

Vers une information-documentation coopérative et créative

Marina Vera-Perez, professeure documentaliste au lycée Victor Hugo à Carpentras.

Publié le 22/06/2017. Disponible sur : https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_10528105/fr/vers-une-info-documentation-cooperative-et-creative-traam-documentation-2016-2017

Comment mettre les élèves dans une posture de créativité dans les séances info-documentaires ?

En quoi la coopération favorise -t-elle la créativité des élèves?

Pourquoi ?

- Proposer des temps de cours qui mettent l'élève en position de créativité
- Créer des situations d'apprentissage valorisantes pour les élèves et créer des "souvenirs chauds"
- Valoriser l'espace CDI et les ressources documentaires

Les "contraintes"

Par "contrainte", je pense au terme utilisé en arts plastiques se présentant plutôt comme un problème à résoudre qui suppose plusieurs solutions et un choix.

Nouvellement nommée dans ce lycée, il fallait construire toutes les séances pédagogiques. Je décidais alors de m'appuyer sur les dispositifs dans lesquels j'étais certaine d'intervenir à savoir l'EMC et l'AP en seconde, en première, les TPE en L et ES et les AI en ST2S (Activités Interdisciplinaires pour la série technologique Sanitaire et Social).

Mon intention était donc d'introduire un peu de créativité dans chacune des séances info-documentaires proposées.

La vraie contrainte réside dans le temps imparti aux séances, souvent ce sont des séances ponctuelles de 50 min pendant lesquelles il faut mettre en place une situation qui permette d'aborder une notion info-documentaire et en même temps de proposer un dispositif créatif.

Dans ce contexte la production finale est forcément modeste.

D'autre part, je me suis efforcée de proposer l'utilisation d'un outil numérique. En effet, dans la continuité d'une problématique présente depuis de nombreuses années dans ma

pratique professionnelle, j'essaie de développer les compétences numériques des élèves dans presque toutes mes séances info-documentaires. Dans ce contexte je veille à ce que l'outil (application, plateforme, site, réseau social) reste un outil et en même temps, je cherche à développer une culture de l'information en familiarisant les élèves à leur utilisation et en développant un esprit critique à leur égard.

Le dispositif créatif

Pour mettre en place le dispositif créatif je me suis inspirée des recherches de Todd Lubart. D'après lui "la créativité se définit comme la capacité à générer une production originale et adaptée à son contexte".

Isabelle Puozzo dans un article de recherche intitulé *Pédagogie de la créativité : de l'émotion à l'apprentissage*, a tenté de poser quelques fondements théoriques de la pédagogie de la créativité dont je me suis inspirée a posteriori de mes expériences pédagogiques pour évaluer mon travail.

J'en ai retenu qu'un dispositif créatif devait :

- Être nouveau et adapté à la séquence d'enseignement
- Proposer une ou plusieurs tâches complexes
- Proposer un étayage
- Mettre l'apprenant en situation de réussir une "performance complexe"
- Porter sur un objet d'apprentissage significatif dans la formation pour construire un **endocept**. Selon Lubart, « À chaque concept ou représentation en mémoire sont associés des traces correspondant aux expériences émotionnelles vécues par l'individu », il s'agit donc de l'association d'une expérience émotionnelle à un concept/une notion.
- Proposer de l'autonomie pour prendre en charge des processus cognitifs

La coopération

Dans cette expérience et au départ, la coopération m'a surtout semblé être le moyen de favoriser à la créativité des élèves et progressivement celle-ci a pris plus de place dans les séances. En effet, au lycée et faute de temps, les cours semblent souvent construits sur un apprentissage individuel par exemple pour construire une notion ou l'illustrer, tous les élèves vont faire le même exercice.

Dans ce contexte faire coopérer les élèves est devenue un incontournable. Avec la pédagogie de la coopérativité, l'enseignant peut par exemple proposer plusieurs activités à des groupes d'élèves (îlots) et montrer différentes facettes d'une notion, sa construction se fera notamment par la restitution des groupes.

