



# Semaine départementale de l'école maternelle Temps fort du mercredi 6 mars 2019

Annie CERF IEN maternelle département du Pas-de-Calais



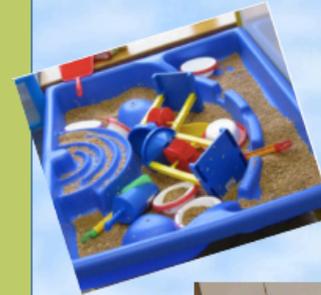
# Développer la créativité à l'école maternelle.

Semaine de l'école  
maternelle  
du département du Pas-de-Calais  
Du 4 au 9 mars 2019



Guide pour les équipes

## Développer la créativité à l'école maternelle



## Semaine de l'école maternelle du département du Pas-de-Calais

Du 4 au 9 mars 2019

Développer la créativité  
à l'école maternelle



## Programme du mercredi 6 mars 2019

Lieu : ESPE LNF site d'Arras

7 bis rue Raoul François

62000 Arras

**A partir de 8h30** : Accueil des participants dans le hall du bâtiment V

**9h00** : Ouverture de la journée

**9h30** : Intervention de madame Annie Cerf, *Inspectrice de l'Education Nationale chargée de la mission départementale maternelle*, dans l'amphithéâtre Derisbourg (Bâtiment V)

Récré-action



**10h40-11h30** Diffusion de la conférence «Musique et Apprentissages » de madame Isabelle PERETZ, titulaire de la Chaire de recherche du Canada en neurocognition musicale, co-directeur du laboratoire international de recherche sur le cerveau, la musique et le son, Université de Montréal.

Récré-action



**12h00 – 14h00** – Accès au forum « créativité » dans le hall du bâtiment V

**14h00 – 16h15** - Ateliers : Comment développer la créativité dans les différents domaines d'apprentissage ?

14h00 – 15h00 Atelier 1

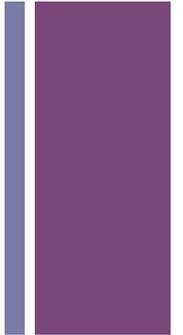
15h15 – 16h15 Atelier 2



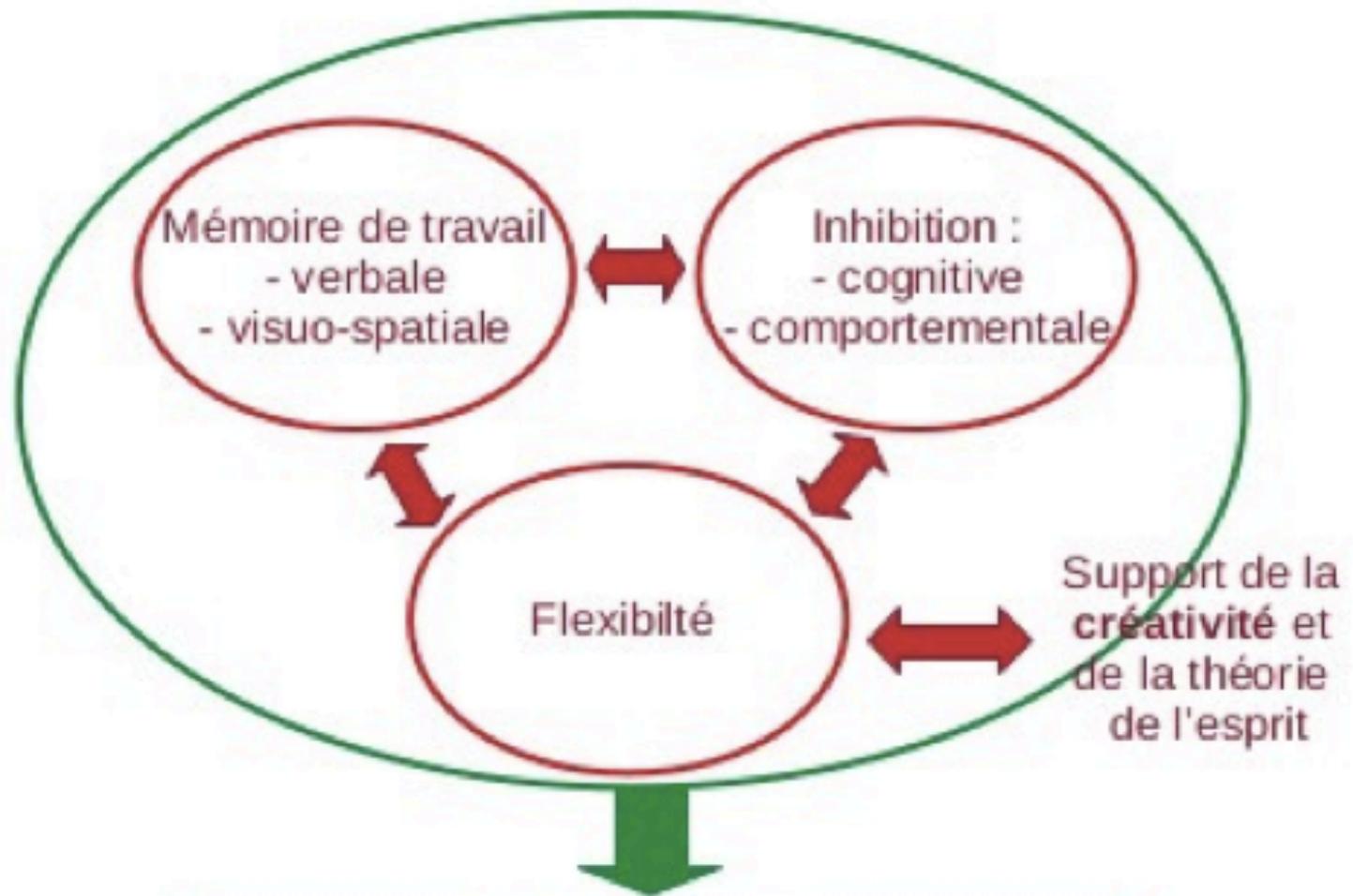
Pourquoi cette thématique pour la  
semaine départementale de  
l'école maternelle?



