



# Oser la créativité en ISP



*« Le monde de la réalité a ses limites ; le monde de l'imagination est sans frontières. »*

(Jean-Jacques Rousseau)

# Les cycles de l'ISP organisés par la FeBISP

Depuis septembre 2015, la FeBISP propose aux travailleurs et travailleuses<sup>1</sup> de l'Insertion socioprofessionnelle des cycles centrés sur des thématiques qui concernent particulièrement le secteur.

L'orientation, les relations OISP et entreprises, l'accompagnement psycho-social, la pédagogie en ISP, etc., autant de sujets qui questionnent les équipes et font débat à l'intérieur de chaque structure.

## Échanges d'expériences et de bonnes pratiques

La plupart du temps « le nez dans le guidon », les professionnels de l'insertion ont peu l'occasion d'approfondir ces questions, de les resituer dans un contexte institutionnel plus global, ou tout simplement de se rencontrer pour partager leurs expériences, leurs inquiétudes, leurs solutions.

Plus que des formations au sens strict, il s'agit donc avant tout de favoriser la rencontre entre les professionnels concernés et de se baser sur leur expertise pour développer ou améliorer les compétences et pratiques professionnelles.

C'est en effet au départ de l'expérience des acteurs de terrain et de l'analyse de situations rencontrées au quotidien que nous cherchons à relever les difficultés spécifiques et les solutions qui peuvent être apportées, à mutualiser des outils efficaces, à développer de nouvelles compétences.

## En pratique

Ces formations sont en principe animées par des membres de l'équipe de la FeBISP.

**Exceptionnellement, l'animation de ce cycle a entièrement été prise en charge par une intervenante externe, Sabine Houtman.** Passionnée par la pédagogie et la créativité, ancienne inspectrice de l'enseignement, elle propose aujourd'hui des animations de séminaires et fait du coaching créatif. C'est à ce titre que nous l'avons sollicitée.

## Contacts :

**Sabine Houtman**, animation de séminaires, coaching créatif et biodanza.

[sabine.houtman68@gmail.com](mailto:sabine.houtman68@gmail.com)  
<https://www.sabinehoutman.com>

**Jeanne Lodewijck**, Attachée Formation professionnelle  
[lodewijck@febisp.be](mailto:lodewijck@febisp.be)  
FeBISP  
Cantersteen, Galerie Ravenstein 3 bte 4 - 1000 Bruxelles  
Tél: 02 537 72 04

---

<sup>1</sup> Dans le présent document, le genre masculin est utilisé au sens neutre et désigne les femmes autant que les hommes.

# Introduction

## Pourquoi cette thématique ?

L'objectif central de ce *cycle de l'ISP*, posé par Sabine Houtman, est d'amener les participants à se questionner et à découvrir « **pourquoi et comment cultiver sa créativité et celle de ses apprenants** ».

Ainsi, ce *cycle* visait un double objectif : développer sa propre créativité, en tant que formateur, professionnel de l'accompagnement et animateur, pour la mettre au service de sa pratique professionnelle, et à encourager le développement de la créativité auprès des publics ISP.

Ce *cycle de l'ISP* a souhaité mettre l'accent sur les bénéfices à tirer de la créativité et à l'envisager comme un processus intéressant dans la réflexion et la mise en place d'un projet personnel et professionnel. Nous savons que se laisser aller à la créativité n'est pas toujours évident, que des freins existent, d'ailleurs bien trop souvent présents chez les publics ISP, qui n'ont pas l'habitude ou la confiance de croire en leur capacité créative, à l'explorer, à l'utiliser. Tout au long de ces trois journées, Sabine Houtman a cherché à stimuler la créativité des participants du *cycle* et à leur donner des clés pour stimuler la créativité de leurs apprenants.

Ces outils auront permis aux participants de développer ce processus créatif.

## Participants

Habituellement, les *cycles de l'ISP* s'adressent uniquement aux professionnels travaillant dans des structures reconnues en insertion socioprofessionnelle. La FeBISP fédérant ces structures ainsi que les entreprises sociales mandatées en insertion, et en suivi de la Journée d'Étude de la FeBISP du 27 octobre 2021 portant sur la créativité dans ces deux secteurs, nous avons volontairement ouvert ce *cycle de l'ISP* au personnel de l'ISP et de l'économie sociale mandatée en insertion.

Les professionnels de ces deux secteurs ont eu l'occasion de confronter leurs réflexions et leurs pratiques, sur base des apports théoriques et des animations proposés par Sabine Houtman.

## Ce cahier thématique reprend les éléments principaux de ces trois journées de réflexion.

Il est composé de deux parties : la première est un document Power Point créé par Sabine Houtman, support à la formation donnée aux participants, la deuxième consiste en des notes rédigées par la FeBISP, complémentaires au premier document, qui reprend les échanges, discussions et créations des participants tout au long des trois jours.

**Nous vous en souhaitons une bonne lecture.**

# Programme des trois journées

## PRINCIPAUX OBJECTIFS

- Clarifier le concept de créativité et les processus en jeu
- Découverte de techniques stimulant la créativité
- Favoriser une pédagogie de la créativité
- Susciter une réflexion commune et des interrogations

## METHODOLOGIE

- Appropriation et création de contenus relatifs à la créativité dans un contexte pédagogique
- Recours à l'expérience professionnelle des participants
- Alternance de travaux en sous-groupes et en plénière

### Journée 1 – Les fondamentaux

- Émergences des représentations initiales
- Conception de la créativité
- La pensée créative, ça s'apprend
- La leçon de Magritte, expérience créative
- Défi créatif en dehors de la salle
- Les 4 personnages du créatif selon Roger Von Oech
- Partage d'expérience, interview et analyse à partir des 4 personnages

### Journée 2 – Créativité et pédagogie

- Rappel des 4 personnages et application
- Leviers et freins de la créativité
- Créer un climat créatif (Goran Ekval)
- World Café : comment stimuler la créativité des apprenants autour des 4 personnages
- Exercice d'écrivain : quelle consigne stimule la créativité ?
- Écriture d'une consigne créative à partir d'une vidéo (Ted-x : les 5 valeurs pour réussir dans la vie)

### Journée 3 – Appropriation

- Construire un accompagnement, une animation, le faire vivre et l'évaluer
- Un projet que j'ai envie de mener (story board en 6 étapes)
- Spirale de la création et se créer un contexte favorable pour être créatif
- Du OUI MAIS au OUI : liste des freins et comment les transformer en levier
- A quoi cela m'invite ?



# **PARTIE I : POWER POINT**



**Oser la créativité**

Pourquoi, et comment cultiver sa créativité et celle de ses apprenants

---

Sabine Houtman  
Febisp Bruxelles - 1er jour/3  
Jeudi 18 novembre 2021

1

**Programme**  
**Jour 1: les fondamentaux**



1. Emergence des représentations initiales
2. Conception de la créativité
3. La pensée créative, ça s'apprend :  
- On s'exerce  
- leviers et freins
4. La leçon de Magritte, expérience créative
5. Défi créatif en dehors de la salle...
6. Les 4 personnages du créatif selon Roger von Oech
7. Partage d'expérience, interview et analyse à partir des 4 personnages

2

**Sabine Houtman**



*Suis ton élan vital*



**Coach et formatrice créative**  
*facilitatrice en Voice Dialogue et Biodanza*  
*Mariée et maman de 4 enfants*

3

Qui sommes nous?



4

Quelle est ma force de...



5

Je suis créatif(ve).

D'accord | Pas d'accord

6

**Les artistes sont les plus créatifs**

D'accord

Pas d'accord

7

**Créativité est moins importante que la connaissance**

D'accord

Pas d'accord

8

**On est plus créatif à plusieurs.**

D'accord

Pas d'accord

9

Qui sommes nous?



10



**VOS  
QUESTIONS  
sur la  
créativité**



**VOS  
BESOINS  
par rapport à  
la formation**

11

**La créativité**

- Vient du latin **CREATIO** : l'action de donner la vie
- Nous devenons cocréateurs avec la vie, c'est notre énergie vitale qui prend forme
- Se présente à nous par des élans des idées, des inspirations, des envies...graduellement l'invisible devient visible




13

L'acte créateur est toujours le résultat visible et expressif de l'acte de vivre.

