



Creative Wallonia

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

29^e Congrès de l'Association Internationale de Pédagogie Universitaire (AIPU)

Lausanne, le 8 juin 2016

Coline VINCENT – coline.vincent@hel.be

Matthieu HAUSMAN – matthieu.hausman@hel.be

Anne-Catherine VIEUJEAN – anne-catherine.vieujean@hel.be

Plan de la présentation

- Introduction
- Cadrage théorique
- 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).
- Une innovation des formateurs au service de la créativité des futurs enseignants

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)
- 2014-15 : Projet « *Creative School Lab* »
- 2015-16 : UE « Initiation à la pédagogie Freinet et à la créativité »

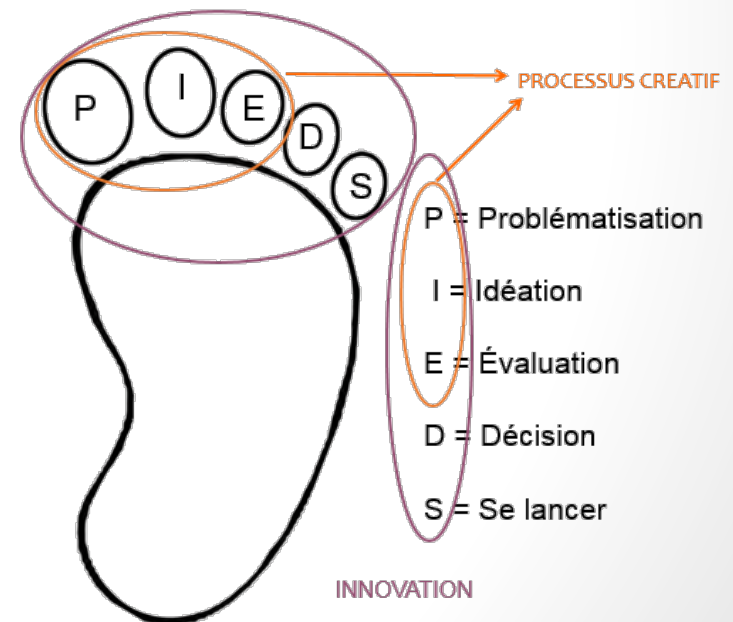


Dispositif

- Public : étudiants BLOC 2 (données recueillies auprès des futurs instituteurs primaires)
- Objectif : mise en œuvre d'un processus créatif en vue d'imaginer une innovation pédagogique
- Méthodologie :
 - Introduction nécessité créativité et innovation
 - Choix de thèmes (ex : gestion du groupe, récréation, communication école-famille) et constitution des groupes
 - Mise en œuvre de techniques créatives au service du projet du groupe (PIEDS)
 - 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
- Exemples d'innovations proposées : blogs (échanges de pratiques, activités des Es), album photos école-famille, dispositifs rendant les Es « concepteurs d'activités »

La créativité dans les pratiques pédagogiques

- « 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)
- 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, 1926)