# Continuité avec la précédente semaine départementale de l'EM



- La créativité se développe, entre autres, à partir de la flexibilité mentale qui est l'une des grandes fonctions exécutives.
- La thématique de cette année s'inclut donc dans le champ des fonctions exécutives dont l'étude a été abordée l'année dernière.
- Un rapide rappel de l'organisation globale des fonctions exécutives d'après le schéma de Diamond (2013)



Raisonnement  
Planification  
Résolution de problèmes  
**= Compétences de haut niveau**

*d'après Diamond, 2013, Modèle intégratif du développement des fonctions exécutives*

# Les compétences du XXIe siècle

## Des systèmes éducatifs en évolution

À l'ère de la culture numérique, les questions d'éducation sont au cœur de la réflexion de nombreux pays qui interrogent leur système actuel pour essayer de l'accompagner vers de nouvelles exigences liées aux évolutions culturelles, sociétales, éthiques et économiques des sociétés.



**SOURCE : WORLD ECONOMIC FORUM – REPORT :  
NEW VISION FOR EDUCATION : FOSTERING SOCIAL  
AND EMOTIONAL LEARNING THROUGH  
TECHNOLOGY**



Parallèlement, de grands organismes internationaux tels que

UNESCO, l'OCDE ont élaboré des référentiels de connaissances et de compétences liées au numérique.

En 2013 une

étude néerlandaise a analysé huit de ces référentiels afin d'identifier des points de convergences qui ont permis de définir un consensus autour de certaines compétences désignées comme les compétences attendues au 21<sup>è</sup> siècle.



Elles sont classées **en trois grands domaines** :

- la littératie : la capacité de **comprendre** et de **réagir** de façon appropriée aux textes écrits ;
- la numératie : la capacité à **utiliser des concepts** numériques et mathématiques ;
- la résolution de problèmes : la capacité à **accéder à des informations** dans des environnements numériques, à les **interpréter** et à les **analyser**.

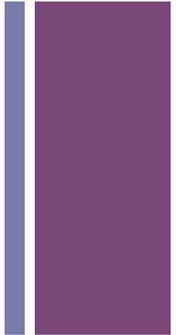
Ces compétences s'intègrent dans **des aptitudes à développer** :

- communication,
- **créativité**,
- pensée critique,
- collaboration
- résolution de problème



# Sur le site « Archiclasse » MEN

<https://archiclasse.education.fr/Les-compétences-du-21e-siècle>



## **Pour approfondir, des liens vers:**

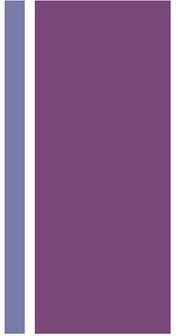
- Une synthèse produite par l'observatoire compétences-emplois, un service de veille internationale au Québec
- Un document de l'UNESCO sur les principes directeurs sur l'apprentissage au 21<sup>ème</sup> siècle
- Les ressources de référence de l'OCDE sur les compétences à développer
- Les compétences de base identifiées par l'Union européenne



# Sur le site associatif [syn-lab:](http://www.syn-lab.fr) [www.syn-lab.fr](http://www.syn-lab.fr)

- « La créativité chez l'enfant, fondements et leviers. Vers un environnement d'apprentissage optimal ».

