

Le « *Creative School Lab* » : un lieu d'innovation pédagogique

Coline VINCENT

Maître-assistante à la Haute Ecole de la Ville de Liège

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 *Creative School Lab* (CSL) est un laboratoire de créativité conçu en vue de favoriser l'intégration de la pensée créative dans la formation initiale des futurs enseignants à la Haute Ecole de la Ville de Liège. L'objectif de ce projet est de stimuler la créativité des étudiants et, par voie de conséquence, celle des élèves de l'enseignement obligatoire, en vue de leur permettre de réaliser pleinement leur potentiel afin de faire face aux défis, croissants en nombre et en complexité, d'un monde en constante évolution. Cette préparation s'avère indispensable dans la perspective de leur future vie personnelle, professionnelle (qui nécessite des compétences changeantes et pour une large partie encore inconnues) et citoyenne (complexité des choix et des engagements). La créativité, « *capacité à proposer de nouvelles solutions, de nouvelles visions pertinentes des choses* » (Taddei, 2010), serait donc une réponse à la question de savoir comment entreprendre cette préparation.

La créativité au service du développement des compétences langagières

Lors de cette première année de projet, l'objet du travail mis en œuvre dans le *Creative School Lab* vise à traiter une problématique qui se situe au centre des préoccupations de tout enseignant, du fondamental au supérieur : la maîtrise de la langue française orale (MLFO). « *La maîtrise de l'oral n'est rien si elle n'est pas intégrée à une compétence de communication qui suppose, au-delà de la maîtrise de l'instrument linguistique, la maîtrise des situations d'échange, tant d'un point de vue socioaffectif et relationnel que d'un point de vue culturel et intellectuel* » (Perrenoud, 1998).

Mais l'enjeu va au-delà de l'amélioration des compétences liées à l'expression orale. En effet, la pensée créative est envisagée en tant que ressource pour servir cet objectif. Autrement dit, l'expression orale représente une porte d'entrée dans la découverte et l'expérimentation des démarches de nature créative. À plus long terme, l'objectif est que les étudiants intègrent cette pensée créative dans leurs compétences pédagogiques de façon à produire de nouvelles pratiques ou à adapter des pratiques connues aux spécificités de leurs futures situations professionnelles. En définitive, cette créativité est envisagée en tant que compétence transversale pour les futurs enseignants.

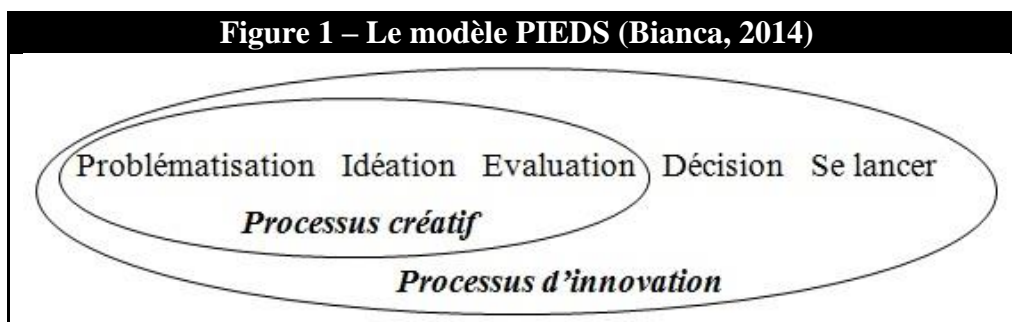
Mise en œuvre d'une démarche innovante à deux niveaux

Le projet « *Creative School Lab* » cherche à la fois à favoriser la mise en œuvre d'une innovation pédagogique au sein de l'équipe de formateurs et à permettre aux étudiants de conceptualiser le processus créatif.

À cette fin, c'est le modèle « *PIEDS* » (Bianca, 2014), inspiré du modèle de base en quatre étapes de Wallas (1926) et du *Creative Problem Solving* (Osborn et Parnes, 1926), qui a permis de conceptualiser les démarches entreprises au deux niveaux cités ci-dessus. Les étapes de celui sont les suivantes :

- **Problématisation** : il s'agit de définir le besoin, la demande, le problème à traiter, en l'envisageant tout d'abord dans une vision globale pour ensuite formuler l'objectif, la question qui sera au centre du processus.
- **Idéation** : cette étape consiste à générer un maximum d'idées, en laissant place au farfrelu et à l'inattendu, autour de la problématique ciblée.
- **Evaluation** : la définition de critères d'évaluation auxquels sont confrontées les idées émises a pour but d'affiner la compréhension du problème de départ et de sélectionner les idées les plus porteuses.
- **Décision** : dans une perspective d'innovation, une idée est sélectionnée et sa mise en œuvre est alors planifiée.
- **Se lancer** : c'est le passage à l'action, l'expérimentation, qui donnera lieu à de nouvelles questions et des boucles rétroactives dans le processus d'innovation.

