

Quelle est l'importance de la CRÉATIVITÉ

et comment la mettre en place pour qu'elle soit le fil conducteur et transversal des différents projets et aspects d'une **Ecole de Devoirs** ?

La créativité est essentielle, car il s'agit d'un levier puissant qui permet d'agir sur différents aspects de la vie des enfants (et pas que... !). Le dictionnaire Larousse en donne la définition suivante : « Disposition à créer, qui existe à l'état potentiel chez tout individu et à tout âge ». La créativité est une forme atténuée du terme « création », qui vient du latin *creo, creas, creare*, signifiant « faire pousser, produire, faire naître », et dans la langue ecclésiastique, « faire naître du néant ». Todd Lubart a produit un grand nombre de travaux de recherche et d'écrits, notamment son ouvrage : "Psychologie de la créativité", que je vous conseille.

| Par Kylian Van Rossum, coordinateur EDD La Tchicass

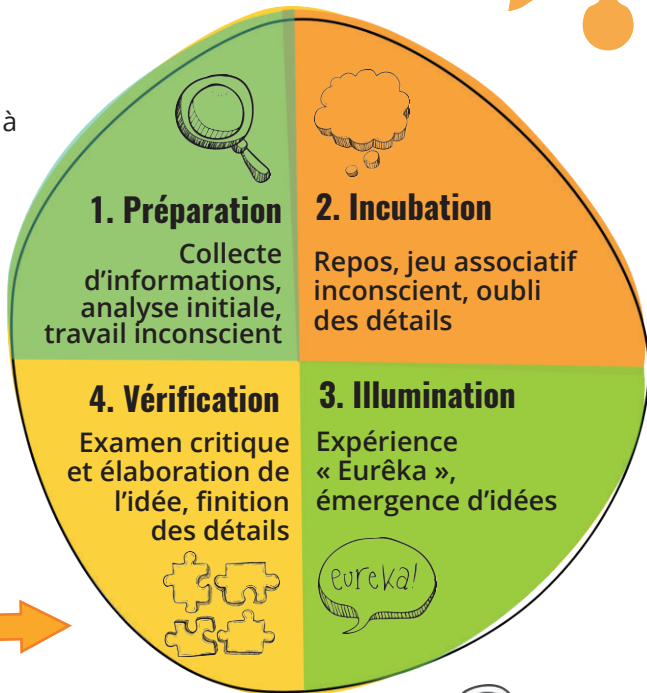


« La créativité consiste à voir ce que les autres voient et à penser ce que personne n'a jamais pensé. » – Albert Einstein

La créativité peut mener à plusieurs éléments. On pense souvent à l'art, mais elle couvre un champ bien plus vaste, notamment dans la résolution de problèmes !

On peut définir le processus créatif comme une succession de pensées et d'actions menant à une création « *originale et adaptée* ».

Selon Wallas (1926), plusieurs phases peuvent être identifiées :



Ces phases peuvent se chevaucher lorsque différents aspects d'une idée sont traités simultanément. Le processus peut aussi régresser si la phase de vérification met en lumière des imperfections. Par la suite, de nombreux chercheurs ont enrichi ce modèle en ajoutant des étapes supplémentaires, comme une phase de présentation de la tâche, une phase de frustration créative (entre l'incubation et l'illumination) et enfin une phase de décision.



« C'est dans l'hémisphère droit, qui est plus sollicité par le sensoriel, l'intuition, la communication non verbale, l'imagination, le rêve, l'exploration, la fantaisie et l'originalité, que nous retrouvons également la créativité. C'est le siège de la pensée divergente, qui génère des idées nouvelles et des réponses variées allant dans des directions inattendues. Si la perception globale des situations et l'intuition instantanée des phénomènes créent des solutions dans l'hémisphère droit, celles-ci sont ensuite analysées et validées par l'hémisphère gauche. »

(Druart & Wauters, 2011)



Varier les approches et d'adapter les méthodes

Faciliter l'apprentissage



Augmenter la motivation

Rendre le devoir plus ludique et d'y ajouter du concret



Donner du sens au travail

Encourager la résolution de problèmes, la pensée critique et l'autonomie

Favoriser la communication, la collaboration et l'adaptabilité

La créativité permet de/d'...