Revue de littérature théorique. Delphine Laustriat en collaboration avec Maud Besançon

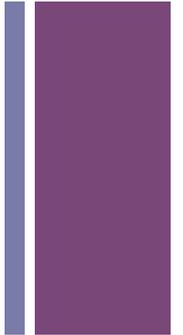




# Des liens entre créativité et apprentissage



# Le rapport de François Taddei pour l'OCDE 2009

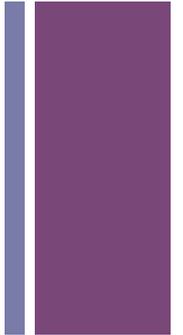


**Intitulé « Former des constructeurs de savoirs collaboratifs et créatifs : un défi majeur pour l'éducation du 21<sup>ème</sup> siècle. »**

F. TADDEI est directeur d'une équipe de recherche en biologie des systèmes et évolution dans une unité de l'INSERM à l'université de Paris Descartes. A créé le CRI: centre de recherche interdisciplinaire pour promouvoir de nouvelles pédagogies.

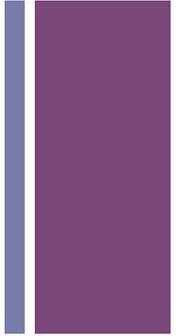


# Quelques extraits:

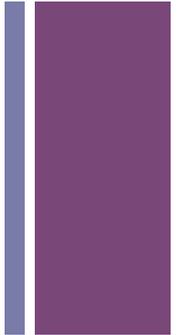


Dans un monde qui se transforme à un rythme sans précédent, comment le système éducatif peut-il **préparer les enfants d'aujourd'hui à relever les défis du 21<sup>ème</sup> siècle?**

- **L'adaptabilité et l'exploration sont capitales** pour toute espèce vivante dans un environnement qui se transforme.
- En conséquence, **seuls les pays qui mettent en œuvre des politiques de réforme de leur SE pour promouvoir l'adaptabilité et la créativité chez l'adulte et l'enfant** sont susceptibles de demeurer à la pointe du développement humain et technologique.



- ... **La créativité, l'initiative et la prise de risques** devraient être encouragées en formant les enfants d'aujourd'hui à devenir des constructeurs de savoirs créatifs et collaboratifs, c'est-à-dire capables de renouveler régulièrement leurs connaissances et de les utiliser de façon productive dans leur vie sociale et professionnelle.
- Le monde est aujourd'hui confronté à des défis sans précédent, des crises économique-financières, climatiques et environnementales multiformes-auxquelles nous devons **trouver des solutions créatives.**



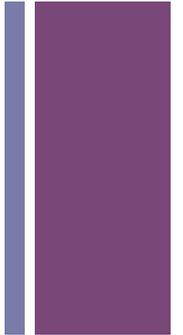
- Dans l'économie du savoir créée par ces révolutions, la croissance est corrélée au potentiel d'innovation. **Les entreprises ont donc besoin des individus les plus créatifs, ceux qui sont capables de prendre des initiatives.**
- Aujourd'hui, les parents prennent conscience que leurs enfants grandissent dans un monde très différent de celui dans lequel ils ont grandi; que non seulement leurs enfants exerceront des métiers différents des leurs, mais qu'ils changeront à plusieurs reprises de métier.
- **Ces facteurs pointent la nécessité d'encourager la créativité et de développer l'initiative chez les enfants.**

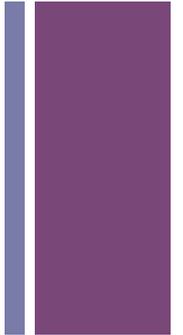


# Etre créatif

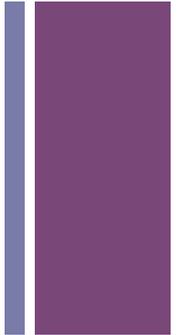
La créativité est-elle réservée aux génies qui inventent de nouvelles applications, découvrent de nouveaux domaines scientifiques? Ou tout un chacun peut-il être créatif?

- Cela dépend de la définition donnée au mot « original ». S'il signifie **nouveau** pour un individu donné la conclusion n'est pas la même que **s'il s'applique à quelque chose qui n'a jamais été fait auparavant** dans l'histoire de l'humanité.
- **En ce qui concerne l'éducation** il peut paraître plus utile d'envisager un **continuum entre la créativité des bambins et celle des savants et des artistes** en les plaçant toutes les deux dans une perspective développementale.