---

- Rolando Toro



14

### Les 5 grands potentiels humains

---

- La vitalité**  
capacité de bouger - énergie disponible
- La créativité**  
capacité d'expression, d'innovation
- la sexualité**  
capacité de contact/plaisir lien reproduction
- l'affectivité**  
capacité de lien (amitié, amour) et appartenance au groupe
- la transcendance**  
lien avec plus grand que soi

15

### La créativité

La capacité d'un individu ou d'un groupe à **imaginer** et à **mettre en œuvre un concept neuf**, un objet nouveau (**et utile**) ou à découvrir une **solution originale** à un problème.

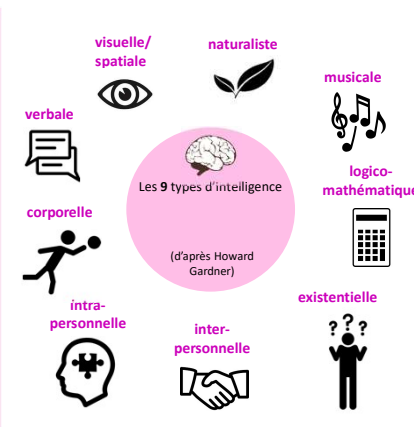
17

Une seule chose est constante, c'est le changement.  
(Héraclite)



18

Il existe autant de formes de créativité que d'intelligence

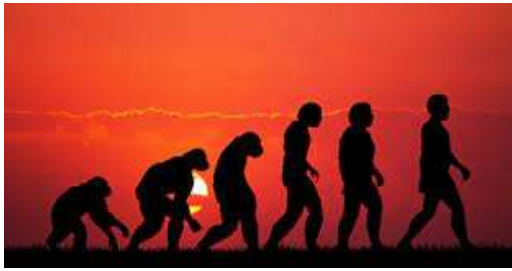


Les 9 types d'intelligence (d'après Howard Gardner)

22

Etre **créatif**, pour quoi faire?

24



Pour être **humain**

25



Pour être **soi**

26



Pour être **autonome**

27



Pour être **utile**

28



Pour être **utile**

29



Pour être **libéré**

30



**Pour qui ?**



31

**Génération Z**



32

**13 métiers  
successifs**



33

**65 % métiers  
n'existent pas**



34

**connectés, créatifs,  
« entrepreneurs »**



35

**La créativité =  
compétence-clé!**



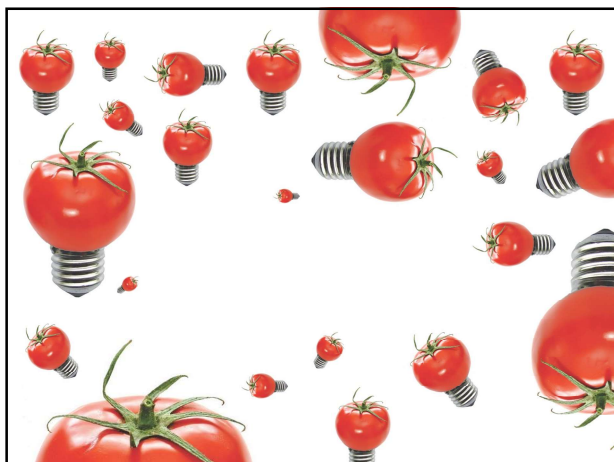
36



37



39



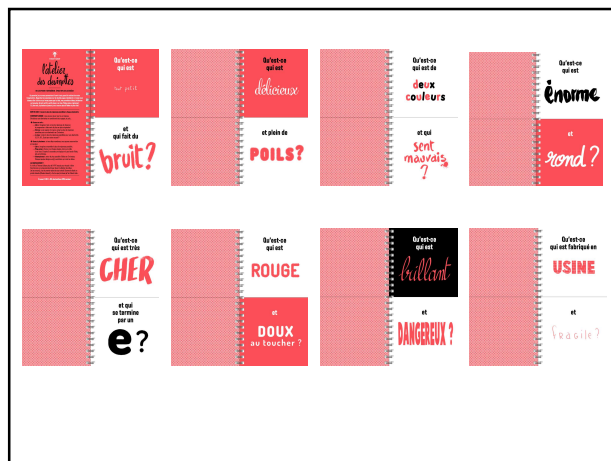
40



41



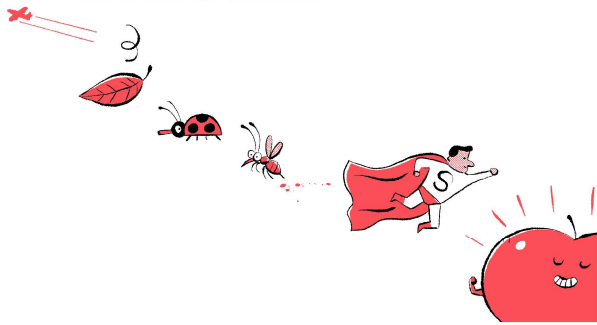
42



43



**1. Etre créatif, c'est  
MULTIPLIER les idées**



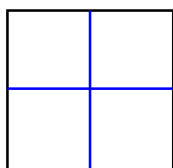
44

Divisez un carré en 4 parties égales,  
en forme et en surface.



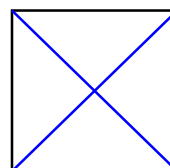
45

45



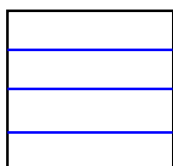
46

46



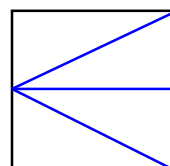
47

47



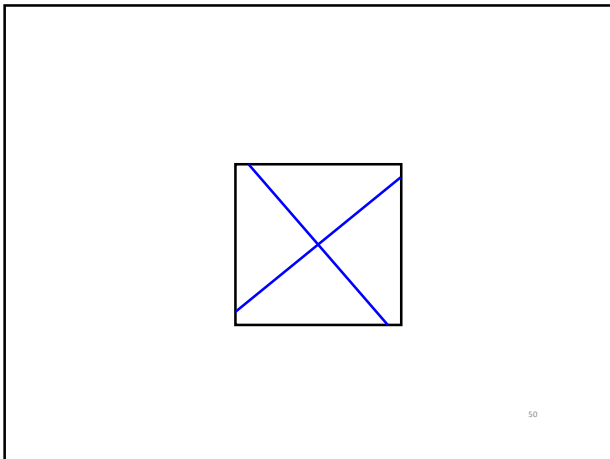
48

48

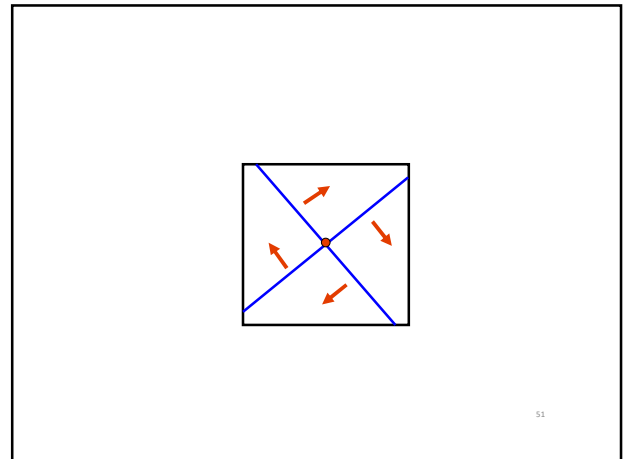


49

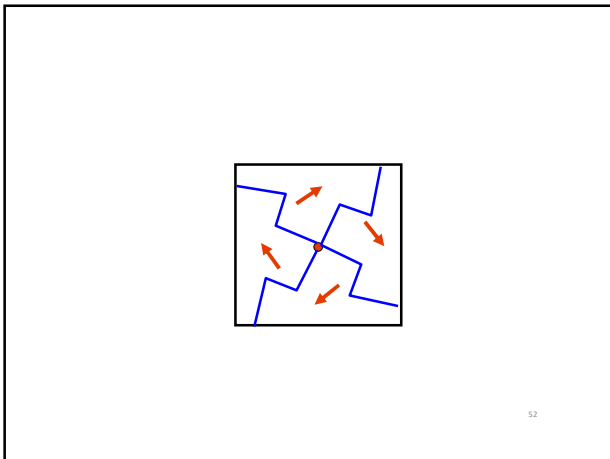
49



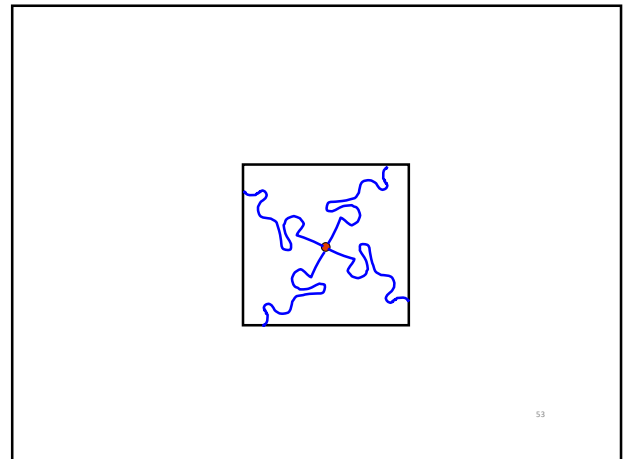
50



51



52



53

Innovez en matière de...

