

L'explorateur, l'artiste, le juge et le conquérant

Guide pour une visite « créative » du Salon de l'Education

Par Philippe BRASSEUR, formateur et consultant en créativité, auteur (1)

Créativité à l'école, innovation pédagogique... La créativité est à la mode, mieux, on nous dit qu'elle est « indispensable » dans un monde en mutation constante. A l'école surtout, dont la mission est plus que jamais de former des individus très « souples mentalement », aptes à résoudre les défis inconnus qui les attendent demain. Oui mais... « Je ne suis pas créatif ! » disent certains. Bonne nouvelle : la créativité, cela s'apprend. C'est même comme la gymnastique : plutôt que de pratiquer une fois par mois, mieux vaut prendre soin de sa souplesse mentale au quotidien.

Dans un livre fameux (2) , Roger von Oech compare l'individu créatif à quatre personnages : un explorateur (curieux de tout), un artiste (aimant jouer et expérimenter), un juge (structuré et critique) et un conquérant (fier et combatif). Alors, histoire de stimuler le créatif qui est en vous, visiteur de ce Salon, nous vous proposons ces quelques pistes pour une visite pas comme les autres...

Pour stimuler votre EXPLORATEUR (curiosité, questionnement, candeur...):

- si vous n'en avez pas, commencez par acheter un carnet. C'est le meilleur allié du créatif (comme le faisait Léonard de Vinci)!
- Notez 5 questions auxquelles vous aimeriez trouver une réponse en sortant du Salon. Par ex.: Où sont les toilettes ? Quels sont les goûts des sandwiches ? Quelle visite de classe organiser pour voir en un jour des « poissons » et un « château-fort »? (ou plus profond...) Pourquoi suis-je ici ?
- Parmi les livres jeunesse, cherchez une image d'un endroit où vous aimeriez vous trouver maintenant. Contemplez-la, laissez-vous rêver, et écrivez tout ce que vous feriez dans ce lieu.
- « Piquez » ici et là (et notez) 5 activités de 5 minutes max. pour stimuler la créativité des enfants. Créer, c'est parfois copier !
- Asseyez-vous. Fermez les yeux. Ne faites rien pendant cinq minutes (tant pis si on vous regarde). Ayez tous les sens aux aguets. Respirez... Ne rien faire, c'est s'ouvrir à l'ici-et-maintenant, à l'inattendu... et à soi !

Pour stimuler votre ARTISTE (fantaisie, jeu, expérimentation):

- Faites une expérience (village des sciences), puis jouez à un jeu (village du jeu).
- Prenez deux stands proches, mais très différents. Trouvez-leur au moins 5 points communs. Un excellent moyen pour multiplier vos connexions neuronales !
- Pour votre repas, choisissez un aliment et une boisson dont les couleurs sont complémentaires. Ou identiques. On mange aussi avec les yeux !
- Vous êtes à plusieurs ? Inventez une histoire avec des objets présents sur la table! Le premier est le héros (donnez-lui un nom !) ; le deuxième est la quête du héros (ce qu'il cherche désespérément) ; le troisième est un opposant, le

4^e un adjuvant et le dernier... c'est le dénouement. Confiez votre histoire à votre carnet!

- Choisissez un endroit dans le salon, et rendez-le plus beau, agréable à regarder (sans l'abîmer !).

Pour stimuler votre JUGE (sens critique, valeurs, organisation):

- Allez vers un stand qui ne vous attire pas du tout. Cherchez (au moins !) une qualité à ce stand. Adressez un compliment sincère au responsable.
- A l'inverse, trouvez 5 défauts à un stand qui vous attire (mais laissez le responsable tranquille !)
- Allez assister une conférence au hasard (important !) ; recueillez-y et notez 5 découvertes inattendues.
- Ramenez un cadeau pour l'élève que vous appréciez le moins.
- Notez trois idées pour transformer votre vie ou votre métier: une idée « terre » (facile, à mettre en œuvre tout de suite), une idée « montagne » (plus difficile, mais cela mérite des efforts) et une idée « ciel » (utopique, mais ce serait tellement génial si un jour...).

Pour stimuler votre CONQUERANT (audace, détermination, fierté):

- Parlez à un(e) inconnu(e). Demandez-lui ce qu'il(elle) a découvert de nouveau aujourd'hui. Plus si affinités.
- Parlez à votre auteur (ou éditeur) préféré.
- En rentrant chez vous, changez 3 habitudes : par ex. la répartition des tâches – la place des meubles – la déco... Faites la même chose en classe. (Vive le changement : un « risque » par jour, en forme toujours !)
- Tel Christophe Colomb de retour du Nouveau Monde, présentez dans la salle des profs vos découvertes ramenées du Salon de l'Education.
- Ce soir, devant votre miroir, décernez-vous la médaille de la créativité. Si vous ne le faites pas, qui le fera ?

Comment vous sentez-vous après ces expériences ? Fatigué(e), sûrement ; dynamisé(e), je l'espère ! En proposant aux enseignants de placer la créativité au cœur de toutes les disciplines scolaires, j'ai découvert que ces quatre mêmes personnages sont centraux dans tout apprentissage :

- l'explorateur : être curieux, se poser des questions ;
- l'artiste : chercher et expérimenter ;
- le juge : évaluer, traiter l'information
- et le conquérant : communiquer (3)...

Autant de compétences qui rendront l'enfant « créateur » de son apprentissage.

Alors, si vous croyez comme Einstein que « L'imagination est plus importante que la connaissance », je vous souhaite une année 2009/2010 étonnante et créative !

(1) (« Soyons créatifs », « 1001 activités autour du livre », « 1001 jeux de créativité avec les objets », Casterman) Contact : phil.brasseur@skynet.be Site : www.philippebrasseur.be

(2) Roger VON OECH, Ne restez pas assis sur le meilleur de vous-même, Interéditions (épuisé)

(3) Ce qu'on appelle en pédagogie les « compétences transversales instrumentales »