- Les spécialistes des sciences cognitives font valoir que la créativité ne vient pas des muses, mais **du recours à des processus cognitifs normaux qui mûrissent progressivement avec le temps** et peuvent être étudiés de façon expérimentale.
- Des études de la vie de ceux qui se sont distingués dans de nombreux domaines montrent que le succès de l'adulte n'est pas clairement lié à des aptitudes particulièrement précoces. Mais on trouve toujours parmi les signes précurseurs communs **la capacité à se lancer des défis, à se poser des questions nouvelles, la motivation personnelle et la capacité à évaluer sans complaisance ses propres réalisations.**



- Selon Térésa Amabile (universitaire américaine), **trois composantes essentielles du processus de création.**
  - **Motivation intrinsèque**
  - **Connaissance**
  - **Approche souple et imaginative**
- La connaissance du sujet concerné est indispensable à un résultat créatif: il faut une bonne connaissance de la musique pour écrire un opéra et une connaissance intime de la physique pour développer une nouvelle théorie physique



# Créativité et apprentissage : un tandem à ré-inventer ?

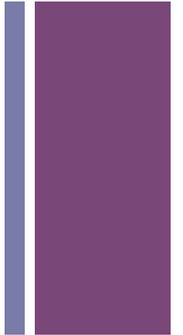


Coordinatrice du numéro thématique :  
Isabelle Capron Puozzor

Hors-série N°1



# Créatissage...



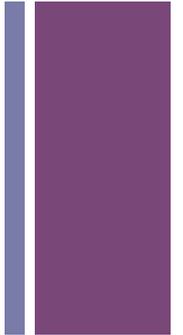
- **Source:** *Créativité et apprentissage: un tandem à ré-inventer?* Revue des HEP de Suisse romande, coordonnatrice: Isabelle Capron Puozzor, HS n°1, 2016

**Articles de cette revue définissant le contenu des diapositives suivantes:**

« ***Créatissage: lorsque la créativité rencontre l'apprentissage...*** »  
d'Isabelle Capron Puozzor

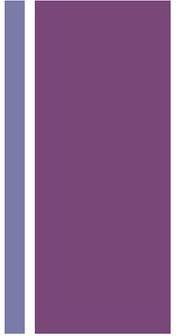
“***Vers une approche neuropsychologique et sociocognitive de la créativité pour mieux apprendre***” de Philippe Gay et Isabelle Capron Puozzo

“***Des fondements théoriques à une pédagogie de la créativité***”  
Sandra Coppey Grangé, Zoé Moody, Frédéric Darbellay



- « **Pour un enseignant, se soucier de la créativité de ses élèves et de son développement**, à fortiori combattre leur manque de prise de risques ou de motivation, ce n'est pas la cerise sur le gâteau, ce n'est pas un supplément d'âme, ce n'est pas de la philanthropie, **c'est le cœur de sa profession.** »

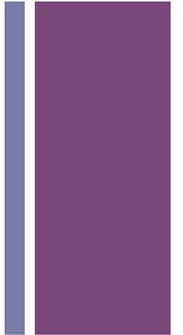
(détournement d'une citation du philosophe Comte-Sponville au sujet du manager et du bien-être professionnel).

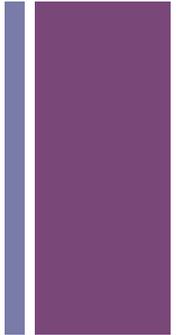


- Nous devons **préparer nos élèves au changement continu qui caractérise le monde économique et sociétal**. Les élèves d'aujourd'hui devront être capables **d'adaptation** et devront trouver des solutions aux problèmes qui leur seront posés. **La créativité leur permettra de se construire un bien-être personnel et professionnel.**
- Se pose donc la question de l'enseignement.



- Pour être créatif, il s'agit non seulement de produire une idée nouvelle mais aussi **une idée adaptée et fonctionnelle**.
- Booster la créativité ou au contraire, la freiner! Tout est une question de pensées, mais pas n'importe lesquelles.
  - Des pensées négatives: un frein pour la créativité et l'apprentissage: les inquiétudes, les ruminations. **Une projection dans laquelle ce qui est envisagé c'est l'échec.**
  - Pour un élève, être créatif c'est source d'inquiétude à cause d'une prise de risques plus grande, d'un éloignement de sa zone de confort. **L'enseignant doit alors orienter les élèves vers une projection plus favorable en relevant et en verbalisant les stratégies gagnantes pour apprendre** tout en étant créatif.
  - Une autre possibilité: **visionner un modèle qui réussit une tâche créative** en mettant en évidence pourquoi et à quelle condition il réussit.