## TABLE

Préjugés:  
 un plateau horizontal  
 forme géométrique  
 des pieds (souvent 4)  
 hauteur fixe

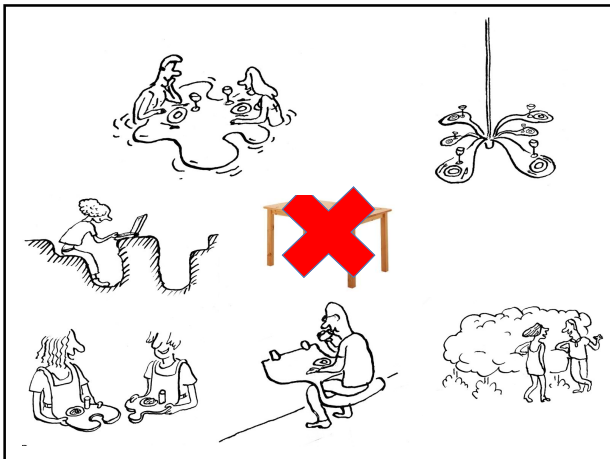
55

Innovez en matière de...

## TABLE

« Imaginez une table  
 sans plateau horizontal,  
 à la forme non géométrique,  
 sans pied(s),  
 à hauteur variable

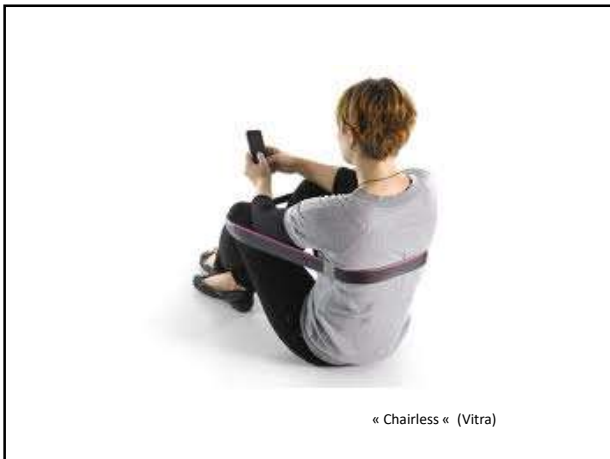
56



57




58



59



60

**Le CV de mes échecs**   
(d'après Jeff Scardino)

Domaines	
Vie professionnelle	
Vie privée	
Formation, études	
Non-compétences	
Mauvaises références	