Favoriser la coopération permettait aussi de valoriser le CDI, montrer que l'ambition d'un CDI n'est pas seulement d'être une salle d'étude mais un incubateur d'idées où les élèves travaillent ensemble. Le lieu-CDI permet de proposer à des groupes de se rassembler en

différents espaces, d'échanger et d'utiliser du matériel (des tableaux blancs), des ordinateurs et des documents pour s'inspirer et trouver des solutions.

La mettre en oeuvre a été l'occasion de m'inspirer du **design thinking**. Cette méthode demande à solutionner un "vrai" problème pour la communauté ; habituellement elle demande du temps pour être mise en place en nombres d'heures et en durée.

Dans mon expérience des TraAM, il n'était pas toujours pertinent d'utiliser, le design thinking, elle a cependant été inspirante notamment pour les séances d'élaboration des problématiques pour les TPE et les AI (Activités interdisciplinaires pour les séries technologiques), dans le cadre d'une séance de deux heures. Et dans cette situation, les élèves avaient ce vrai problème de devoir bâtir leur problématique (tâche pour le moins complexe pour eux) pour avancer dans leur travail : poursuivre leur recherche, construire un plan. Car parce que des groupes d'élèves devaient solutionner un vrai problème pour, la récupération de techniques du design thinking semblait intéressante à savoir passer par une phase de **prototypage**, l'organisation des idées par les élèves sur des tableaux blancs (avec quelques consignes de départ).

Les expériences

Les séances que j'ai réalisées en "pensant créativité" étaient souvent accompagnées d'outils numériques susceptibles d'aider à la réalisation d'une production finale, souvent pour la collectivité et/ou la classe.

Les expériences menées ont été consignées dans un **tableau** qui met en avant les points forts des séances sur le plan de la coopération et de la créativité.

A posteriori, la créativité des élèves m'a souvent semblé légère même si parfois les séances remplissaient une partie des conditions d'un dispositif créatif réussi citées plus haut. La raison principale de ce manque de créativité est le plus souvent un problème de temps. En revanche la dimension de coopération a été un leitmotiv dans ces expériences afin de donner un but motivant pour la production finale à savoir réaliser des tâches différentes pour construire une production collective est plus captivant que faire chacun le même travail. Souvent cette production a été présentée comme "à poursuivre" dans une autre discipline pour montrer aussi la transversalité des compétences abordées.

Au final, les expériences proposées n'ont pas toujours été satisfaisantes en terme de créativité de l'élève, certainement parce que :

- les contraintes de temps n'étaient pas tenables en rapport aux objectifs disciplinaires info-documentaires,
- Il a longtemps persisté, pour moi, une confusion entre la production finale "originale" et la production qui permet et engage la créativité des élèves or produire en utilisant un nouvel outil numérique ne permet pas assurément de déclencher la créativité,
- les critères et les invariants d'une séance créative n'étaient pas bien clairs.

Une fois l'expérience menée certains invariants apparaissaient clairement :

- **Être vraiment d'accord sur la production finale** avec le professeur de discipline et le besoin en temps à y consacrer.
- L'importance de la **tâche complexe** : la créativité peut être déclenchée par un choix d'outils à utiliser, l'organisation **par les élèves** des tâches à accomplir ou une implication personnelle à visée collective.
- **Penser l'environnement d'enseignement pour construire un endocept** : Faire du CDI, leur lieu et créer un **"souvenir chaud"** (Brewer, 2010), un souvenir agréable lié à une émotion.

Le tableau ci-après reprend les invariants d'un dispositif créatif et un retour sur mes séances à parfaire.

