

# Les stratégies pédagogiques et l'évaluation du concept de créativité

*Atelier réalisé par Angela Mastracci (2010)*

# [ Plan de l'atelier ]

- À partir de quels critères devrait-on évaluer le concept de créativité?
  - Ma réflexion...
- Comment ces critères inspirent-ils les stratégies pédagogiques visant à stimuler et à développer en profondeur le processus de créativité de l'étudiant?
  - Ma pratique enseignante, mes expériences...
- Comment faire arrimer apprentissage, enseignement et évaluation du concept de créativité dans une approche par compétences?
  - Mes idées d'outils d'évaluation...

# [ Question de départ ]

- Selon vous, à partir de quels critères devrait-on évaluer le concept de créativité?

# [ La créativité dans le contexte du programme de Design de mode ]

- But du programme (profil de sortie) :
  - Former des designers de mode, possédant une culture générale et une ouverture sur le monde, capables de **créer** des collections de vêtements **innovatrices** et d'en assurer la réalisation.

# Le produit créatif dans le contexte d'une boutique de vêtements

- Le consommateur recherche...
  - des boutiques appropriées et des vêtements adaptés à son style;
  - des éléments nouveaux et originaux faisant appel aux tendances de la saison;
  - des vêtements utiles, fonctionnels ou valables qui le mettent en valeur.

# Le produit créatif dans le contexte du programme de Design de mode

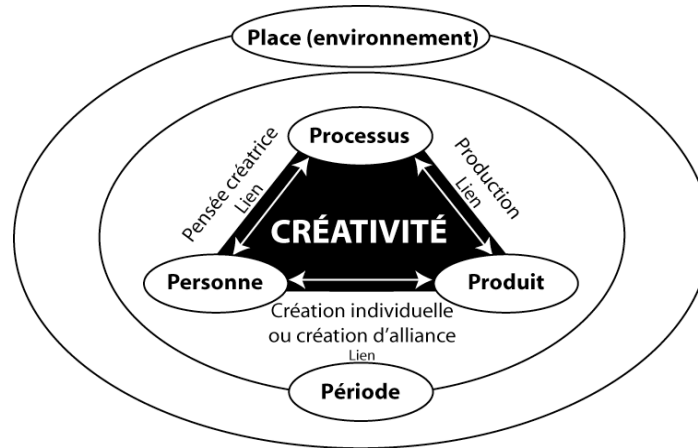
- Critères d'évaluation pour évaluer la créativité des concepts d'une collection de vêtements en Design de mode en tant que produit créatif :
  - Un *produit créatif* nouveau, original, utile, valable ou fonctionnel, adapté au contexte et aux besoins de la clientèle visée
- Mais, le programme de Design de mode se vit dans un *contexte d'apprentissage*...

Est-ce que cela suffit d'évaluer le concept de créativité seulement sous l'angle du produit créatif?

***NON !!!***

- Car, un produit créatif est le résultat d'un *processus créatif* d'un étudiant en contexte d'apprentissage
- Alors, l'évaluation du concept de créativité devrait porter autant sur le processus créatif que sur le produit créatif en Design de mode

# Liens avec le modèle du concept de créativité de Suzanne Filteau (2009)



Modèle composé de **5P** et de **trois liens**

- Une **personne créative**, par le biais de sa **pensée créatrice**, suit un **processus créatif** qui se manifeste par diverses actions de **production** qui résultent en un **produit créatif**, créé **individuellement** ou en **alliance**. Le tout se déroule dans une **place** (environnement ou contexte) et selon une **période** de temps.

# [ Le processus créatif selon Filteau (2009) ]

---

- Démarche en cinq étapes et deux phases
- Pensée créatrice est au cœur de la démarche :
  - Un mode de traitement de l'information qui fait appel à l'utilisation de quatre habiletés intellectuelles

# Le processus créatif dans le contexte du programme de Design de mode

- Critères d'évaluation pour évaluer la créativité des concepts de la collection de vêtements en Design de mode en tant que processus créatif :
  - Un ***processus créatif*** comprenant une démarche dynamique et une application judicieuse des habiletés associées à la **pensée créatrice**.

# [ Pour résumer... ]

- Dominance du ***produit*** et du ***processus créatifs*** en contexte d'apprentissage et d'évaluation du concept de créativité en Design de mode
- Présence des 3 autres P : car le produit créatif est le résultat du processus créatif d'une ***personne créative***. Ce processus se déroule dans une ***place*** (environnement ou contexte) et selon une ***période*** de temps.