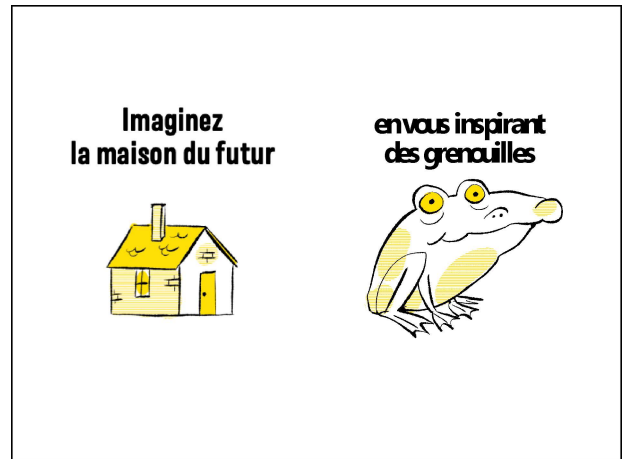
61



63



64



65



66



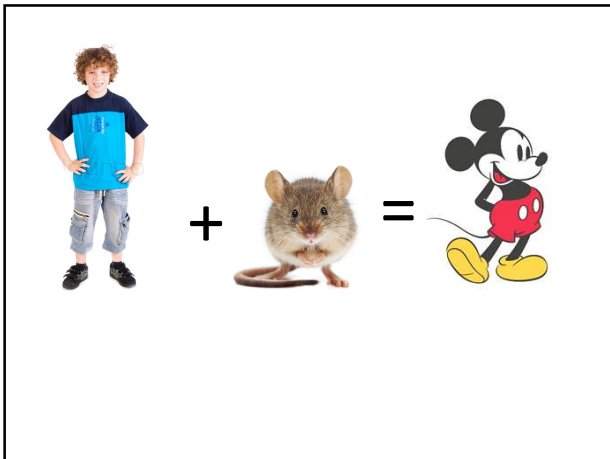
67



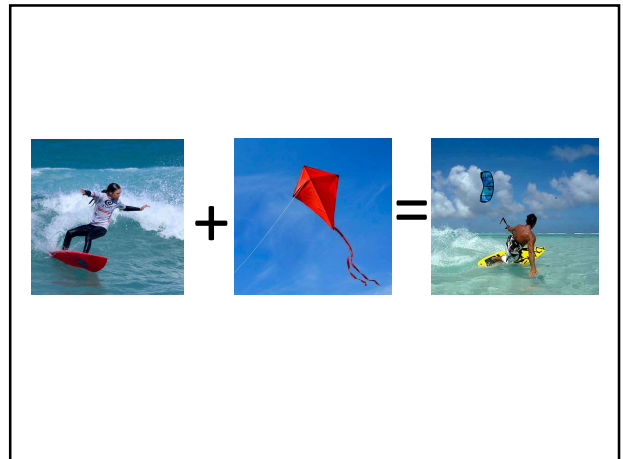
68



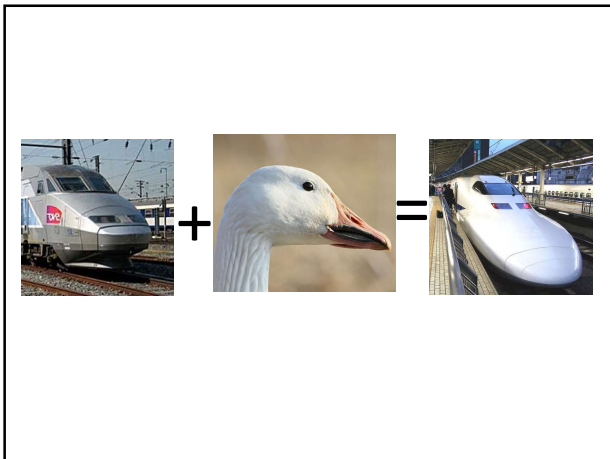
70



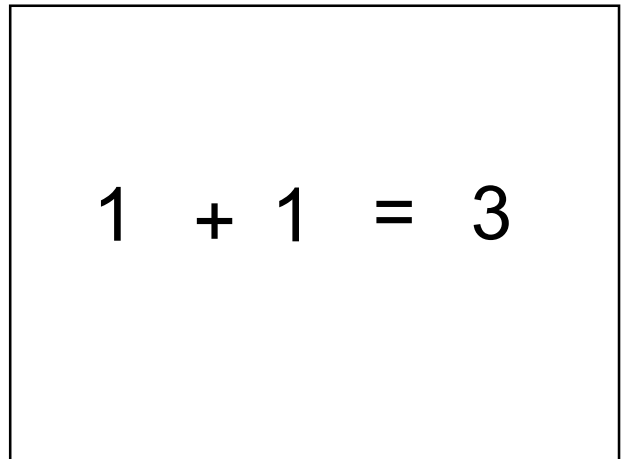
71



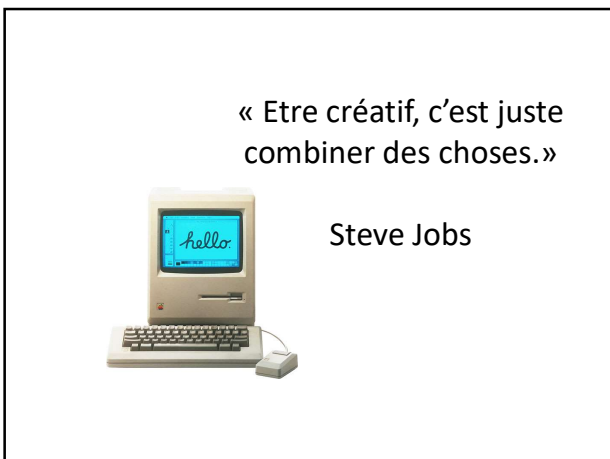
72



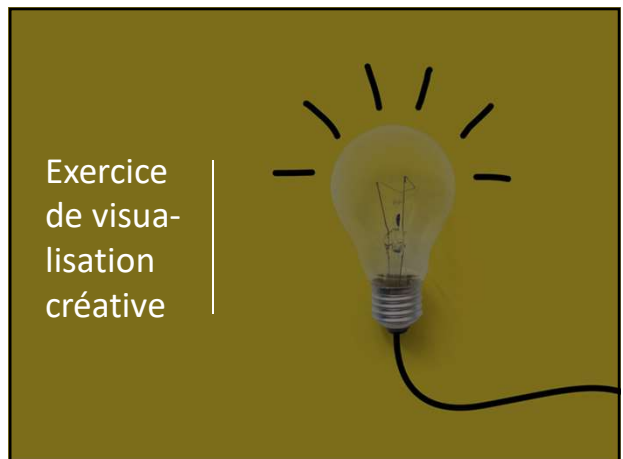
73



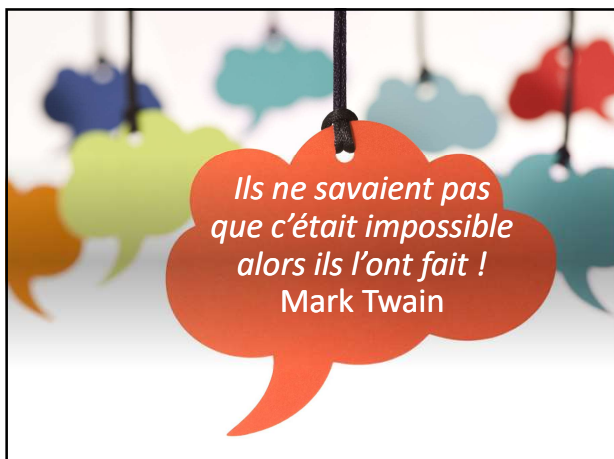
74



75



77



78



79



80



83



84

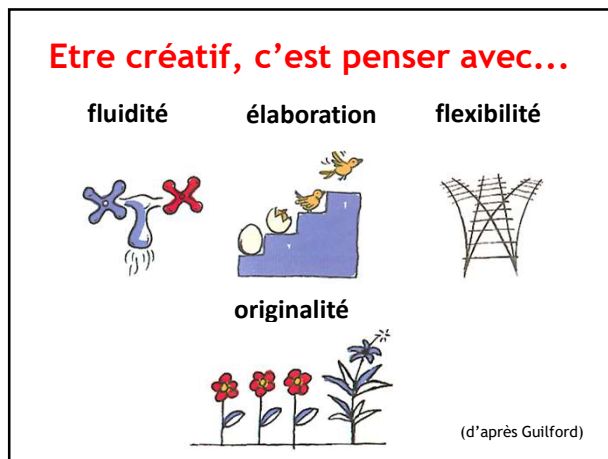


85

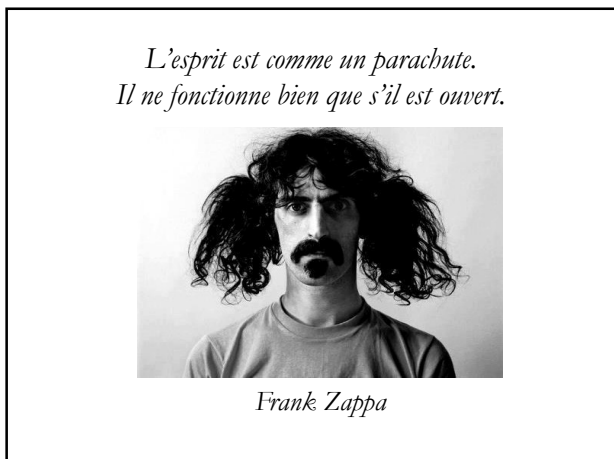




86



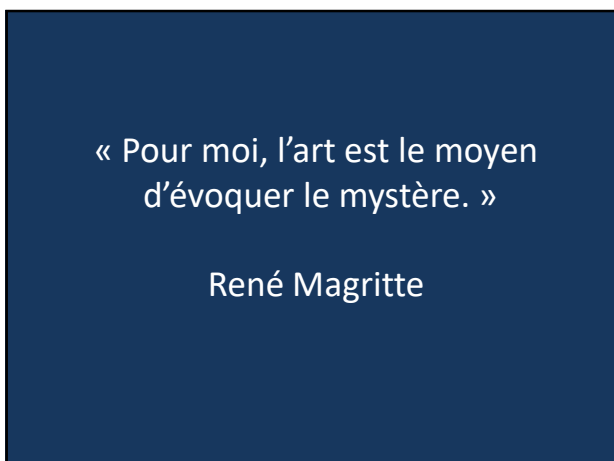
87



88



89

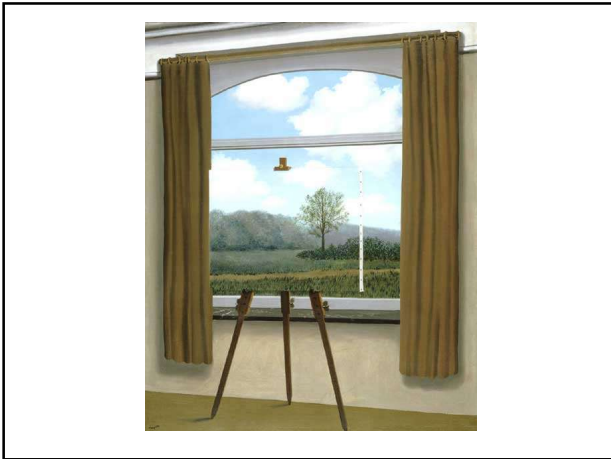


90

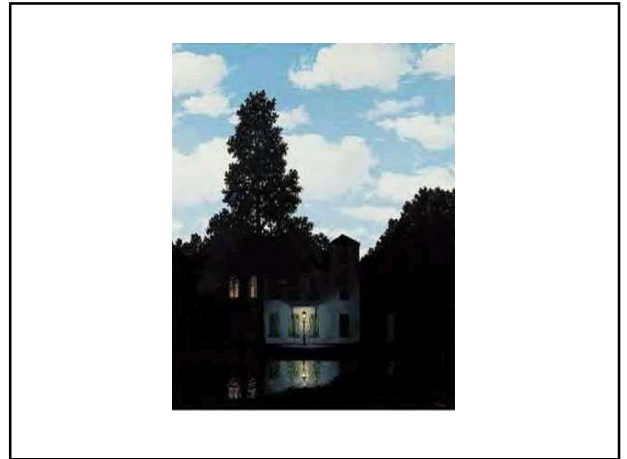


91

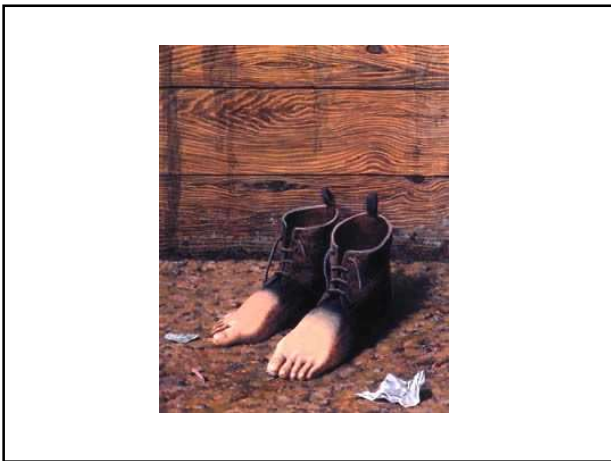




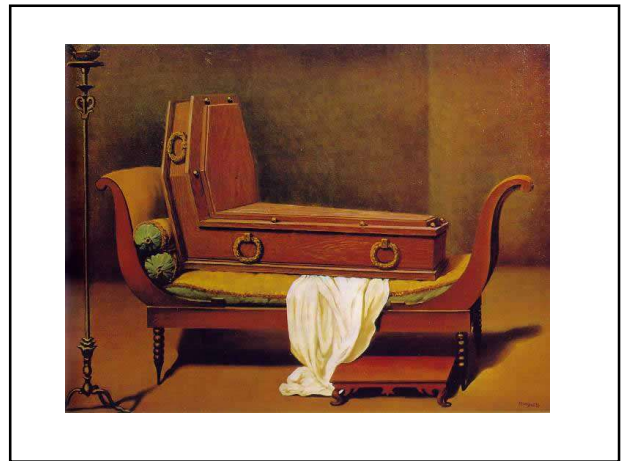
92



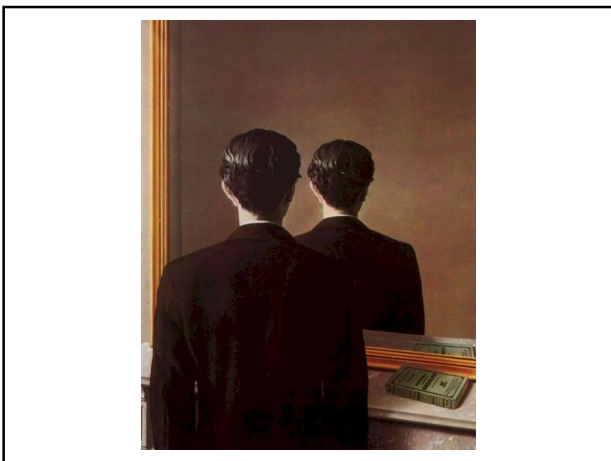