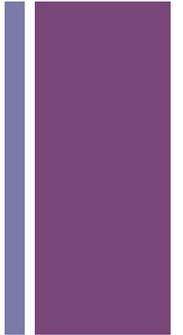




- Des stratégies qui ont fait leurs preuves pour réduire les inquiétudes: **les qualités humaines fondamentales**: la gratitude, le discernement, des exercices corporels, des exercices de pleine conscience (« le ici et le maintenant » sans jugement).
- « **Les vagabondages de la pensée** »: influence néfaste sur les apprentissages qui nécessitent des ressources importantes. Cependant, ces VdP peuvent constituer une pause qui favorisera la résolution d'une difficulté. Proposer des activités simples et peu astreignantes peut favoriser la créativité entre deux périodes de résolution de problèmes.
- **Les facteurs cognitifs et affectifs** sont tout aussi importants pour la créativité (Lubart 2010); l'autorégulation permet d'éviter les intrusions néfastes et repérer plus facilement la solution nouvelle et adaptée.

# + L'autorégulation

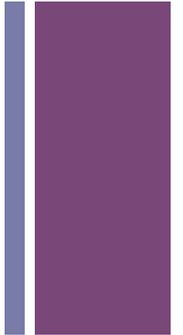
- Elle se réfère aux capacités permettant de gérer ou moduler des pensées, des impulsions, des affects (émotions et sentiments).
- A l'école, l'une des finalités est l'acquisition **d'une autonomie cognitive** qui permet à l'élève d'autoréguler ses apprentissages. Deux types d'élèves dans les classes:
  - celui qui a envie d'apprendre, n'a pas peur de l'échec et situe l'école comme un lieu de découverte et d'apprentissage. La capacité peut s'acquérir en développant des compétences.
  - celui qui se désinvestit ou qui ne conçoit pas l'échec. Il considère la capacité comme une entité innée, il se limite à réaliser les tâches dont il estime avoir les compétences, mais ne cherche pas à en acquérir d'autres. Il ne recherche que la « bonne note »



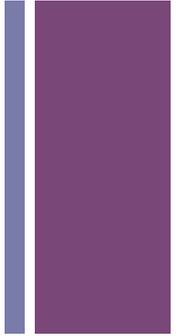
- Le substrat des apprentissages implique donc aussi **l'émotion qu'il faut apprendre progressivement à gérer.** Une meilleure régulation des émotions influence positivement la réussite scolaire et la qualité des interactions sociales.
- **L'autorégulation est donc à la fois cognitive**, (ex: inhiber des pensées non pertinentes pour se recentrer sur l'activité en cours) et **émotionnelle** (ex: inhiber une expression émotionnelle inappropriée comme l'envie de rire pendant un exposé).



# Une vision plus élargie de l'apprentissage



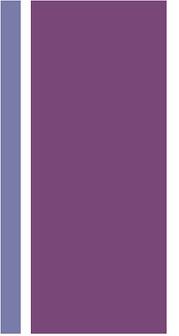
- Qui n'est pas uniquement centrée sur la dimension cognitive.
- Mettre en œuvre une pédagogie de la créativité implique **pour l'élève d'être en posture d'auteur, de producteur et de faire l'expérience active de la maîtrise des apprentissages et de la créativité.**
- Dans une telle pédagogie, le niveau cognitif en jeu est clairement plus élevé.
- L'intensité sur le plan conatif (persévérance et prise de risque) l'est également.



- Ces démarches d'apprentissages génèrent plus de stress. La réussite d'une tâche créative implique **un travail de gestion progressive de son stress**, de ses peurs **amenant ainsi celui qui apprend à s'autoréguler émotionnellement**, ce qui aura un impact positif sur ses performances cognitives (ex: moins d'émotions négatives qui parasitent la concentration et donc plus de ressources attentionnelles disponibles).

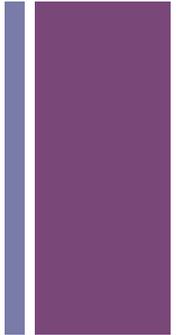
# + Trois fonctions exécutives nécessaires à la créativité

- L'inhibition
- La mémoire de travail
- La flexibilité





# L'inhibition: « chef d'équipe » des FEX



- Unité de base des FEX consiste à supprimer, bloquer ou résister à des informations distrayantes ou à des réponses motrices non pertinentes afin de mettre en œuvre une action plus appropriée à la place.
  - Résister à l'envie de jouer pour se mettre au travail, évincer la pensée de regarder son nouveau téléphone pour se recentrer sur un devoir ou manger un fruit plutôt que du chocolat nécessitent de bonnes capacités d'inhibition.
- Elle contribue à la créativité en ce qu'elle permet de **mieux gérer l'attention**, de **sélectionner des pensées plus pertinentes** en laissant de côté les pensées et émotions inappropriées, de **persévérer** sur une tâche en cours.

# + La mémoire de travail

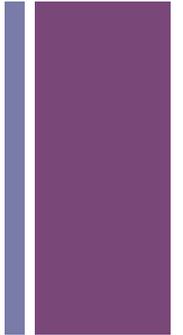
- La mise à jour du contenu en mémoire de travail consiste à **maintenir des informations en tête tout en utilisant mentalement ces informations** (travailler avec des informations qui ne sont plus présentes perceptivement).