Les invariants d'une séance créative réussie	Les modalités pour une séance réussie	Analyse de pratique <i>(Les pièges à éviter)</i>
Le temps pour impliquer les élèves	2 heures minimum pour une production finale simple	Pour arriver à une production finale publiable il faudrait au moins 3 heures de séance. <i>Bien négocier ce temps avec l'enseignant de discipline.</i>
Des attendus précis pour la production finale	En début de séance, proposer un choix à l'élève dans un type de production (orale, visuelle, écrite) : par exemple, proposer un "catalogue" de production possible avec les outils utilisables, les compétences nécessaires, les critères d'évaluation. <ul style="list-style-type: none"> • Oral (interview filmé, exposé, jeu de rôle...) 	<i>S'assurer que l'enseignant est prêt à s'engager dans la production finale qui n'est pas un supplément d'âme.</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • Production visuelle (infographie sketchnote, mindmap, thinglink, caricature, bande dessinée ... • Production écrite : article de journal, compte rendu de lecture, live twitt, poésie, pamphlet, ... 	
La nouveauté	À plusieurs niveaux : outil, situation, notion mais il pourrait aussi s'agir d'un lieu, une personne (intervenant extérieur)	La nouveauté ne doit pas être le coeur de la séance. <i>La créativité viendra surtout de la capacité des enseignants à la mettre en scène par les tâches complexes et d'impliquer les élèves.</i>
Tâche(s) complexe(s) réalisables	Définition: La tâche complexe est une tâche mobilisant des ressources internes(culture, capacités, connaissances, attitudes, vécu...) et externes (aides méthodologiques, protocoles,fiches techniques, ressources documentaires ou autres...)	Au lycée, tous les enseignants ne connaissent ou ne mettent pas en pratique cette notion ... un peu plus en histoire-géographie. <i>A faire connaître donc ...</i>
Autonomie	soit par: <ul style="list-style-type: none"> • l'organisation des tâches par les élèves • une implication personnelle • la prise en charge d'une tâche pour une réalisation collective 	Donner un compte temps pour réaliser les tâches en autonomie. <i>Dans mon expérience, nous n'avons pas laissé assez d'autonomie aux élèves</i>

Un choix à faire par les élèves	<ul style="list-style-type: none"> • choix d'outils • ou de la production finale • du sujet 	<i>Important pour impliquer l'élève sinon reste un énième exercice d'application de cours</i>
Réactivation ou création d'un endocept	<p>Créer "l'évènement": un cours qui sort de l'ordinaire où les talents des élèves peuvent s'exprimer, valoriser les compétences des élèves. Montrer que les professeurs ont du plaisir à les accueillir. Réveiller le plaisir d'apprendre et de créer.</p>	<i>Suppose une deux autorités bienveillantes...et deux enthousiasmes communicants.</i>
Spécifique au CDI Penser l'environnement (l'adapter à la séance)	<p>Par exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réserver le CDI et modifier les espaces de travail, les identifier (selon les outils), replacer tables et chaises. Mettre à disposition du matériel (post-it, tableaux blanc, papier blanc très grand format placardé...) • Mettre à disposition des ressources documentaires présélectionnés avec des marque-pages 	<i>Penser le CDI comme un lieu de rencontre créative.</i>

Prospectives

Aux invariants d'un dispositif créatif cités plus haut, j'ajouterai la notion de la pensée divergente et la prise en compte des aptitudes cognitives des élèves dont il conviendrait de leur faire prendre conscience.

Parmi les points à améliorer, la valorisation des travaux des élèves (étapes du travail et production finale) mériterait d'être anticipée lors de la construction de la séance, avec à l'appui tous les canaux de diffusion possibles tels que Chamilo, portail du CDI, compte twitter, panneaux d'affichage...

Au moment de faire le bilan de ces Traam, il m'a semblé indispensable de poursuivre cette réflexion et surtout de faire apparaître clairement la pédagogie de la créativité dans le projet documentaire du lycée.

Ainsi en a-t-il été question dans une réunion sur l'AP de seconde : la créativité a été évoquée en lieu et place "de cours de méthodologie" - souvent un travers dans ce genre de dispositif.