93



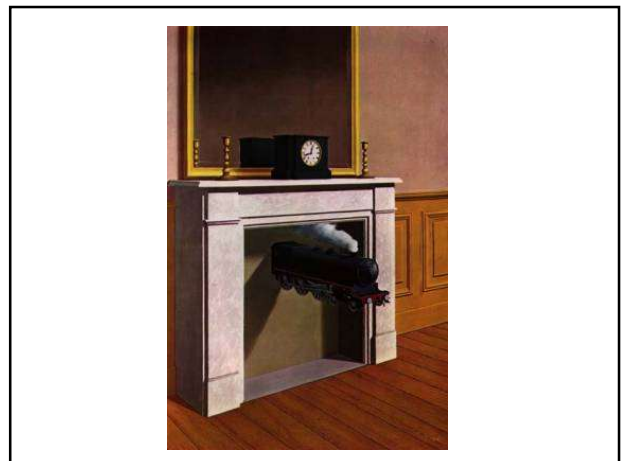
94



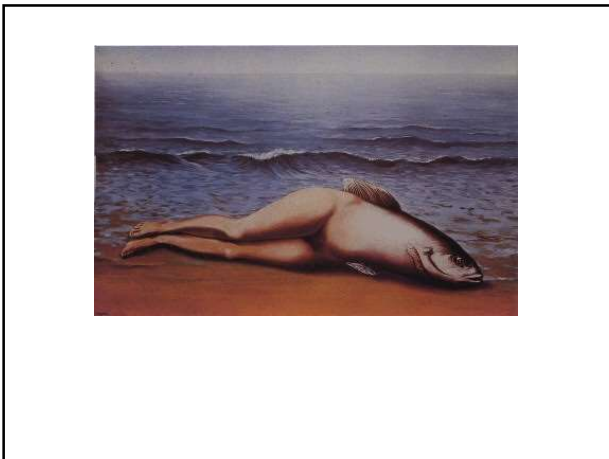
95



96



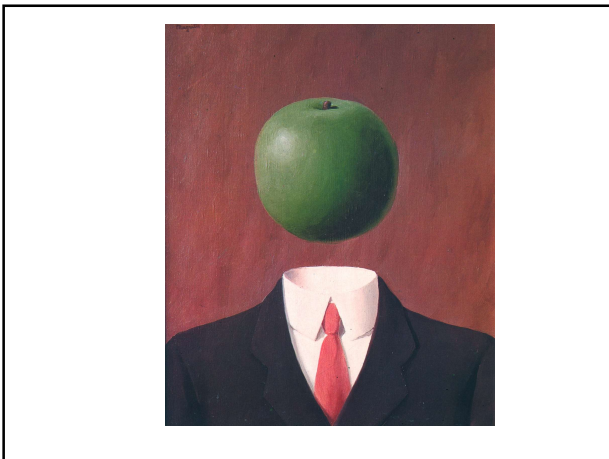
97



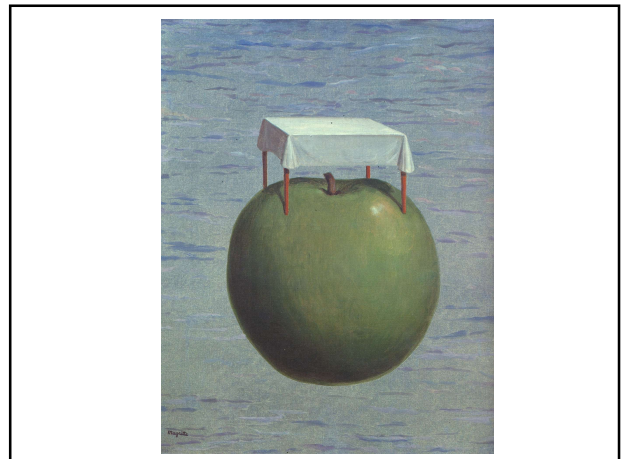
98



99



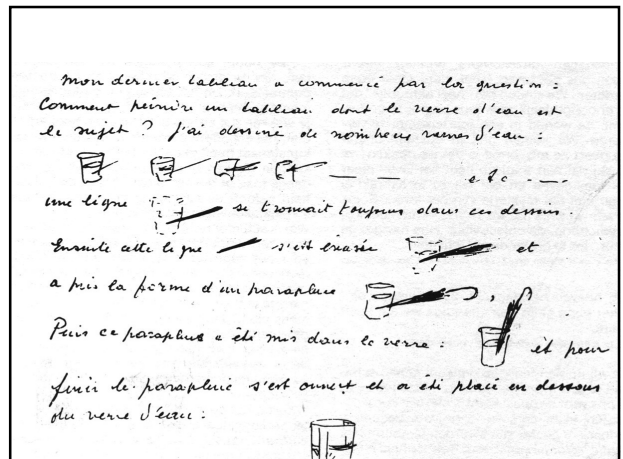
100



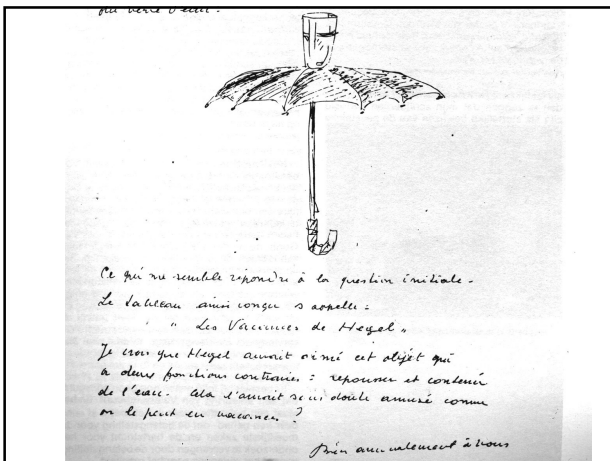
101



102



103



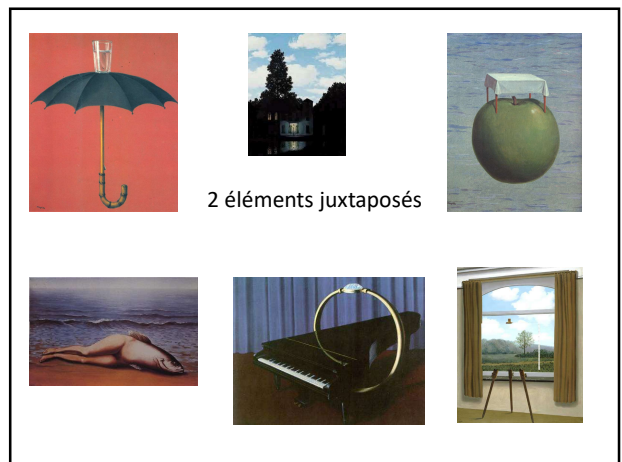
104



105



106



107



108



109



110

### A vous de jouer !

- Découpez 15 images d'objets dans des magazines en les détournant.
- Ensuite, assemblez librement ces objets 2 à 2 pour créer des rencontres intéressantes. Jouez, multipliez les idées. Défaites vos bonnes idées pour en créer d'autres !
- Choisissez les 3 idées que vous trouvez les plus ORIGINALES
- Collez les sur trois feuilles blanches. Ajoutez-y un titre poétique et mystérieux
- EXPOSEZ-les!

