



CULTIVER LA CRÉATIVITÉ

La créativité ne se réduit pas à un don inné. Elle peut être développée, structurée, appliquée et transmise. Ce module propose une exploration approfondie des **mécanismes cognitifs**, **des environnements pédagogiques** et **des méthodologies d'activation créative**, afin de permettre aux apprenants de devenir eux-mêmes des **facilitateurs de créativité**, tant dans leur pratique personnelle que dans des contextes pédagogiques ou professionnels.

Cette formation propose une approche **transversale**, mêlant **neurosciences**, **psychologie cognitive**, **design thinking**, **pédagogie active** et outils numériques. L'objectif est de fournir un socle théorique et pratique pour intégrer des dynamiques créatives dans des projets éducatifs, culturels ou innovants.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

1. **Comprendre les mécanismes cognitifs de la pensée créative**, divergente et convergente (mémoire associative, incubation, intuition, inhibition cognitive, etc.)
2. **Identifier les freins et leviers de la créativité** dans différents contextes (scolaire, artistique, professionnel, collectif).
3. **Créer des environnements d'apprentissage favorisant l'expérimentation, l'erreur constructive et l'émergence d'idées nouvelles.**
4. **Utiliser des méthodes créatives** : cartes mentales, brainstorming, méthode SCAMPER, pensée latérale, techniques de visualisation, jeux créatifs.
5. **Animer des ateliers ou séquences pédagogiques** intégrant des dispositifs de créativité (co-design, pédagogie par projet, storytelling, improvisation, etc.)
6. **Appliquer des stratégies de création interdisciplinaire** dans des projets concrets (éducation, design, communication, art, innovation sociale ou technologique).

Durée totale

Cette formation à une durée de 35 heures

Soit : Une semaine intensive ou qui peut être répartie sur 5 semaines

Modalités pédagogiques

- Formation en présentiel,
- Formation à distance en classe virtuelle (Zoom + Miro)
- Accès à une plateforme de ressources
- Travaux pratiques individuels et tutorés

Public cible

Étudiants, enseignants, formateurs, professionnels de la création, de l'innovation et de la médiation pédagogique

MÉTHODOLOGIE PÉDAGOGIQUE

- Apprentissage expérientiel : mises en situation, jeux de rôle, expérimentation
- Approche collaborative : travaux de groupe, feedback croisé, co-crétation
- Apports théoriques synthétiques et ressources scientifiques
- Alternance de réflexion individuelle et collective
- Utilisation d'outils numériques collaboratifs et visuels

ÉVALUATION DES ACQUIS

- Auto-évaluation des compétences en début et fin de parcours
- Production d'un livrable final (fiche outil, séquence pédagogique, atelier créatif)
- Évaluation formative continue lors des ateliers
- Grille de compétences sur la posture de facilitateur de créativité

CONTENU DÉTAILLÉ DE LA FORMATION

Module 1 : Fondements de la créativité (7h)

- Définitions croisées (psychologie, neurosciences, philosophie, design)
- Processus cognitifs de la créativité (pensée divergente, analogie, intuition)
- Types de créativité (quotidienne, professionnelle, artistique, scientifique)
- Activité : autodiagnostic de créativité et discussions croisées

Module 2 : Environnements et méthodes pour créer (7h)

- Conditions favorables (espace, temps, posture, contraintes)
- Pédagogie de la créativité : créer sans juger, valoriser l'erreur
- Techniques : brainstorming, SCAMPER, cartes heuristiques, cadavre exquis
- Activité : déclinaison créative d'un objet ou concept

Module 3 : Créativité appliquée et interdisciplinarité (7h)

- Transfert de compétences créatives entre disciplines
- Collaboration, intelligence collective et cocréation
- Outils numériques et IA au service de la créativité (Midjourney, Runway, ChatGPT)
- Activité : prototype d'idée ou de projet à partir d'une contrainte

Module 4 : Restitution, évaluation et posture créative (7h)

- Restitution des productions / Présentations croisées
- Critères d'évaluation de la créativité (originalité, pertinence, engagement)
- Auto-évaluation et méta-compétences créatives
- Conclusion : la créativité comme posture durable et transversale

Comprendre la nature de la créativité

Avant tout, il est essentiel de reconnaître que la créativité n'est pas réservée aux arts, elle est aussi présente en sciences, technologies, design, pédagogie, etc. Elle peut être cultivée, car c'est une compétence dynamique, malléable. Elle repose sur plusieurs processus cognitifs : association, analogie, abstraction, intuition, résolution de problèmes.