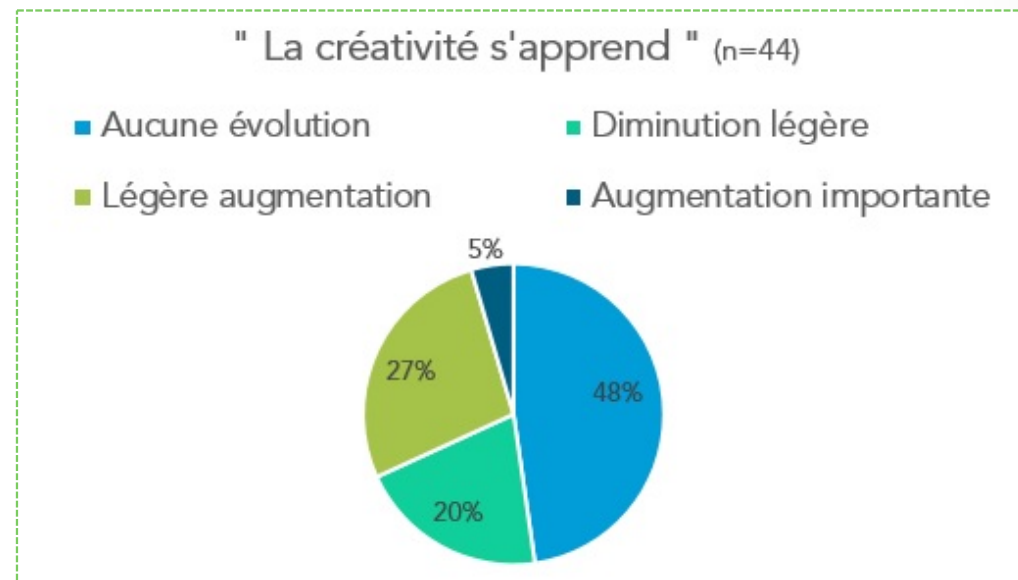
Hypothèses et méthodologie

- 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 ouvertes et 5 questions à choix multiples (avec justification) portant sur les représentations de la créativité
 - 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
 - Codage des réponses aux QCM
 - Répartition fréquences des différentes réponses
 - Identification mots-clés et fréquences

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
- Résultats contrastés mais répartition assez semblable pour l'ensemble des propositions



Représentations relatives à la créativité

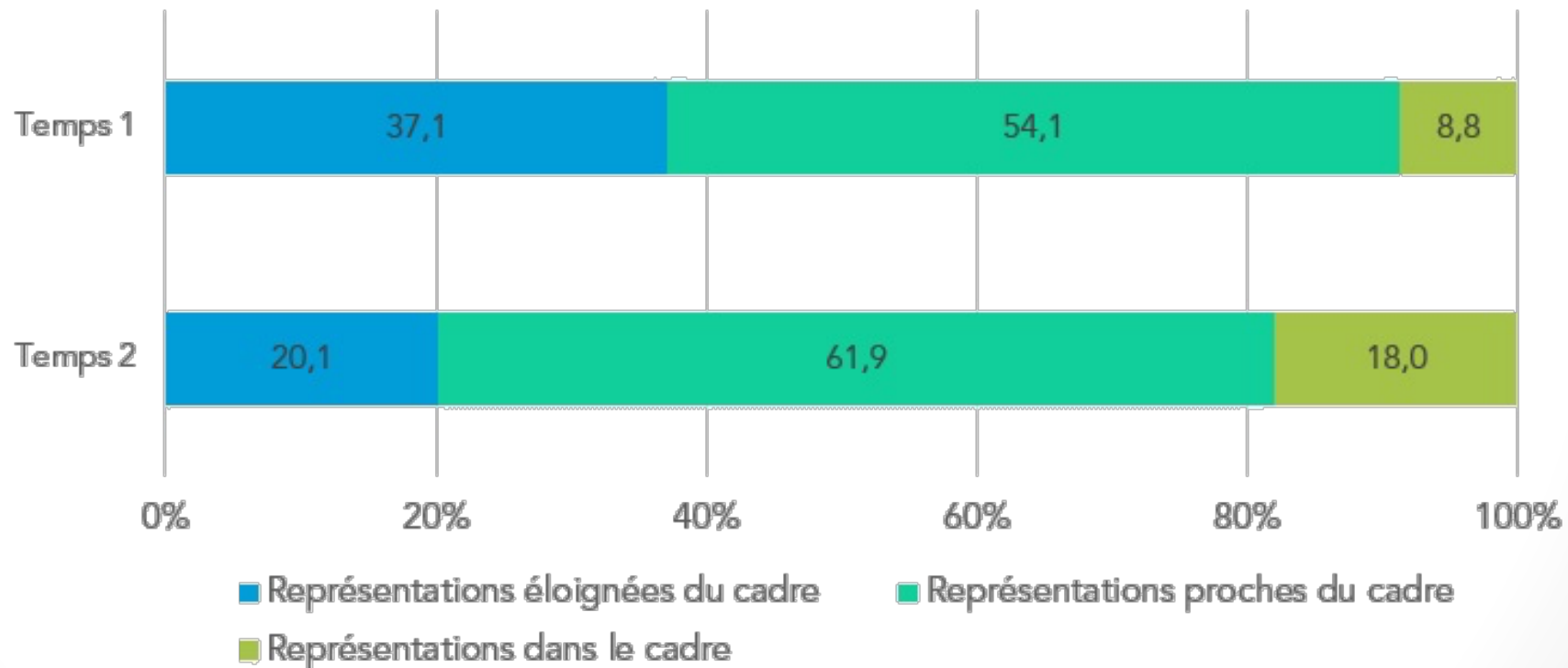
Données qualitatives relatives aux justifications du QCM