111

Quand est-ce la dernière fois que vous avez fait quelque chose pour la première fois?

112

Quand est-ce la dernière fois que vous avez fait quelque chose pour la première fois?

113

### Les 4 personnalités de la créativité

d'après Roger VON OECH

Explorateur	Artiste	Sage	Conquérant
Est curieux, s'ouvre à l'inconnu, se pose des questions, oublie ce qu'il sait	fait le « fou », expérimente, se trompe, lance 1001 idées, imagine l'impossible...	évalue ses idées selon ses objectifs, ses valeurs et sa « foi », les développe en solutions	Communique et met en œuvre ses idées, se bat, les fait triompher

115

### Les 4 personnalités de la créativité

d'après Roger VON OECH

Explorateur	Artiste	Sage	Conquérant
Est curieux, s'ouvre à l'inconnu, se pose des questions, oublie ce qu'il sait			

116



 Sois un explorateur curieux  
comme Léonard DE VINCI



Prends  
Des  
notes

117

 Sois un explorateur  
comme Charles DARWIN



Pose toi  
des questions

118

**Les 4 personnalités de la créativité**  
d'après Roger VON OECH

Explorateur      Artiste      Sage      Conquérant



fait le « fou »,  
expérimente,  
se trompe, lance  
1001 idées,  
imagine  
l'impossible...

119


 Sois un artiste  
comme Thomas EDISON



Cherche  
plusieurs  
réponses

120

 Sois un artiste  
comme Nicolas COPERNIC



Pense  
à  
l'envers

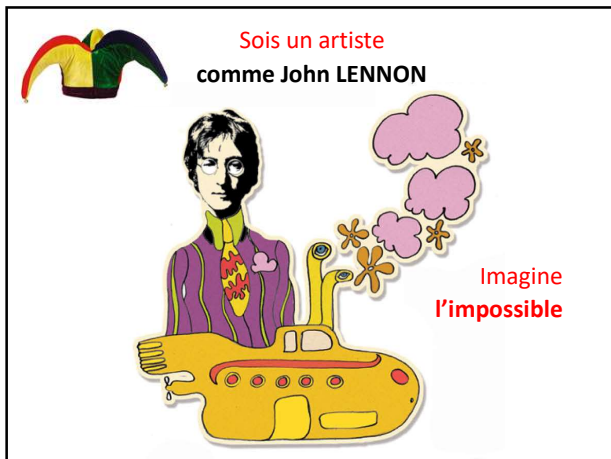
121

 Sois un artiste  
comme Albert EINSTEIN



Rêve  
éveillé

122



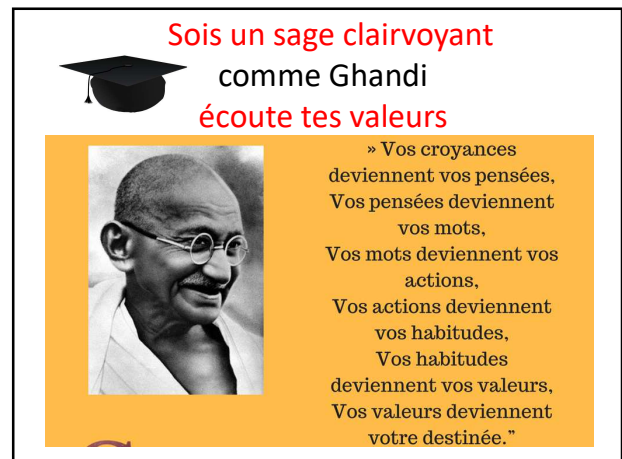
123



124



125



126



127



128



**Sois un conquérant déterminé  
comme Marcel PROUST**

**Produis  
sans  
relâche**

129







**Sois un conquérant  
comme Agatha CHRISTIE**

**Travaille  
avec  
méthode**

130

**= Le processus créatif**

Explorateur	Artiste	Sage	Conquérant
			
Analyser les informations, clarifier la situation, formuler le défi	Produire des idées nombreuses, variées, audacieuses	Evaluer les idées, développer des solutions	Communiquer, convaincre, mettre en œuvre





131

**Quels personnages retrouve-t'on dans l'exercice vécu de créativité?**

- Découpez 15 images d'objets dans des magazines en les détournant.  
**Explorateur**
- Ensuite, assemblez librement ces objets 2 à 2 pour créer des rencontres intéressantes. Jouez, multipliez les idées. Défaites vos bonnes idées pour en créer d'autres !  
**Artiste**
- Choisissez les 3 idées que vous trouvez les plus ORIGINALES  
**Sage**
- Collez les sur trois feuilles blanches. Ajoutez-y un titre poétique et mystérieux (facultatif) EXPOSEZ-les!  
**Conquérant**

132

**= Les 4 personnages ... de l'apprenant**

Explorateur	Artiste	Juge	Conquérant
			
Est curieux, se pose des questions	Cherche la solution, expérimente par essai et erreur	Evalue et traite l'information	Communique ce qu'il a appris, découvert

133

**Un moment de créativité vécu en formation**

**A. Raconter**



**B. Réfléter:**

- ressenti
- attitudes
- étapes

134





## Oser la créativité

Pourquoi, et comment cultiver sa créativité et celle de ses apprenants

Sabine Houtman  
Febisp Bruxelles - 2eme jour/3  
Vendredi 19 novembre 2021

1

## Programme

### Jour 2 : créativité et pédagogie



1. Rappel 4 personnages (mime) et applications
2. Leviers et freins de la créativité
3. Créer un climat créatif (Goran Ekval)
4. World Café : comment stimuler la créativité des apprenants autour des 4 personnages
5. Ex. d'écrivain pour découvrir ce qu'est une consigne qui stimule la créativité
6. Ecriture d'une consigne créative à partir d'une vidéo (TedX-5 valeurs pour réussir dans la vie)

2




### Rappel : Les 4 personnalités de la créativité

d'après Roger VON OECH

Explorateur	Artiste	Sage	Conquérant
			
Est curieux, s'ouvre à l'inconnu, se pose des questions, oublie ce qu'il sait	fait le « fou », expérimente, se trompe, lance 1001 idées, imagine l'impossible...	évalue ses idées selon ses objectifs, ses valeurs et sa « foi », les développe en solutions	Communique et met en œuvre ses idées, se bat, les fait triompher

3

### = Les 4 personnages ... de l'apprenant

Explorateur	Artiste	Sage	Conquérant
			
Est curieux, se pose des questions	Cherche la solution, expérimente par essai et erreur	Evalue et traite l'information	Communique ce qu'il a appris, découvre

4

Quelles clés cela me donne t'il dans ma posture...

- De coach ?
- D'animateur ?
- De formateur ?
- Personnelle ?

5

### FREINS A LA CREATIVITE

- Conformisme
- Peur du changement
- Peur de la nouveauté
- Peur de l'incertitude
- Rigidité, pensée ou/ou
- Peur de l'échec
- Peur du jugement



6

### FREINS A LA CREATIVITE

- Conformisme
- Peur du changement
- Peur de la nouveauté
- Peur de l'incertitude
- Rigidité, pensée ou/ou
- Peur de l'échec
- Peur du jugement

7

### FREINS A LA CREATIVITE (pensée automatique)

- Conformisme
- Peur du changement
- Peur de la nouveauté
- Certitude
- Rigidité, pensée ou/ou
- Peur de l'échec
- Peur du jugement

### LEVIERS DE LA CREATIVITE (pensée choisie)

- Oser être soi
- Discipline du changement
- chercher la nouveauté
- Questionner
- Pensée et/et, paradoxes
- Vouloir progresser
- Être son « bon » juge

8

### Comment êtes-VOUS (le plus) créatif?

Seul-e • À plusieurs  
 Au calme • Dans l'urgence  
 En pensée • En action  
 En journée • En soirée  
 Immobile • En mouvement  
 Au travail • En privé  
 ... • ...