Exprimer ses émotions

S'ouvrir sur l'extérieur

Encourager l'échange d'idées

Explorer ses propres compétences

Donner aux enfants l'autonomie d'innover dans leur pratique

Développer une meilleure confiance en soi



Aider à mieux gérer les imprévus

Lier les disciplines



La motivation ?

Comme vous pouvez le constater, la créativité possède de multiples avantages. On pourrait même dire qu'une forte motivation intrinsèque, encouragée par la participation active en Ecole de Devoirs, conduit à une augmentation de la créativité chez les enfants, notamment dans la résolution de problèmes.

En Ecole de Devoirs, l'un des principes mis en avant est que l'enfant est au centre des actions. Il est reconnu comme compétent, ce qui renforce sa motivation intrinsèque. L'être humain a une tendance naturelle à être motivé intrinsèquement pour satisfaire des besoins psychologiques fondamentaux, mais uniquement si l'environnement social permet de répondre aux besoins de compétence, d'autodétermination et d'affiliation sociale (Deci, 1975).

En Ecole de Devoirs, les projets réalisés n'apportent aucune récompense externe (par exemple : « *si tu participes, tu pourras aller jouer dehors* »). Ce type de gratification a un impact négatif réel sur la créativité (Amabile, 1982) ainsi que sur la résolution de problèmes (McGraw & McCullers, 1979). La plupart des activités sont non obligatoires et donc libres. Cela permet aux enfants de s'impliquer en fonction de leurs centres d'intérêt et favorise un apprentissage intrinsèquement motivé et de qualité.

Le contexte social joue un rôle clé dans le développement des apprentissages. En ce sens, les Ecoles de Devoirs constituent un terrain fertile : elles cultivent la motivation des enfants et renforcent leur capacité à produire des solutions grâce à une implication personnelle et à une participation active, accompagnées d'un professionnel chaleureux et bienveillant.



Une de nos missions ?

Oui, la créativité fait partie intégrante de nos missions en Ecole de Devoirs. Elle peut être intégrée dans tous les aspects de la structure à travers diverses méthodes. **Mais comment PENSER LA CRÉATIVITÉ comme FIL CONDUCTEUR traversant tous les aspects de la vie de L'ECOLE DE DEVOIRS ?**





Dans la pédagogie

APPRENTISSAGE PAR LE JEU

Jeux de rôles, questionnaires numériques, escape games (numériques ou non), défis créatifs... Des outils comme Kahoot (création de quiz) et Genially (création d'escape games) facilitent le travail et apportent un côté ludique et moderne. Les méthodes classiques fonctionnent aussi : organiser un rallye photo ou une chasse aux trésors dans le quartier avec des défis pédagogiques liés aux matières scolaires.

JEUX DE SOCIÉTÉ ÉDUCATIFS

Créer des jeux de cartes sur des thèmes scolaires (7 familles de la conjugaison, Trivial Pursuit, jeu de plateau sur les problèmes mathématiques et les tables de multiplication).

Dernièrement, un enfant n'était pas très motivé à travailler les angles. – En passant, je le comprends tout à fait ! – Que faire ? Nous avons joué à OXO. Quel rapport ? Ensuite, je lui ai demandé de repérer des angles droits, obtus, plats... La séance s'est déroulée sans accroc, avec zéro préparation et peu de matériel.

PÉDAGOGIE PAR PROJET

Encourager la production de contenus créatifs comme un journal (articles, petites histoires illustrées), un livre, un podcast (les enfants expliquent une leçon ou débattent sur un sujet) ... mais aussi utiliser des méthodes actives : débats, brainstorming, etc. Se glisser dans la peau d'un journaliste ou d'un scientifique permet d'apprendre par l'expérimentation.



Organisation et gestion

Il est essentiel d'adapter les espaces aux différentes activités (coin lecture, espace de transition, mur d'expression pour les idées et dessins, etc.), y compris pour l'équipe. Un coin détente et stimulant pour les animateurs, volontaires et coordinateurs a un impact important sur la créativité.



N'HÉSITEZ PAS À INTÉGRER DES FORMATS ORIGINAUX EN RÉUNION !



CONNAISSEZ-VOUS LES CHAPEAUX DE BONO OU LE DESIGN THINKING ?



AVANTAGES

- Se concentre sur la résolution de problèmes.
- Encourage la collaboration.
- Innove


LE DESIGN THINKING

QU'EST-CE DONC ?