Calculer, comprendre un texte ou se souvenir d'une consigne en exécutant une tâche font appel à cette FEX.

- La mise à jour du contenu en mémoire de travail permet aussi **d'établir des connexions entre des éléments qui peuvent sembler sans aucun lien et d'intégrer ces éléments en un tout cohérent**. Donc une bonne mémoire de travail est nécessaire à la créativité pour désassembler et combiner les éléments de nouvelles façons.



# La flexibilité mentale ou souplesse cognitive

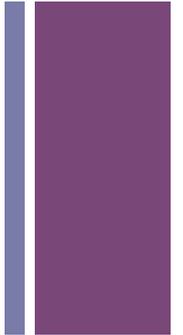


- Permet de **changer ses façons d'agir** ou de réfléchir notamment pour **s'ajuster avec souplesse à de nouvelles demandes**, règles ou priorités (comme switcher entre deux tâches). Cette Fex s'appuie sur les deux autres et apparaît plus tardivement dans le développement.
- Ex Imaginer à quoi pourrait ressembler un objet en le mettant à l'envers ou comment un individu envisage différemment une idée Pour changer de perspective, il faut inhiber des points de vue antérieurs et activer en mémoire de travail une approche différente.
- **A l'opposé de la rigidité, la flexibilité est l'élément clé de la créativité pour la pensée divergente.**

# + Et les émotions...

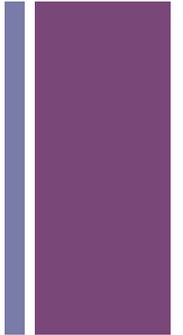
Plusieurs recherches montrent :

- Que **les émotions positives permettent d'élargir le répertoire de pensées** et de comportements alors qu'un contexte émotionnel (négatif et positif) **péjore les capacités d'inhibition, diminue les performances mnésiques** et conduit à une proportion plus élevée de pensées non pertinentes pour la réalisation de la tâche.
- Un effet délétère des émotions négatives pour la créativité.
- Un effet bénéfique des émotions positives sur la flexibilité (et non sur l'inhibition).
- Que susciter des affects positifs pourrait donc s'avérer parfois très utile pour favoriser le processus de pensée divergente.

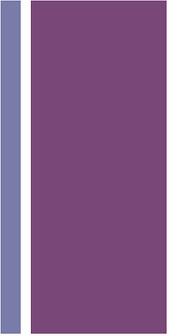




# Pratiques d'enseignement



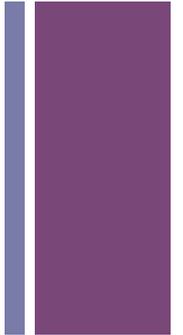
- **Différencier l'activité reproductrice de l'activité créatrice** lorsqu'il s'agit de productions d'enfants (Puozzo Capron et Martin).
- L'activité de **création reproductrice consisterait pour l'enfant à reproduire ce** qu'il a déjà vu ou vécu en fonction des expériences passées ou mémorisées.
- **L'activité créative ou combinatoire mobiliserait l'imagination** comme fonction psychique supérieure en associant, combinant et fusionnant des expériences passées pour créer par hybridation quelque chose de nouveau.



**Considérer la pensée créative comme fonction combinatoire ouvre la potentialité du champ des apprentissages par la création, dépassant le stade premier de l'exécution et du faire.**

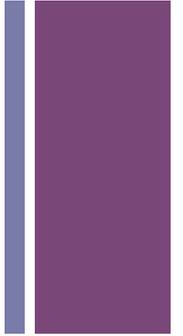


# Des activités créatives: une question de degré

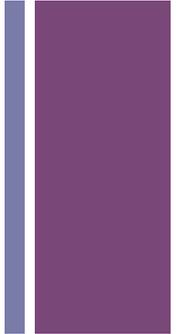


- Les objectifs varient selon que l'on vise
  - **l'exercice d'une capacité essentielle au processus créatif** : la pensée divergente ou l'imagination (de l'ordre de l'exercice et de l'élargissement de compétences)
  - **le développement de la capacité à mener à bien un processus de création** (de l'ordre du franchissement d'un obstacle cognitif et de l'acquisition d'un objet d'apprentissage).