9

### Facteurs influençant la créativité

(Teresa Amabile)

#### Expertise

- Savoir
- Savoir-faire

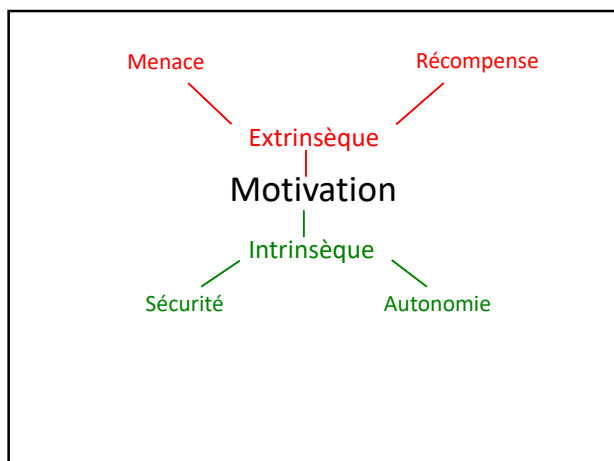
#### Aptitudes créatives

- Fluidité
- Flexibilité
- originalité...

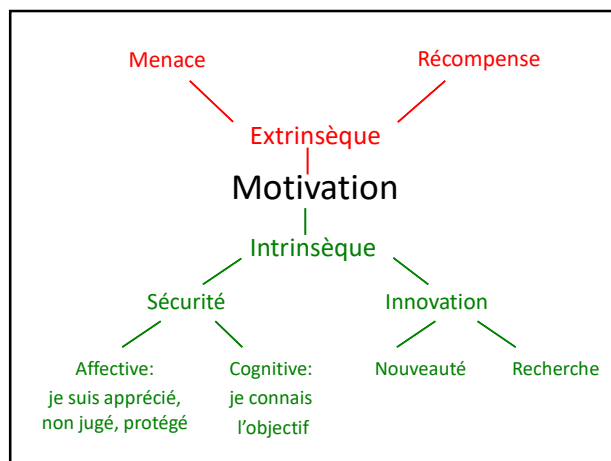
#### Motivation

- Extrinsèque
- Intrinsèque

10



11



12

(d'après Teresa Amabile)

## Sécurité cognitive




- Vision, sens
- Objectif précis
- Ressources, moyens
- Règles, limites
- Temps, délai
- Support

13

(d'après Teresa Amabile)


## Sécurité cognitive



- Vision, sens
- Objectif précis
- Ressources, moyens
- Règles, limites
- Temps, délai
- Support

(idéalement, à fixer avec le groupe ou l'individu)

## Sécurité affective



- Confiance
- Respect
- Valorisation
- Encouragement
- Droit à l'erreur
- Intimité, écoute

14

## Facteurs de motivation « intrinsèque »

### Sécurité

affective: je suis apprécié(e);  
cognitive: je connais l'objectif



&

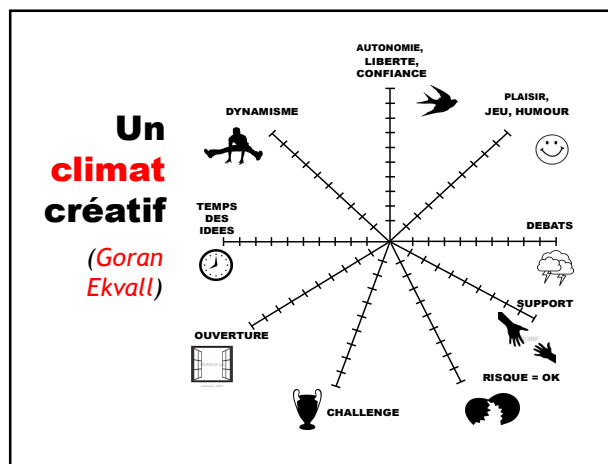
### Liberté

J'ai un défi, je peux chercher,  
découvrir en autonomie



(d'après Teresa AMABILE, Harvard)

15

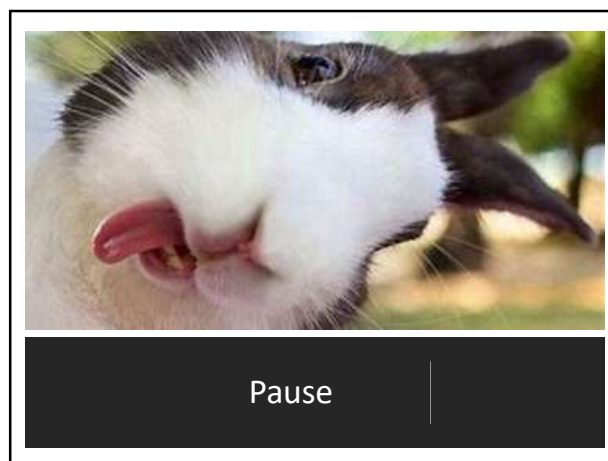


16

## Le climat d'apprentissage :

- Atmosphère de communication et de confiance favorisant les échanges, les partages, les opportunités d'exploration et de découverte
- Favoriser le travail en autonomie ; apprentissages coopératifs et socialement intégratifs ; motiver par la maîtrise de connaissances
- factuelles qui faciliteront la pensée divergente ; éviter de juger trop rapidement ; encourager une manière de penser flexible ; promouvoir
- l'auto-évaluation et l'évaluation par les pairs ; rebondir sur les propositions
- des apprenants pour les questionner plus avant ; offrir des opportunités
- de travailler selon différentes approches (ressources, matériels, techniques
- d'animation, attitudes de soutien, harmonisation de l'ensemble des cours
- d'un programme) ; apprendre à gérer les frustrations et les erreurs pour
- inciter à proposer des choses nouvelles, inhabituelles

17



18

## World café / Brainwriting

- Se fait avec un groupe assez important- on change de sujet à chaque table- avec une personne qui reste par table, anime, prend des notes et rapporte à la fin à tout le groupe. But : discussion libre sur un sujet
- Plusieurs questions travaillées par différents groupes du coup tout le monde est actif- tout le monde tourne : on reste dans le même groupe
- But : trouver de nombreuses idées sur un sujet.

19



BON APPÉTIT !

20



Une consigne qui stimule la créativité

21

## Gymnastique pour écrivains



22



## Gymnastique pour écrivains

- Ecris en **9** phrases une déclaration d'amour à ton stylo (celui que tu tiens en main).
- Décris en **9** phrases une action de **9** secondes: manger une crêpe. Décris toutes tes sensations.
- Imagine **9** titres de livres comportant le mot « neuf »
- **9** mots pris au hasard dans **9** livres: écris un texte qui les contient tous.
- **9** phrases de **9** mots pour décrire le début de ta journée.

23

## Une consigne qui stimule la créativité

« CADREE »



- fixe des limites
  - temps
  - matériel
  - « règles », etc.
- tient compte des limites (personnelles, matérielles...)

&

« OUVERTE »



- permet plusieurs « bonnes » réponses
- va vers l' inconnu
- permet une réponse « personnelle »
- encourage recherche & expérimentation
- utilise le jeu, l'humour, la surprise, le plaisir ...

24

## 5 qualités qui font échouer à l'école mais réussir dans la vie: Faysal Hafidi at TEDxCasablanca

- [https://www.youtube.com/watch?v=9rb5ZCe\\_n3k&ab\\_channel=TEDxTalks](https://www.youtube.com/watch?v=9rb5ZCe_n3k&ab_channel=TEDxTalks)

25

## Vidéo et créativité...



- Imaginez que vous vous servez de cet outil auprès de vos apprenants...
- Ecrivez 10 consignes stimulant leur créativité (on peut évidemment s'inspirer des 4 personnages) à partir de cette vidéo

26



## La créativité ça s'apprend ! Jour 3

1

### Programme Jour 3 : appropriation



1. Construire un accompagnement, une animation, le faire vivre et l'évaluer
2. Un projet que j'ai envie de mener (story board en 6 étapes)
3. Spirale de la création et se créer un contexte favorable pour être créatif.
4. Du OUI MAIS au OUI et font la liste des freins et comment les transformer en levier
5. A quoi cela m'invite ?

2

Dessin Check-in

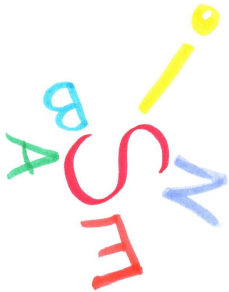
### Le prénom-météo

Pourquoi :

- Météo: permettre à chacun d'exprimer son état intérieur
- Créer un climat de confiance, d'écoute, de respect mutuel

Comment :


- « Asseyez-vous confortablement sur votre chaise, dos droit, jambes non croisées, pieds à plat sur le sol
- Fermez les yeux. Respirez profondément, au départ du ventre.
- Posez-vous la question: « Comment ça va? » (...)
- Laissez la réponse apparaître sur votre écran intérieur. Quelles formes, quelles couleurs apparaissent? Quel mouvement éventuel?
- Vous allez écrire votre prénom de manière à refléter votre état intérieur. Vous pouvez jouer sur la forme des lettres, la couleur, la taille, la composition...
- Attention: pas de dessin, de symbole etc.: de l'écriture uniquement.
- Quand vous aurez terminé, chacun pourra présenter son prénom-humeur au groupe.»