# [ Deuxième question ]

- Comment ces critères inspirent-ils les stratégies pédagogiques visant à stimuler et à développer en profondeur le processus de créativité de l'étudiant?

# [ Pourquoi parler de stratégies... ]

- Cohérence entre :
  - l'évaluation du processus créatif
  - les apprentissages durables en lien avec le processus créatif
  - la mise en place de stratégies pertinentes pour favoriser ces apprentissages
- But : intervenir au niveau du processus créatif c'est aider la personne créative à développer son *potentiel créatif*...le 6<sup>e</sup> P !!

# Contexte de mon enseignement

- 11 ans à donner les cours
  - Recherche et conception en 2<sup>e</sup> année
  - Projets de collections en 3<sup>e</sup> année
    - conception de groupes et de collections de vêtements
    - activités d'évaluation sous forme de projets
  
- 11 ans d'observation, d'apprentissage, de réflexion, d'expérimentation et de peaufinage de stratégies que je relie principalement au processus créatif

# Stratégies en lien principalement avec la démarche associée au processus créatif

- 1 -- Enseignement explicite des étapes et des liens à faire entre le processus créatif et le développement d'une collection de vêtements
  - Rappel des 5 étapes de la démarche du processus créatif
  - Problème : apprentissages de base pas toujours intégrés
  - Exemple : le cas de Benoit en 2<sup>e</sup> année, esquisses finies, mais étape de recherche escamotée
  - Stratégies pour aider les étudiants :
    - Schéma des étapes au tableau, fournir une liste de vérification des étapes sous forme de questionnements
    - Utilisation de questions reflètes pour favoriser la métacognition chez l'étudiant...par exemple

# Stratégies en lien principalement avec la démarche associée au processus créatif

2 -- Suffisamment de balises pour encadrer...suffisamment de marge de liberté pour prendre des décisions lors des étapes de détermination d'une tâche et de génération d'idées

- Difficulté à cibler une source d'inspiration
- Exemple : 2<sup>e</sup> année, projet sportswear, choix de trois sous catégories
- Stratégies pour aider les étudiants :
  - Discussion et exemples de sous catégories
  - Utilisation de la technique de carte mentale (ou *mind mapping*), collective et individuelle

# Stratégies en lien principalement avec la démarche associée au processus créatif

## 3 -- Reconnaissance et respect de la phase d'incubation

- L'étudiant a l'air perdu, n'avance pas dans la production du projet ou il vit un blocage
- Stratégies pour aider les étudiants :
  - Poser des questions afin que l'étudiant verbalise l'incertitude qu'il vit
  - Proposer de faire d'autres tâches : présentation du projet, recherche supplémentaire, écriture, etc.
  - Respecter la personne créative dans sa façon de vivre le processus créatif

# Stratégies en lien principalement avec la démarche associée au processus créatif

## 4 -- Documentation du processus créatif dans un dossier de recherche

- Les étapes, les décisions, les justifications (discours ou propos de l'étudiant)
- Une description riche du thème, de la clientèle visée et du contexte
- Les traces de la production divergente et convergente, ex. les méthodes de travail, les esquisses
- Double objectif : pour l'étudiant (apprentissage) et pour l'enseignant (évaluation)
- Stratégies pour aider les étudiants :
  - Observation ciblée de dossiers de recherche
  - Demander à l'étudiant d'expliquer l'élément choisi
  - Rotation de dossiers à observer

# Stratégies en lien principalement avec le contexte (l'environnement ou la place)

- 1 -- Établissement d'un climat collaboratif et non compétitif afin que le processus créatif se vive de façon saine
  - Exemple : projet imposé, défilé de mode en 3<sup>e</sup> année
  - Stratégie pour développer le partage :
    - En cercle, un tour de table pour présenter son interprétation du thème du projet (images, esquisses, textes et paroles)
    - Cette stratégie permet :
      - de clarifier le thème et les balises du projet;
      - d'autovalider sa piste de recherche;
      - de s'ajuster (piste trop à l'écart ou trop pareille);
      - d'éviter des mauvaises surprises à la fin du projet;
      - de faire du pouce sur les idées des autres;
      - d'établir une relation de confiance;
      - de valoriser les idées de tous;
      - de mettre en pratique plusieurs habiletés et attitudes nécessaires pour le marché du travail, par exemple...