Les séances info-documentaires inscrites dans des dispositifs seront proposées dans l'idée de favoriser la créativité des élèves. Aussi ai-je l'intention de réaliser un module d'intervention dans les TPE qui pourrait être composé ainsi :

- une séance introductive à tous les ES, "d'idéation" où les élèves feuilletteraient des périodiques spécialisés et les rubriques économiques des journaux généralistes. Noter tous les sujets qui les intéressent sur des post-it et les proposer à tous puis commencer une veille sur certains sujets.
- Des ateliers créatifs pour produire des infographies ou des affiches, des podcasts, des capsules vidéos ou autres sur des notions clés des sujets de TPE.
- Un autre pour les productions finales de TPE pour sortir du traditionnel diaporama

Pour l'EMC en seconde et première : proposer aux professeurs d'histoire-géo de réaliser au moins une séquence au CDI avec une production finale qui engage la créativité de l'élève.

Pour un des EDE de littérature et société, la pédagogie de la créativité sera notre fil rouge avec des activités de pratiques théâtrales, des productions d'affiches pour le festival d'Avignon, du "speed booking", rédactions de critiques, pratiques journalistiques sur Twitter.

Pour finir...

Le principal écueil aura été de confondre l'originalité, la nouveauté avec la créativité en faisant utiliser un nouvel outil numérique aux élèves ou en proposant un dispositif différent des cours habituels. Or la créativité suppose une production matérielle ou non mais surtout une implication de l'individu, des choix, des idées et, dans le cadre scolaire, une modification d'une compétence ou d'une connaissance.

L'autre pierre d'achoppement a été de ne pas avoir assez insisté sur la valeur de la production finale auprès des professeurs de discipline. En effet, il est essentiel d'aller au bout du processus créatif et de garder l'esprit de départ des séances : production par les élèves, finalisation des productions, valorisation.

D'autre part, entrer dans un dispositif créatif prend du temps : créer une ambiance de travail, le contact humain, les échanges entre pairs, produire, cela ne peut se faire en deux heures.

Une année ne suffit pas pour expérimenter la créativité et pour être efficace il faut être au clair avec certains concepts, pouvoir les expérimenter, prendre le temps d'échanger au sein des traAM même si les expériences semblent parfois éloignées des nôtres, discuter de notions, de concepts, de méthodes et ainsi faire avancer notre réflexion. Il me semble aussi important de se choisir, peut être plus tôt dans l'année, certains principes qui nous

correspondent en tant qu'enseignant et se construire des schémas de dispositifs créatifs pour évaluer nos séances et le travail des élèves.

Après trois trimestres d'expérience, la mise en pratique de la réflexion pédagogique commence réellement maintenant pour moi parce qu'elle fera partie intégrante du projet documentaire de l'année à venir, de ce fait elle sera partagée avec la communauté pédagogique ce qui permettra de la mettre au coeur de nos interventions et de rejoindre les objectifs du projet d'établissement.

D'autre part cette expérience ayant eu lieu dès ma prise de poste dans l'établissement, cela a influencé la posture pédagogique que je voudrai adopter et fera certainement évoluer aussi le lieu CDI et les ressources à disposition.

Bibliographie

Nicolas Beudon "Qu'est-ce que le design thinking ?" *Le recueil factice (biblioblog)* [En ligne], consulté le 11 juin 2017. URL: <http://lrf-blog.com/2015/03/18/design-thinking-1/>

Nicolas Beudon. "Le design thinking en bibliothèque" *Le recueil factice (biblioblog)* [En ligne], consulté le 11 juin 2017. URL: <http://lrf-blog.com/design/>

Lubart T., *Psychologie de la créativité* (2^e éd.), Paris, Armand Colin, 2003.

Isabelle Puozzo, « Pédagogie de la créativité : de l'émotion à l'apprentissage », *Éducation et socialisation* [En ligne], 33 | 2013, mis en ligne le 01 septembre 2013, consulté le 11 juin 2017. URL : <http://edso.revues.org/174>

La créativité peut-elle s'enseigner ? *Le Monde* (Paris. 1944) 22160 (14/04/2016). - p.1-6 du Cahier École ([disponible aussi sur le site du Monde](#))