Ce sont des objectifs complémentaires mais de nature différente **en fonction du degré de créativité visé.**



- Exemples: faire place à l'imaginaire, identifier exprimer ses émotions évoquent des activités qui relèvent de l'exercice de la libre expression, de l'expression spontanée. Elles ne fonctionnent que sur le principe de l'imagination reproductrice, l'élève ne peut faire appel qu'à ses représentations et expériences passées pour réaliser la tâche proposée. Mais ces exercices participent au processus créatif.
- **La spontanéité première ne doit pas être rejetée mais ne suffit pas.**



- **Dans l'ensemble de la démarche créative, la spontanéité se situe au premier niveau du modèle hiérarchisé des niveaux de créativité (dit de Taylor).**
- Plus l'on monte dans ce modèle, plus les contraintes du réel augmentent et plus l'acquisition de connaissances et la maîtrise technique sont essentielles. D-Selon Taylor, les productions spontanées sont une forme de créativité bien élémentaire. **Ainsi l'expression spontanée (comme le dessin libre, la musique improvisée), n'est qu'un point de départ, un tremplin pour s'engager dans la voie de la création.**
- **L'école n'a pas pour fonction d'entretenir l'expression spontanée mais doit au contraire amener l'élève à dépasser ce niveau afin qu'il puisse avoir accès aux niveaux de créativité supérieurs.**



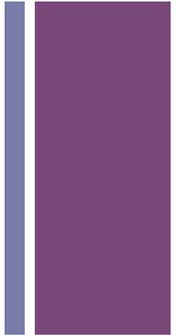
Créativité qui change le monde, la société					Créativité de tous les jours					(2) Niveaux de créativité
Geniale	Innovatrice	Inventive	Académique et technique	Expression intuitive	Non créatif Pseudo créativité Quasi-créativité					
À un impact sur une culture, est connu de tous	À un impact sur un domaine, qui est connu par quelques personnes	Essaie d'avoir un impact et réussit minimalement	Essaie d'avoir un impact, sans réussir	Crée seulement pour eux	Ne crée pas, mais aime le travail créatif	N'aime pas la nouveauté		(1) Typologie des personnes créatives		
20 ans	10 ans	5 ans	1 Année	Mois	Semaine	Jour	Heures	Min	Sec	Ligne du temps

Mémoire de Suzanne Filteau en ligne sur le site de l'université du Québec:

<https://archipel.uqam.ca/2574/1/M11185.pdf>

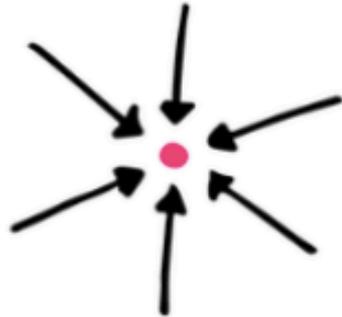


# Exercer des capacités centrales au processus créatif



- **Développer sa pensée divergente: voir plusieurs réponses possibles à un problème, se dégager de l'idée initiale pour envisager d'autres angles ou perspectives d'analyse...**
- Dans le contexte d'un SE et d'un fonctionnement pédagogique presque exclusivement centrés sur la pensée convergente qui implique que nos élèves trouvent la seule et unique bonne réponse à une question posée, **ce type d'entraînement et d'activités est crucial pour le développement de la créativité des élèves**

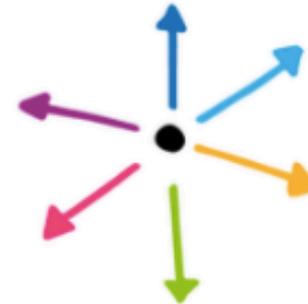
## pensée convergente



trouver la meilleure solution

- synthétiser
- décider

## pensée divergente



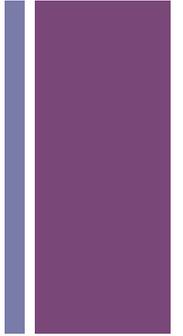
trouver le plus de solutions

- imaginer
- générer de nouvelles possibilités



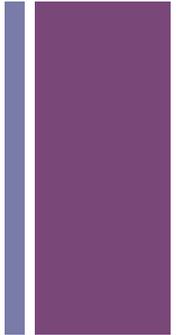
Aurelia Visuels

Notre système éducatif favorise la pensée convergente, qui recherche la bonne solution entre différentes alternatives. Cette pensée est réflexive et analytique. La pensée divergente, en revanche, est une forme inventive et originale de chercher plusieurs réponses possibles à une question ou à un problème. Ces deux façons de penser sont nécessaires et complémentaires.



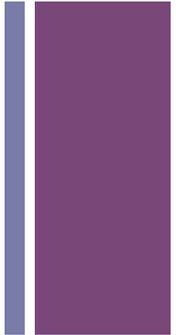
- Mais une capacité **n'est jamais suffisante en soi**. Pour être créatif il est nécessaire **d'en faire un usage conscient** et délibéré: on doit en premier lieu décider de générer de nouvelles idées, de les analyser et de les vendre aux autres.
- **Il convient donc de s'interroger au sujet des dispositifs didactiques qui permettent aux élèves d'entrer sciemment et activement dans une démarche de création interprétative**, génératrice d'apprentissages créatifs et de se positionner de manière critique face au produit et au contexte dans lequel il s'inscrit.