# Stratégies en lien principalement avec le contexte (l'environnement ou la place)

## 2 -- Faire prendre conscience de sa capacité d'adaptation d'un contexte à un autre

- Développer la débrouillardise et la logique
- Exemple : projets imposés en 3<sup>e</sup> année où les étudiants ne sélectionnent pas les matières
- Stratégie pour aider les étudiants :
  - Exercice Plan B : Si les matières n'étaient plus disponibles, quel serait votre scénario de rechange?
  - À documenter dans le dossier de recherche : échantillons de tissus et justification des choix...

# [ La pensée créatrice au cœur du processus créatif ]

- Mode de traitement de l'information
  - Les pensées divergente et convergente
- Quatre habiletés intellectuelles sollicitées
  - 1) Fluidité, 2) Flexibilité et 3) Originalité : plutôt pensée divergente
  - 4) Complexité : plutôt pensée convergente

# Stratégies pour développer les quatre habiletés associées à la pensée créatrice

## Stratégie de base :

- Enseignement explicite des 4 règles de production d'idées (phase divergente du *brainstorming*)
  - La non censure
  - Viser une grande quantité d'idées
  - Les idées folles sont les bienvenues
  - Faire du pouce sur les idées (nos idées et celles des autres)

# Stratégies pour développer les quatre habiletés associées à la pensée créatrice

- 1 -- **Fluidité** : capacité à générer un grand nombre d'idées pertinentes dans un court laps de temps
  - Aider les étudiants à découvrir des façons variées pour générer beaucoup d'idées par le partage de méthodes de travail et par la valorisation de différentes méthodes
  - Pour illustrer le partage de méthodes de travail
    - le cas d'Isabelle (championne des esquisses)
    - le cas d'Andrée Anne (syndrome de la page blanche)
  - Pour illustrer la valorisation de différentes méthodes
    - le cas de Valérie (esquisses en écriture, difficulté à dessiner)

# Stratégies pour développer les quatre habiletés associées à la pensée créatrice

2 -- **Flexibilité** : capacité à combiner, à associer ou à transposer des idées à partir d'une recherche préalable; à résoudre de façon différente le même problème

- Utiliser une variété de techniques de génération d'idées afin de rejoindre tous les styles d'apprenant
- Choisir la technique selon l'objectif poursuivi :
  - Exemple du concassage / habit d'homme
  - Technique qui favorise l'émergence des idées folles en regardant une idée familière sous un autre angle par des questions, « et si on... »

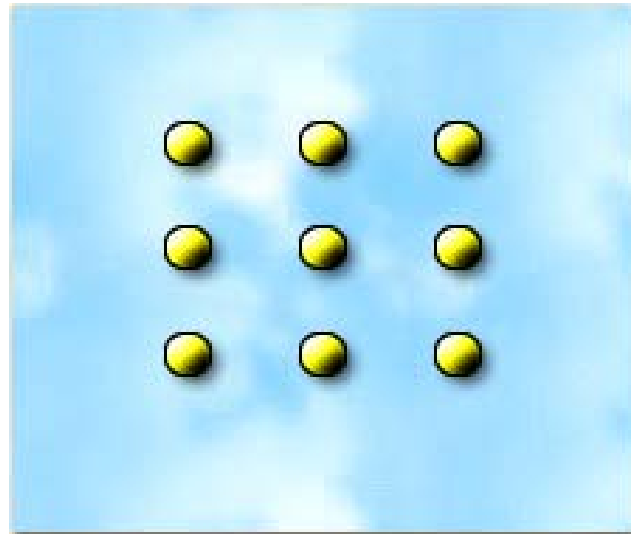
# Stratégies pour développer les quatre habiletés associées à la pensée créatrice

3 -- **Originalité** : capacité à proposer des idées nouvelles, rares, qui sortent du commun, mais qui sont également pertinentes

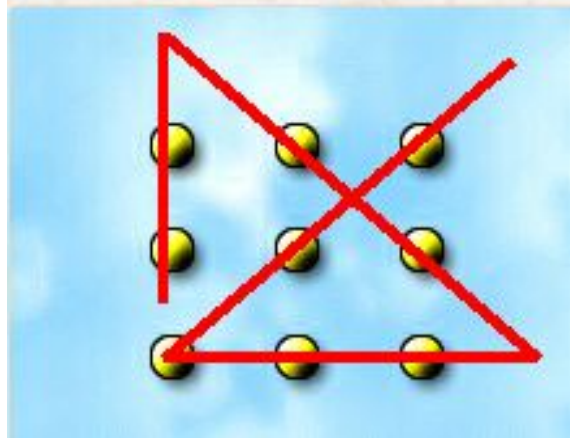
- Ajout d'une 5<sup>e</sup> règle de production d'idées pour « visualiser » l'originalité

Qui connaît le jeu de *l'énigme des 9 points*?