Comme le montre la figure ci-dessous, ce modèle intègre le processus créatif comme étant partie intégrante du processus d'innovation.



Ce sont donc principalement les trois premières étapes du modèle qui ont été conceptualisées avec les étudiants. Chacune d'elles s'est appuyée sur l'utilisation de techniques décrites ci-après.

Le tableau 1 permet d'illustrer, au travers de quelques exemples, la mise en œuvre du modèle au niveau des formateurs et au niveau des étudiants :

Tableau 1 – Mise en œuvre du modèle PIEDS		
Étapes du PIEDS	Formateurs	Étudiants
Problématisation	Réponse à l'appel à projet « <i>Creative School Lab</i> » et entretien d'explicitation	Réflexion sur la problématique de l'expression orale à l'aide du diagramme d'Ishikawa ¹
Idéation	Modélisation de l'aménagement du <i>CSL</i> par la réalisation d'une maquette et la technique de la « <i>classe blanche</i> » ²	Utilisation de la table de concassage ³ pour faire émerger des idées d'activités à réaliser dans le <i>CSL</i>
Evaluation	Confrontation des espaces présents sur le plan de l'architecte et les étapes du modèle PIEDS (critération)	
Décision	Planification des activités du projet	
Se lancer	Inauguration du <i>Creative School Lab</i>	

L'aménagement de l'espace

La mise en œuvre du projet a donc mené à la transformation complète d'une salle de cours en vue de devenir un lieu dédié au développement de la pensée créative. Comme évoqué précédemment, une réflexion sur les différentes postures pouvant être adoptées dans cette démarche a guidé l'aménagement du local.

Le *Creative School Lab* comprend donc les espaces suivants :

- **un espace « Forum »** pour se réunir, partager, échanger en toute convivialité et pour se mettre en scène face à ses pairs ou face à des élèves du secondaire ;
- **un espace « BCD »** (Bibliothèque Centre de Documentation) pour se documenter, rédiger, concevoir des outils, mutualiser les ressources, observer, analyser ses propres pratiques et celles des autres ;
- **un espace « Travail »** avec un accès aux nouvelles technologies ;
- **un espace « Détente »** pour se ressourcer, imaginer ;
- **un espace « Tea time »** pour s'octroyer des pauses et discuter

Mise en recherche

Au-delà de la démarche de projet, cette initiative tend également à faire émerger de nouvelles connaissances relatives à la formation des enseignants.

Deux grandes questions ont été soulevées par cette innovation pédagogique :

- La participation des étudiants au projet *CSL* leur permet-elle de développer des compétences en expression orale (Maîtrise de la Langue Française Orale – MLFO) et en créativité ?

¹ Il s'agit d'une représentation graphique des causes d'une situation favorisant la prise en compte d'un grand nombre de variables. Cette structure visuelle facilite la structuration et la compréhension d'un problème (Bianca, 2014).

² Après avoir vidé la classe de son contenu (meubles, chaises, tables), il s'agissait de représenter à taille réelle, à l'aide de grandes bandes de papier blanc, l'aménagement du local que nous avions imaginé.

³ Cette technique utilisée en design consiste à appliquer une série de filtres aux idées proposées à l'aide de verbes tels que réduire, augmenter, supprimer, combiner... (Bianca, 2014).

- En quoi la mise en place d'un *Creative School Lab (CSL)* permet-elle de favoriser le processus d'innovation au sein de la formation initiale des enseignants ?

Visées pédagogiques, didactiques et institutionnelles

En vue de répondre à la première question, les activités réalisées avec les étudiants ont été orientées autour des deux grandes thématiques évoquées.

Concernant l'expression orale, un questionnement des étudiants sur la problématique de la MLFO avait pour but de faire prendre conscience aux étudiants de son impact professionnel et extra-professionnel. En proposant des activités moins « traditionnelles », les formateurs ont également favorisé une évolution de la perception des étudiants du développement des compétences en expression orale.

Le projet *Creative School Lab* avait également pour objectifs de permettre aux étudiants d'élargir leur compréhension du concept de créativité et d'envisager celle-ci comme un outil de construction/régulation de situations d'enseignement-apprentissage. Ultérieurement, ce sont également les élèves qu'ils rencontreront en stage ou dans leur future carrière qui devraient être eux-mêmes sensibilisés à la créativité.

