

<p>0) Qu'est ce que la créativité (synonyme : imagination, innovation) ? Et pourquoi être créatif ? -la pensée divergente, caractérisée par la fluidité, la diversité et l'originalité de ses propositions (cf Guthrie) → la créativité est un processus, une démarche intellectuelle qui s'apprend Plus largement, l'apprentissage est une forme de créativité : il s'agit de relier des idées, des concepts MAIS comme proposition d'une nouvelle solution, la créativité devient une création, cad un produit, le résultat d'une pensée convergente Plus largement, cela renvoie à la notion de compétence (capacité à produire une solution nouvelle sans puiser dans le répertoire de réponses déjà stockées) => la créativité est un besoin dans le quotidien dans la mesure où on s'adapte aux différentes situations qui se présentent, en apportant une réponse la plus pertinente. Toutefois, on ne peut pas prétendre à l'originalité à chaque fois, au regard de l'efficacité d'une routine. Par conséquent, la créativité serait un outil au même titre que l'habitude.</p>	<p>1) Comment favoriser la créativité ? *personnellement : rêver, méditer, voyager *professionnellement -chez les élèves : susciter la curiosité en faisant découvrir de nouvelles choses (œuvres, voyages, sorties...), confronter à de nouvelles situations -chez les enseignants (quand on est membre direction) : réunion d'information (sur la recherche par exemple), classes expérimentales + piste à creuser : l'innovation pour un retour à la pédagogie http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2018/05/07052018Article636612742089865738.aspx</p>	<p>2) Comment enseigner le processus créatif ? http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2016/07/28072016Article636052917400174241.aspx → 5 étapes pour encourager la créativité : "1.Paramètres et objectifs : il faut préciser les paramètres et les objectifs du projet afin qu'ils soient compris par tous les membres de l'équipe. 2.Jaillissement des idées : ce que l'on nomme aussi fréquemment « brainstorming » est une étape fondamentale pour sortir des sillons tracés par l'expérience et imaginer de nouvelles façons de faire. 3.Prototypes : des essais concrets par lesquels le résultat final prend forme. 4.Production : la création finale, soit l'étape la plus longue du processus. 5. Lancement : c'est le moment du partage, le résultat de tout le processus." Gillian Ferrabee, du Cirque du Soleil, sur l'enseignement de la créativité à l'école http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2017/03/01032017Article636239499801450399.aspx → s'appuyer sur la créativité : l'exemple de la triche « légale », où les élèves peuvent ramener leurs antisèches/fiches de contrôle, apprenant ainsi leur cours en le reformulant</p>
---	--	--

3a) Comment évaluer la créativité ?

a) évaluer la présence de la créativité : une évaluation indirecte, basée sur la représentation d'une créativité inhérente à la pratique artistique (si on pratique, c'est qu'on a usé de créativité) → exemple avec les concours de poésie, de manga, danse
 MAIS plutôt un fort potentiel à ne pas gâcher (ex de la dérive de l'option musique portée sur la pratique instrumentale en musicologie)

b) reconnaître et valoriser l'existence d'une créativité :

- évaluation comme un bonus (une note?) lorsque toutes les attentes sont respectées, avec une focale implicite sur l'originalité. = évaluer le respect des contraintes qui induisent des réponses différentes (cad de la créativité)
- évaluation (synonyme d'observation ici) de l'enseignant pour guider l'élève et non une évaluation formative, ou sommative d'une réelle compétence « créativité ».
- en EPS, arts du cirque : respecter les caractéristiques du numéro et valoriser l'univers créé
- dans formation manuelle, un plus après les validations techniques

c) évaluer la créativité : un objet à évaluer en lui-même, par ses composantes, et donc par des critères et des indicateurs

	Situation de l'évaluation	Critères + Indicateurs (binaires : oui/non, noir/blanc ; déclinés : oui/un peu/non, noir/gris/blanc ; multiples : domaine1/domaine2 ; noir/jaune/rouge)
en EPS, arts du cirque	Situation d'improvisation	Fluidité, flexibilité, originalité (Guilford, 1967)
en EPS, sports collectifs	Situation en 3 contre 2 (supériorité offensive)	Stratégie d'attaque : fixer un défenseur, utiliser un algorithme décisionnel

d) par contrat de confiance ?

3b) Les paradoxes de l'évaluation de la créativité

- évaluer la créativité : évaluer, c'est attester d'un niveau quand la créativité a pour essence de dépasser le niveau existant. MAIS évaluer l'originalité ou la pertinence ? Sur quels critères ?
- des consignes qui orientent les élèves vers des comportements normés, attendus OU des contraintes qui aident à la créativité et au dépassement de ces même comportements attendus ?