métacognition**, c'est-à-dire (l'action de) revenir, en mémoire, sur une expérience passée et en même temps toujours présente, pour lui donner de **nouvelles significations**, permettant de faire des liens entre des acquis de l'expérience jusqu'ici cloisonnés et ce, afin de **développer de nouvelles compétences**. » (Kerzil, 2009)
- Une des compétences du référentiel de formation des futurs enseignants :
« Porter un **regard réflexif sur sa pratique** et organiser sa **formation continuée**. » (Décret définissant la formation initiale des instituteurs et des régents, FWB, 2001)

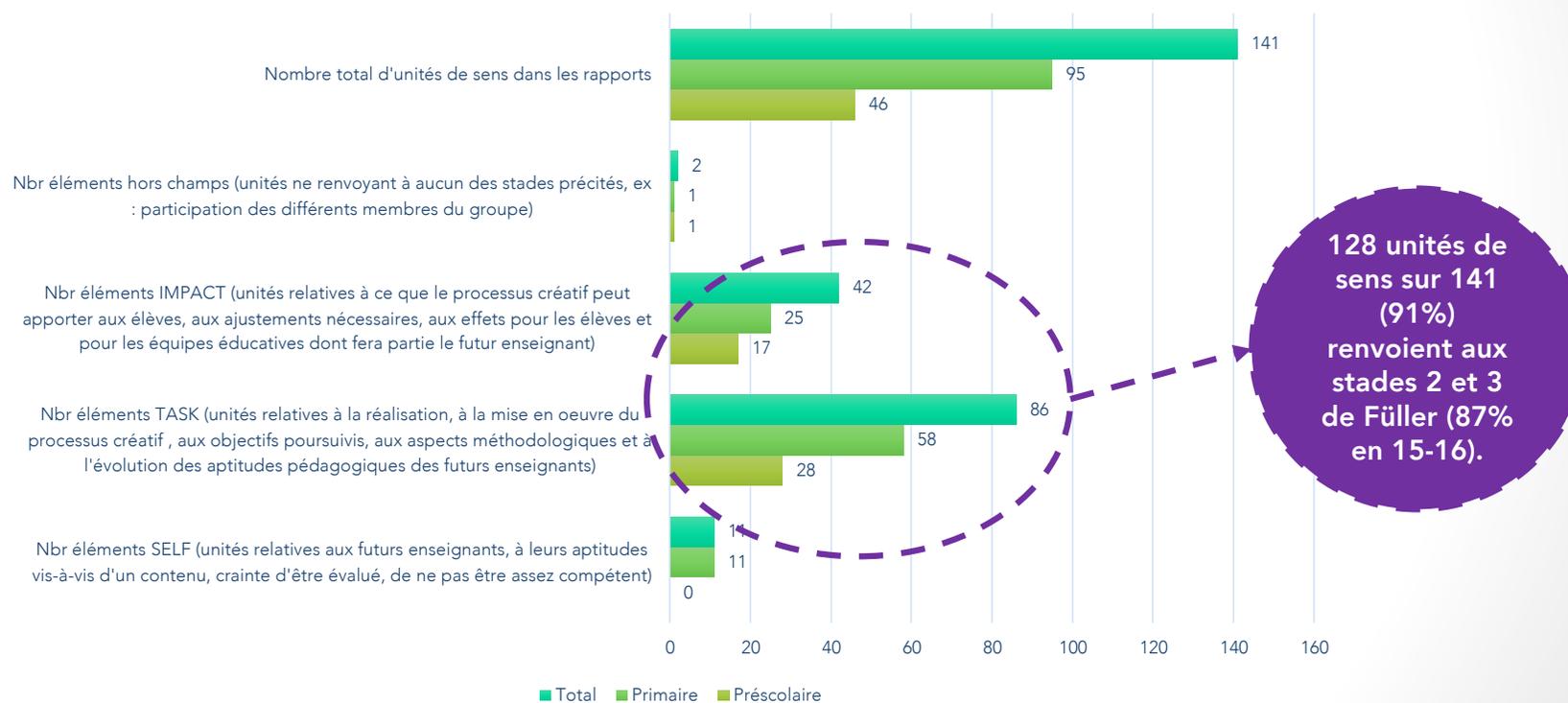
Hypothèses et méthodologie

- **Hypothèse 2 :**
 - Le dispositif de formation permet aux étudiants d'intégrer les pratiques créatives dans leurs champs de préoccupation de façon à favoriser leur développement professionnel.
- **Méthodologie :**
 - Analyse d'une **question réflexive** proposée aux étudiants dans le cadre de leur rapport rédigé en sous-groupe ;
 - Identification **d'unités de sens** dans les écrits des étudiants ;
 - Classement de ces unités de sens en fonction des **stades de préoccupation** du modèle de développement professionnel de Fuller (1969) + prévision d'une catégorie "hors champs".