LES ATOUTS D'UN CRÉATIF

ATOUS COGNITIFS

Pensée divergente

Capacité à générer un large éventail d'idées à partir d'un même stimulus. Cela favorise l'exploration de solutions inédites et la rupture avec les modèles traditionnels.

Souplesse mentale

Aptitude à changer de point de vue, à explorer plusieurs angles d'un problème et à s'adapter à des situations nouvelles ou ambiguës.

Capacité d'association

Talent à faire des liens entre des concepts éloignés, à combiner des éléments disparates pour former une idée nouvelle.

Curiosité intellectuelle

Désir profond de comprendre, d'explorer, de remettre en question, de découvrir de nouveaux champs de connaissance.

Esprit d'initiative

La personne créative n'attend pas toujours qu'on lui dise quoi faire : elle prend des initiatives, propose des idées, expérimente.

ATOUS COMMUNICATIONNELS ET SOCIAUX

Capacité à raconter (storytelling)

Apte à structurer des idées de manière impactante, convaincante, avec un sens de la narration ou de la mise en scène.

Empathie et intelligence émotionnelle

Permet d'anticiper les attentes, besoins ou ressentis des autres – utile pour créer des solutions centrées utilisateurs.

Esprit collaboratif

La créativité s'épanouit dans l'échange : une personne créative sait interagir avec d'autres, partager, co-construire.

ATOUTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Résolution créative de problèmes

Elle peut proposer des solutions originales à des contraintes complexes, en contournant les blocages traditionnels.

Capacité à innover

Elle identifie des opportunités dans des contextes figés, imagine des services, produits ou processus nouveaux.

Gestion de l'incertitude

Elle tolère mieux l'ambiguïté, le flou ou le chaos initial d'un projet – des conditions souvent propices à l'innovation.

Vision transversale et interdisciplinaire

Elle navigue facilement entre plusieurs disciplines, établissant des ponts fertiles entre des domaines apparemment éloignés.

ATOUTS PERSONNELS ET COMPORTEMENTAUX

Autonomie et confiance en soi

Elle ose proposer ses idées, sortir des sentiers battus, même si cela implique une prise de risque.

Résilience

Elle sait rebondir face aux échecs, en tirer des enseignements, et transformer les erreurs en opportunités créatives.

Sens du jeu et de l'expérimentation

Elle garde une posture ouverte, joyeuse, parfois ludique, qui favorise l'émergence d'idées neuves.

COMMENT METTRE EN ŒUVRE UN PROCESSUS DE CRÉATIVITÉ

a. Valoriser la pensée divergente

- Exemples d'activités : remue-méninges, détournements d'objets, analogies improbables.
- Encourager la **multiplicité de réponses** et la recherche de l'inhabituel.

b. Créer un environnement sécurisant

- Bannir la peur de l'erreur.
- Instaurer un **cadre bienveillant** où l'expérimentation est valorisée.

c. Privilégier les méthodes inductives

- Apprentissage par projets, pédagogie par problèmes, design thinking.
- Favoriser les **démarches créatives guidées mais ouvertes**.

d. Travailler sur la flexibilité cognitive

- Jeux de rôles, variations de points de vue, reformulation de contraintes.

e. Stimuler la culture interdisciplinaire

- Croisements entre art, science, technologie, littérature.
- Projets hybrides (ex. : art + IA, musique + biologie).

EXEMPLES DE PRATIQUES CONCRÈTES

Méthode	Objectif	Exemple
Carte mentale inversée	Sortir des associations habituelles	« Un stylo qui ne sert pas à écrire »
Cadavre exquis numérique	Co-création en chaîne	Écriture ou image avec Midjourney ou ChatGPT
Contraintes créatives	Stimuler l'originalité par la limitation	« Raconter une histoire sans utiliser la lettre E »
Recyclage créatif	Transformer un objet hors fonction	Upcycling artistique ou conceptuel

Évaluer sans enfermer

- Se baser sur des **critères qualitatifs et multiples** (originalité, pertinence, engagement).
- Intégrer l'**auto-évaluation** et la **réflexivité** de l'apprenant.
- Être formative et non normative.

Ressources utiles

- *Eduquer à la créativité* (De Bono, Guilford, Treffinger)
- *Design Thinking for Educators* (IDEO)
- Outils numériques créatifs : ChatGPT, Midjourney, Notion AI, Milanote