Relier les 9 points à l'aide de quatre traits droits sans jamais lever le crayon



# [ Et la réponse... ]



- Message du jeu = sortir du cadre, frôler les limites
- Exemple de stratégie pour aider les étudiants qui se sentent brimés par les balises du projet
  - Limites du cadre = potentiel créatif
  - Balises du projet = défi de créativité

# Stratégies pour développer les quatre habiletés associées à la pensée créatrice

4 -- **Complexité** : fait référence au nombre et à l'importance des détails; élaboration, peaufinage et harmonie des concepts; pensée convergente; habileté intellectuelle de haut niveau qui conduit à développer des concepts recherchés

- Tendance à escamoter cette habileté en disant « j'aime ma première idée »
- Stratégies pour aider les étudiants :
  - Étape de peaufinage : plusieurs agencements de vêtements qui sont documentés dans son dossier de recherche
  - Ne pas se contenter des premières idées : choisir une idée folle et l'adapter au contexte par une 2<sup>e</sup> série d'esquisses
    - le cas de Stéphanie et la surcharge d'éléments, cas classique

# Stratégies pour développer les quatre habiletés associées à la pensée créatrice

## 4 -- **Complexité**...la suite...aborder cette habileté par la faisabilité du vêtement, liens avec d'autres cours

- Notions de textiles, de développement et de confection
- Concepts recherchés découlent des connaissances et du niveau d'expertise de ces disciplines
- Stratégies pour aider les étudiants :
  - Apporter matières premières, patrons, gabarits et vêtements en classe : observation et manipulation ciblées
  - Exemple : projet imposé blouson de cuir : découpes recherchées

# [ Pour conclure les stratégies... ]

- Intervenir au niveau du processus créatif en classe, c'est...
  - agir sur tous les P
  - favoriser des apprentissages durables chez l'étudiant
  - aider l'étudiant à développer son potentiel créatif
  - avoir un impact sur le produit créatif
  - préparer l'étudiant à l'évaluation de la créativité
  - fournir des points de repères à l'enseignant pour construire la grille d'évaluation et pour porter un jugement plus juste sur le concept de créativité

# [ Question de la fin ]

- Comment faire arrimer apprentissage, enseignement et évaluation du concept de créativité dans une approche par compétences?

# [ Par le passé... ]

- Comment j'ai déjà évalué le produit et le processus créatifs
  - Grille d'évaluation à échelle descriptive analytique
  - Plusieurs critères d'évaluation, par exemple :
    - Étude de marché complète et cohérente
    - Thème et tendances pertinents et recherchés
    - Équilibre et cohérence des concepts
    - Créativité et faisabilité des concepts
    - Fidélité du rendu des aplats de présentation
    - Présentation visuelle claire et soignée
    - Etc.
  - Résultat = évaluation morcelée du produit et du processus créatifs

# [ Aujourd'hui...après deux ans ]

- Si j'étais encore enseignante, j'évaluerais le produit et le processus créatifs
  - Grille d'évaluation globale où le produit et le processus créatifs seront regroupés sous un même objet d'évaluation

# [ Pourquoi? ]

- Définition d'une compétence : Savoir agir complexe où l'étudiant fait appel à plusieurs ressources internes et externes lors d'une tâche complexe, complète et signifiante
- Façon d'évaluer : regard sur le produit créatif (par les maquettes ou planches finales) ET regard sur le processus créatif (par le dossier de recherche)
  - Les deux éléments sont intimement reliés
  - Le regard sur le processus aide à mieux comprendre le produit, et donc conduit à un jugement plus juste de la créativité = cohérence avec l'évaluation dans une approche / compétences