La créativité dans une perspective de développement professionnel

Unités de sens relatives aux stades de préoccupation de Füller (n=141)



Exemples d'unités de sens proposées par les étudiants et liées aux stades 2 et 3 du modèle de Füller

- Stade 2 (Task)
 - « *Le processus créatif pourrait être envisagé au sein d'une classe afin de résoudre une situation problématique et d'en trouver des situations de résolution, même partielles.* » (Groupe 1 – 15/16)
 - Renvoi à **l'applicabilité du processus** dans un contexte différent
- Stade 3 (Impact)
 - « *La réalisation d'un tel projet serait bénéfique pour l'enfant car il permet de travailler en auto-socio-construction, de favoriser la coopération et le développement de leurs idées/avis tout en étant libre.* » (Groupe 5 - 15/16)
 - Regard sur les **apports probables** de l'application du processus à des élèves de niveau primaire

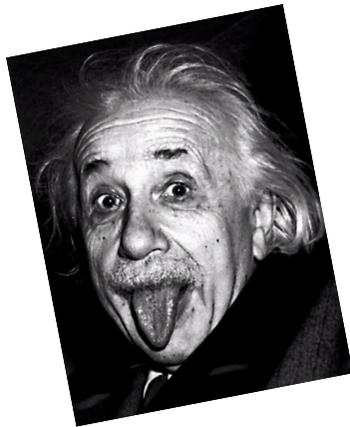
Conclusions

- **Les tendances** dégagées suite au dispositif proposé en 2015-2016 **se confirment et se renforcent**.
- **Prise de conscience** chez les étudiants des apports de la créativité dans la pratique du métier.
 - En 2016-2017, certains étudiants ont franchi une étape en réalisant des essais de **transfert** du processus ou étudié les **conditions** favorables au développement de la créativité des enfants dans le cadre de leurs travaux de fin d'études.
- **Prise de confiance** quant aux possibilités d'innovation dans la pratique du métier.
 - Enjeu important : être mieux préparé à résoudre des problèmes que l'on ne connaît pas encore.
- À l'instar d'autres compétences et aptitudes, la créativité semble constituer un **accès** convaincant **vers des niveaux supérieurs de préoccupations** dans le processus de développement de la professionnalité des futurs enseignants.
- Nous devons tendre vers une **finalisation du processus créatif!** Permettre l'expérimentation des pistes d'innovation dans une approche « Lean » pour faire évoluer les productions des étudiants de façon à les rendre plus fonctionnelles.
- La **légitimité** de ce dispositif semble acquise au vu de l'implication des groupes dans le processus créatif mais aussi dans les réponses apportées dans les instruments (taux de réponse à l'analyse critique presque deux fois plus élevé qu'en 2015-2016).
 - En outre, nous constatons une implication croissante des autres formateurs de la Haute École dans l'Unité d'Enseignement.

Références principales

- Beckers, J. pour le Ministère de la Communauté française. (2001). *Devenir enseignant. Le métier change, la formation aussi*. Administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique. Bruxelles.
- Bianca, V. (2014). *Creative School Lab. Notes de formation*. N-zone, European Schoolnet, Creative Wallonia.
- Capron Puozzo I. (sous la direction de). (2016). *La créativité en éducation et formation*. De Boeck Supérieur. Louvain-la-Neuve. Belgique.
- Füller, F. (1969). *Concerns of teachers : A developmental conceptualisation*. American educational research journal, 6 (2), 207-226.
- Kerzil, J. (2009). *Retour réflexif*. In Jean-Pierre Boutinet, *L'ABC de la VAE*. ERES « Éducation – Formation ». Consulté le 2 mars 2015. Lien : <http://www.cairn.info/l-abc-de-la-vae--9782749211091-page-206.htm>
- Lubart, T. (2003). *Psychologie de la créativité*. Paris : Armand Colin.
- Perrenoud, Ph. (2001). *Mettre la pratique réflexive au centre du projet de formation*. Université de Genève. Consulté le 2 mars 2015. Lien : http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_2001/2001_02.html#Heading3
- Rey, O., & Feyfant, A. (2012). Vers une éducation plus innovante et créative. *Dossier d'actualité Veille et Analyse*, n°70, janvier.
- Taddei F. (2010). Inventer une nouvelle maïeutique pour apprendre à apprendre. *Cahiers pédagogiques*, n° 478. Retrieved from <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Inventer-une-nouvelle-maieutique-pour-apprendre-a-apprendre>

À ne pas perdre de vue!



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