La réponse à la seconde question s'est davantage orientée vers l'innovation au niveau des formateurs.

Ils ont cherché à intégrer la créativité dans leurs pratiques au sein du projet et en dehors. La créativité a été envisagée comme une compétence professionnelle à développer chez les étudiants. Une réflexion sur une dynamique groupale et institutionnelle propice à l'innovation a été menée.

Effets de l'innovation

Le tableau ci-dessous présente les effets perçus lors de cette première année de projet relativement aux deux grandes questions soulevées par l'innovation et aux trois sous-thématiques qui en découlent.

Tableau 2 – Effets perçus de la mise en œuvre de l'innovation		
Expression orale des étudiants	Créativité des étudiants	Innovation des formateurs
<ul style="list-style-type: none"> • Motivation des étudiants à l'égard des nouvelles activités développant les compétences en MLFO : pratiques théâtrales, jeux de rôles, expression corporelle, participation à une émission radio et à des capsules vidéos. • Conscientisation par les étudiants de leurs faiblesses en MLFO et réflexion sur des pistes d'amélioration. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du processus créatif démontrée par les étudiants lors de différentes étapes du projet. • Utilisation des techniques créatives dans l'élaboration d'activités d'enseignement-apprentissage par certains étudiants. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de différentes techniques créatives au fil du projet (diagramme d'Ishikawa, brainstorming, table de concassage...) mais également lors d'autres cours (mathématiques, français, FLE et différents cours pédagogiques). • Dynamique collaborative de l'équipe de formateurs favorisant la réalisation du projet.

Au-delà des effets déjà perçus, le *Creative School Lab* se veut être un lieu favorisant la mise en œuvre de nouvelles innovations dans la formation des enseignants. Voici déjà quelques perspectives qui vont dans ce sens.

À partir de l'année académique 2015-2016, une Unité d'Enseignement " Formation pédagogique - initiation à la pédagogie Freinet et à la créativité" est intégrée au cursus de formation des futurs enseignants des départements préscolaire, primaire et secondaire.

Dès la rentrée 2015, une formation à la créativité et à la conduite de projets est organisée à l'attention des formateurs de la HEL désireux de mettre un œuvre des projets dans lesquels la créativité sera envisagée comme une compétence transversale.

De nouveaux partenariats devraient également favoriser la dynamique de projet au sein de la catégorie pédagogique de la Haute École. En 2015-2016, une école secondaire pratiquant les pédagogies actives (Athénée L. de Waha) et la Haute Ecole Pédagogique du canton de Vaud (Suisse) seront concernées.

Discussion

Les effets évoqués précédemment montrent bien que le *Creative School Lab* est en lui-même une innovation pédagogique et se veut être un lieu favorisant de nouvelles initiatives au sein de la formation des enseignants.

Toutefois, dans une perspective de formalisation des connaissances produites, différentes questions relatives à la méthodologie et au recueil de données ont été soulevées.

Comment évaluer :

- le développement des compétences MLFO sur le long terme ?
- la créativité en tant que compétence transversale et/ou compétence professionnelle ?
- l'impact au niveau institutionnel ?

Nous nous sommes également interrogés sur les conditions propices au développement d'une éducation innovante au sein de notre institution et dans la formation des enseignants de manière plus générale.

Ces différents questionnements serviront donc de balises à la poursuite du projet initial et à la mise en œuvre de nouvelles initiatives afin de pouvoir formaliser davantage les apports du *Creative School Lab* en tant que lieu d'innovation pédagogique.

Bibliographie

- Bianca, V. (2014). *Creative School Lab. Notes de formation*. N-zone, European Schoolnet, Creative Wallonia.
- Bouillercé, B., & Carré E. (2000). *Savoir développer sa créativité*. Retz.
- Brasseur, P. (2002). *Soyons créatifs*. Casterman.
- Charles P. (2009), *Précis d'argumentation*. Altiora-Averbode.
- European Schoolnet & Institute for Prospective Technological Studies (2009) . *Creativity in Schools in Europe : A survey of Teachers*. Bruxelles: European Commission.
- Rey, O., & Feyfant, A. (2012). Vers une éducation plus innovante et créative. *Dossier d'actualité Veille et Analyse*, n°70, janvier.
- Gillet, M. (2012). *Animer une séance de créativité*. Dunod.
- Meyer, B. (2011). *Maîtriser l'argumentation*. Cursus.
- Perrenoud P. (1988). *À propos de l'oral*. Retrieved from http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_1988/1988_14.html
- 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>