- 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

HYP. 1

Répartition en pourcents des réponses des étudiants pour l'ensemble des questions de représentations selon le degré de proximité avec le cadre théorique (n=700)



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

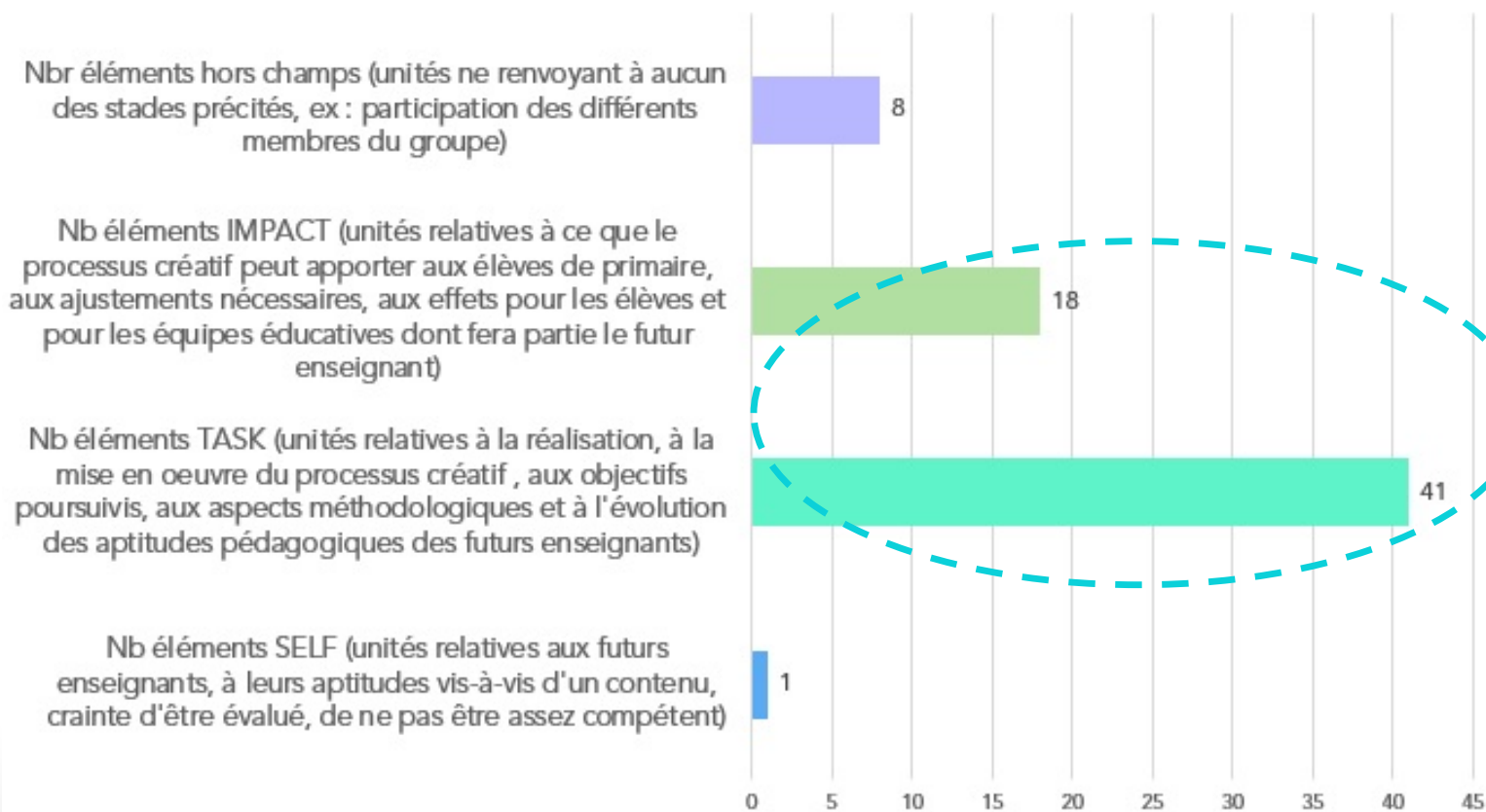
- Hypothèse 2 :
 - Le dispositif de formation permet aux étudiants d'intégrer les pratiques créatives dans leurs champs de préoccupation de façon à favoriser leur développement professionnel
- Méthodologie :
 - Analyse d'une question réflexive proposée aux étudiants dans le cadre de leur rapport rédigé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