# [ Piège à éviter ]

- Être influencé par la qualité de la présentation visuelle ou par la maîtrise des habiletés techniques en dessin
  - Le contenant versus le contenu
    - le cas de Mélanie, très habile en technique de dessin
    - le cas de Sophie, plutôt brouillon
  - Suggestion : regrouper les critères portant sur le contenant sous un autre objet d'évaluation avec sa propre échelle descriptive globale
  - Résultat : grille d'évaluation finale composée de deux objets d'évaluation distincts
    - 1 -- le contenu (fond)      2 -- le contenant (forme)

# Proposition pour évaluer la créativité en 3<sup>e</sup> année

- Objet d'évaluation pour le *contenu* (fond) :
  - Créativité des concepts de la collection de vêtements en tant que produit et processus créatifs
- Critères d'évaluation :
  - Un produit créatif nouveau, original, utile, valable ou fonctionnel, adapté au contexte et aux besoins de la clientèle visée
  - Un processus créatif comprenant une démarche dynamique et une application judicieuse des habiletés associées à la pensée créatrice

# Échelle descriptive niveau supérieur

## **Excellent** (A à A+ ou 90 à 100 %)

- Les concepts proposés sont conformes aux balises du projet et pertinents en fonction des choix documentés dans le dossier de recherche. Les concepts proposés répondent bien aux besoins de la clientèle visée et correspondent au profil des boutiques ciblées, ainsi qu'à la source d'inspiration élaborée par l'étudiant.

*Fait référence principalement au produit créatif*

*Cela continue...*

# Échelle descriptive niveau supérieur

*la suite...*

- Tout en faisant appel à la recherche de tendances et à la source d'inspiration, les concepts sont très recherchés tant parmi les styles de la collection finale que parmi les esquisses non sélectionnées.

*Fait référence au produit et au processus créatifs*

*Présence de l'habileté de complexité*

*Cela continue...*

# Échelle descriptive niveau supérieur

*la suite...*

- Le processus créatif est démontré par une démarche dynamique, par une recherche d'idées complète, par une interprétation d'idées pertinentes, nouvelles et originales et par une élaboration riche, détaillée et harmonieuse de tous les éléments de la collection.

*Fait référence principalement au processus créatif*

*Présence des quatre habiletés de la pensée créatrice*

*Cela continue...*

# Échelle descriptive niveau supérieur

*la suite...*

- Les concepts proposés sont utiles, valables ou fonctionnels. Ils tiennent compte de la faisabilité des styles grâce à une utilisation recherchée des notions de textiles, de développement des patrons et de la fabrication des vêtements.

*Fait référence au produit et au processus créatifs*

# [ Il reste à élaborer... ]

- Les autres niveaux : très satisfaisant (B), satisfaisant (C), suffisant (D) et insuffisant (échec)
- Quelques exemples de faiblesses :
  - Concepts sans lien avec les balises du projet ou les choix documentés dans le dossier du recherche (thème, clientèle visée, catégorie de vêtements, gamme de prix, tendances, saison, matériaux ou couleurs)
  - Manque de recherche, d'interprétation ou d'élaboration d'idées parmi les esquisses ou les styles de la collection finale
  - Manque d'harmonie (erreur de proportions, concepts surchargés, etc.)
  - Notions de textiles, de développement et de confection mal utilisées ou peu utilisées
  - Etc.
- Puis, valider et expérimenter la grille d'évaluation globale...

# [ Synthèse ]

- Réflexion sur les critères pour évaluer le concept de créativité
- Stratégies pour développer en profondeur le processus créatif de l'étudiant
- Proposition d'un outil d'évaluation du concept de créativité en tant que produit et processus créatifs en Design de mode

# [ Pour terminer... ]

- Susciter de l'intérêt pour l'évaluation du concept de créativité et encourager à faire des liens avec votre propre contexte
- Mon projet de recherche se poursuit
  - À l'aide du modèle de créativité Filteau (2009)
  - En ciblant quelques programmes au Cégep Marie-Victorin qui évaluent la créativité
  - Buts de ma recherche :
    - Identifier les difficultés associées à l'évaluation du concept de créativité (par exemple, la subjectivité)
    - Préciser le contexte de créativité du programme ciblé
    - Mieux cerner les critères d'évaluation de la créativité
    - Élaborer une échelle descriptive pouvant servir à l'évaluation du concept de créativité

# [ À vous la parole... ]

- Question de départ
  - Selon vous, à partir de quels critères devrait-on évaluer la créativité?
  - Quelques interventions, questions ou commentaires...