# + Implications didactiques

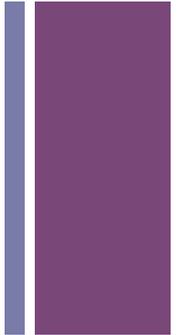


## Importance de la consigne

- Une consigne ouverte appelle une multitude de réponses, appelle à la spontanéité mais ne mobilise pas nécessairement la pensée créative. 2 écueils:
  - **Difficulté liée à un manque de maîtrise technique** et des connaissances des codes de la discipline insuffisantes.
  - **Absence de contraintes et d'accompagnement** (étayage) pousse l'élève à reproduire le connu plutôt qu'à explorer des possibles. L'élève stagne.
- La consigne ouverte présente l'avantage de permettre l'activation de la pensée divergente et la reconnaissance de la part sensible dans la mesure où le contexte (**climat de classe, posture de l'enseignant** etc...) y est favorable.



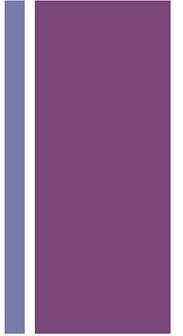
- En revanche, la consigne ouverte ne formule pas les conditions qui amènent les élèves à s'engager dans la phase de pensée convergente
- **Il s'agit pour l'enseignant de produire une consigne ouverte dont le cadre est suffisamment contraignant sans pour autant être directif.**
- **La situation-problème** telle que définie par G. De Vecchi (2007) recouvre ces caractéristiques. Elle est liée à un obstacle clairement repérable ou défini. Elle a un sens et suscite un questionnement.



- La situation problème correspond à une situation complexe **qui ouvre sur différentes réponses acceptables et différentes stratégies utilisables.**

Exemple en arts visuels, en posture d'apprenant chercheur, l'élève répond aux questions suivantes:

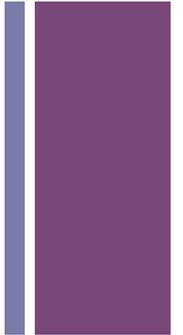
- QUOI? Que vais-je présenter, exprimer? Quel sujet? Quel objet vais-je réaliser?
- AVEC QUOI? Quel support? Quel médium? Quel outil? Quels matériaux?
- COMMENT? Quelles techniques, quelles procédures?
- POUR QUI? Quel est le destinataire, l'utilisateur?



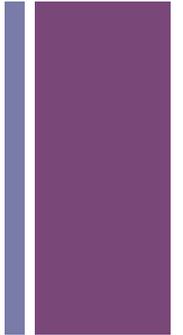
- L'enfant a donc **le choix de mobiliser des techniques ou compétences** qu'il maîtrise déjà en les améliorant ou non.
- **Ou** il peut les rejeter en bloc engendrant une redéfinition ou redirection créative. Finalement, il peut s'engager dans une démarche intégrative, **associant, combinant et fusionnant des techniques ou des procédés connus (pensée créative)**.
- Une palette de possibilités d'expression de sa créativité est ainsi à sa disposition et **l'opportunité d'adopter une posture réflexive face au processus créatif vécu lui est donnée**.



# En conclusion, quelques pratiques pour favoriser la créativité

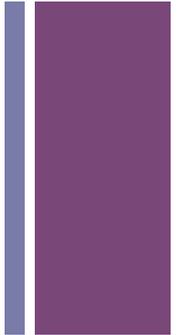


- Encourager un apprentissage individuel des élèves, en tenant compte de leur rythme
- Développer un apprentissage en coopération
- Motiver les élèves à acquérir des connaissances de base
- Encourager la pensée flexible
- Eviter de juger les idées des élèves avant qu'elles ne soient clairement définies et argumentées



- Favoriser l'auto-évaluation des idées par les élèves
- Prendre au sérieux les questions et suggestions des élèves
- Offrir des opportunités de travail dans différentes situations et avec différents matériaux
- Aider les élèves à dépasser leur sentiment de frustration et d'échec et encourager la persévérance

Mais aussi: ouvrir l'esprit, éviter la surexposition aux écrans qui génère la passivité, soutenir sur les plans cognitifs et affectifs, se méfier de l'effet pygmalion, constituer une figure d'attachement pour l'enfant, représenter un modèle...



**Concevoir, planifier, mettre en œuvre** une pédagogie de la créativité **en garantissant un environnement qui favorise la créativité des élèves** (cf climat scolaire) exige de la part des enseignants de réelles compétences créatives .



**Des enseignants créatifs...**

**...pour des élèves cré-actifs**

**Des exemples dans les ateliers de cet après-midi.**