La créativité dans une perspective de développement professionnel

HYP. 2

Unités de sens relatives aux stades de préoccupations de Füller (n=68)



59 unités de sens sur 68 (86,77%) renvoient aux stades 2 et 3 de Füller.

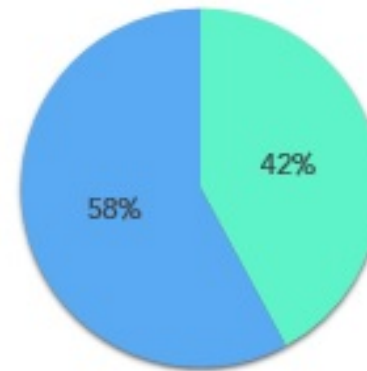
Exemples d'unités de sens proposées par les étudiants et liées aux stades 2 et 3 du modèle de Füller

- 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)
 - 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)
 - Regard sur les **apports probables** de l'application du processus à des élèves de niveau primaire

Limites

- Moins de la moitié des groupes concernés ont répondu à la question posée lors de la rédaction de leur rapport final.
- La consigne est sans doute mal passée étant donné le nombre de personnes impliquées dans la mise en œuvre de l'UE et notamment de ses modalités d'évaluation.
- C'est donc avec beaucoup de prudence que nous accueillons ce signal positif renvoyé par les étudiants vis-à-vis de notre seconde hypothèse.

Proportion de réponses à la question d'analyse réflexive en fin d'UE (n=19)



- Nombre de réponses à la question d'analyse réflexive
- Nombre d'absence de réponse à la question d'analyse réflexive

Pistes de régulation du dispositif

- Module processus créatif en début d'année : séminaire de deux jours
- Liens plus concrets avec le terrain (problématiser, évaluer)
 - Davantage de sens, de valeur pour les activités proposées
- Triangularisation de l'évaluation du travail de groupe
 - Formateurs → apprenants
 - Apprenants (groupe de pairs) → chaque apprenant
 - Apprenant → lui-même (auto-évaluation)

Conclusions

- Prise de conscience chez les étudiants des apports de la créativité dans la pratique du métier.
 - Bientôt une prise de distance?
- Prise de confiance quant aux possibilités d'innovation dans la pratique du métier.
- La créativité semble constituer un accès vers des niveaux supérieurs de préoccupations dans le processus de développement de la professionnalité des futurs enseignants.

Références

- 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.
- 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>