Méthode de résolution de problèmes créative à l'aide de solutions centrées sur l'humain. Elle est efficace pour les problèmes mal définis ou dont la finalité comporte une certaine ambiguïté.

Il s'agit d'un **processus itératif** sans fin, ce qui signifie qu'il faudra décider **quand y mettre fin** lorsque cela correspondra aux besoins des utilisateurs.

5 ETAPES

- 1. PHASE D'EMPATHIE** : comprendre les besoins et attentes des personnes. Exemple : *demande comment la personne qui est concernée par le problème souhaite le résoudre, " Je remarque que certains enfants s'ennuient ou décrochent rapidement lors des devoirs classiques et que les animateurs manquent d'outils pour varier les approches ".*
- 2. PHASE DE DÉFINITION DU PROBLÈME** : identifier clairement le problème à résoudre. Formuler des énoncés de problèmes qui permettront de définir clairement le problème et de délimiter les limites. C'est reformuler les enjeux avec précision. Exemple : *Comment rendre les devoirs plus engageants et interactifs pour favoriser l'apprentissage et l'autonomie des enfants ?*
- 3. PHASE D'IDÉATION** : générer un maximum d'idées sans autocensure. Ici, nous concevons des solutions potentielles au problème décrit dans l'énoncé. Le brainstorming est idéal comme stratégie pour recueillir les idées. Attention, il est important de considérer toutes les idées, même les plus absurdes. Le **jeu des 6 chapeaux de Bono** peut être utilisé également. 
- 4. PHASE DE PROTOTYPAGE** : expérimenter des solutions concrètes (tests, maquettes, ...). Il suffit de concevoir différentes variantes et de tester les solutions pour y apporter les petites modifications nécessaires. Exemple : *organiser un atelier test avec un petit groupe, observer et adapter. Un premier test est réalisé avec un escape game mathématique pour réviser les tables de multiplication. Résultat : les enfants sont plus motivés et retiennent mieux les notions. L'idée est donc validée pour être étendue à d'autres matières.*
- 5. PHASE DE TEST** : recueillir des retours et ajuster la solution. Exemple : *Étendre les activités interactives à toutes les Ecoles de Devoirs participantes, installer des espaces d'apprentissage adaptés (coins lecture, zones interactives...), évaluer l'impact à travers des retours d'expérience des enfants et des familles. « Après quelques mois, les enfants participent plus activement, développent de l'autonomie et améliorent leur motivation face aux devoirs. Les animateurs se sentent mieux équipés pour accompagner les enfants avec des outils variés. »*



AVANTAGES

- Encourage une réflexion plus équilibrée
- Évite les débats stériles où chacun reste sur sa position
- Favorise une prise de décision éclairée et créative

LES 6 CHAPEAUX DE BONO

QU'EST-CE DONC ?

Méthode de résolution de problèmes dans le management personnel ou de groupe développé par Edward de Bono, psychologue et spécialiste de la pensée créative.

Quand un groupe doit réfléchir à une idée ou résoudre un problème, chaque participant (ou à chaque moment de la discussion) adopte un "chapeau" spécifique. Pour Edward de Bono, le secret est de **séquencer notre pensée** : nous pouvons alors nous concentrer sur une chose à la fois et nous empêchons la censure automatique d'éliminer d'emblée des idées qui nous déconcertent.

6 PHASES BIEN DISTINCTES, chacune représentée par un chapeau de couleur qui symbolise une façon de penser. Le procédé est très simple : chaque membre du groupe doit mettre un chapeau imaginaire à la fois, et réfléchir à une problématique donnée, en endossant bien évidemment la façon de penser qui correspond au chapeau que l'on porte. Une séquence d'utilisation des chapeaux est déterminée à l'avance selon le problème à traiter (ex : on pense en chapeau blanc d'abord, ensuite en rouge, puis en noir, etc). Cette technique permet de repérer quel est notre chapeau habituel, mais surtout, de réfléchir autrement.



Quelle est la solution à retenir ? Comment organiser sa mise en œuvre ?



Quels sont les faits ?



Que ressentez-vous ?



Quels sont les risques ?
Les avantages et inconvénients ?



Pour chacune de ces solutions, que mettre en œuvre ?



Quelles sont les solutions possibles, y compris les plus farfelues ?