Atelier au-delà des mots © Philippe Brasseur - www.philippebrasseur.be

3

### Construire une animation, un accompagnement à partir des 4 personnages



4




### Concevoir un atelier, une animation...

- **Quel sujet ?**
- Explorer avec une **carte mentale** : ca vous fait penser à quoi (ce sujet là) sur la même carte mentale avec une autre couleur : quelles pistes pédagogiques cela m'ouvre (visite, expérience, témoignage, jeux...)
- Quel est l'**objectif principal** que je veux poursuivre...je veux que mes apprenants/bénéficiaires soient capable de...
- Comment structurer l'atelier en les rendant **acteurs de leur apprentissage** et en passant par les 4 étapes

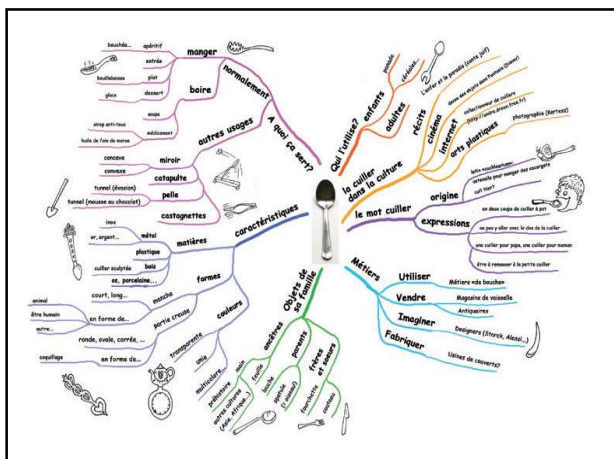
5

### Réaliser une carte mentale

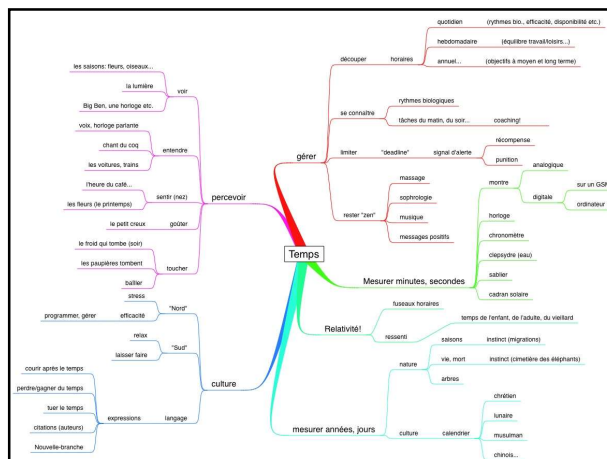
- Placer le mot au centre d'une grande feuille posée horizontalement
- Noter autour de 4 à max. 8 mots-clés 
- Ecrire les mots et idées associées en laissant la pensée cheminer librement (écrire clairement)
- Mettre en couleurs les branches
- Dessiner, ajouter symboles etc.

6





7



8

1. Le temps des idées

2. Le temps des solutions

1	Introduction
2	Développement
3	exemple
4	conclusion

9

**Concevez un accompagnement ou un atelier et faites-nous vivre l'activité.**

- Sur le thème « ... »
- Pour développer une compétence spécifique dans la discipline suivante : ...
- Durée : 10 max 15 minutes
- Tous doivent participer (seuls, en sous-groupe...)
- Concevez une consigne qui stimule la créativité (dynamique liberté X contraintes)
- Veillez à faire passer vos « élèves » par les 4 phases de l'apprentissage créatif: explorateur, artiste, juge, conquérant

10

**Les 4 personnages du créatif = Les 4 postures de l'apprenant !**

**Explorateur**

Est curieux, se pose des questions

**Artiste**

Expérimente, joue, se trompe

**Sage**

Evalue les idées selon ses valeurs

**Conquérant**

Expose ses idées, les fait triompher


11

**Programme Jour 3 : appropriation**

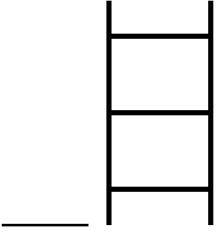
1. Créer une séquence pédagogique créative et l'évaluer
2. Être créatif au quotidien
3. Un projet que j'ai envie de mener (story board en 6 étapes)

12






## L'ECHELLE DES IDÉES

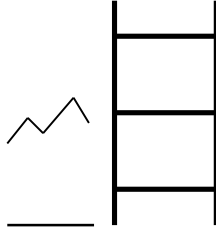


« **TERRE** »: faciles à réaliser, sans risque, seront acceptées, « y a qu' à »

13




## L'ECHELLE DES IDÉES

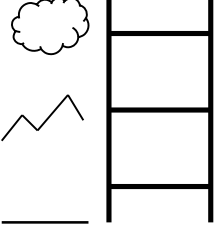


« **MONTAGNE** »: réalisables, énergisantes, mais en rupture avec l' existant  
 « **TERRE** »: faciles à réaliser, sans risque, seront acceptées, « y a qu' à »

14




## L'ECHELLE DES IDÉES

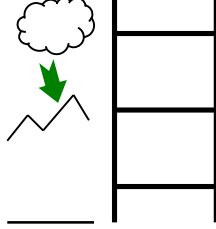


« **CIEL** »: irréalisables, mais audacieuses, porteuses de rêve pour le futur  
 « **MONTAGNE** »: réalisables, énergisantes, ais en rupture avec l' existant  
 « **TERRE** »: faciles à réaliser, sans risque, seront acceptées, « y a qu' à »

15



## L'ECHELLE DES IDÉES



« **CIEL** »: irréalisables, mais audacieuses, porteuses de rêve pour le futur  
 « **MONTAGNE** »: réalisables, énergisantes, ais en rupture avec l' existant  
 « **TERRE** »: faciles à réaliser, sans risque, seront acceptées, « y a qu' à »

16

Dessin
Vision

## Formuler un plan: le storyboard

Cette démarche m'a été suggérée par René Hartman.

**Pourquoi :**

- Transformer une idée, un projet en action concrète et planifiée
- Déjouer la peur de ne pas y arriver... et la procrastination!

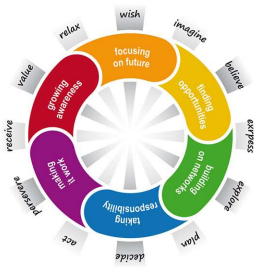
**Comment :**

- Préparer une feuille de papier A3, divisez-la en 6 cases
- Identifiez un projet qui vous tient à cœur, mais pour lequel vous ne parvenez pas à avancer: peur, confusion, recul devant l'ampleur de la tâche
- Détendez-vous, respirez, fermez les yeux.
- Visualisez le projet abouti : à quoi ressemble-t-il? Quels sont les signes visibles de la réussite du projet?
- Dessinez cela dans la 6<sup>e</sup> case
- Dessinez ensuite dans les autres cases, en suivant l'ordre et les instructions ci-contre.

<b>2:</b> Où en êtes-vous aujourd'hui par rapport à ce projet? (réalité et/ou ressenti)	<b>6:</b> Quelle action allez-vous réaliser avant de vous coucher ce soir pour vous rapprocher de votre désir?	<b>4:</b> Qu'allez-vous devoir faire avant l'étape 4?
<b>3:</b> une étape essentielle, ou action-clé à réaliser pour faire aboutir votre projet	<b>5:</b> Quelle sera l'avant-dernière étape, nécessaire pour que votre projet aboutisse et soit une réussite?	<b>1:</b> le projet achevé, votre désir réalisé, cela ressemble à quoi? ( <u>à préciser d'une visualisation!</u> )

17

## La Spirale de la création



18

## La panique de l'horloge



19

## La stratégie de l'horloge



20

### Facteurs favorisant sa créativité selon John Cleese

1. Créez-vous un espace tranquille, un « oasis de calme », où vous ne serez pas dérangé
2. Sur une période de temps spécifique
3. Vous devez être prêt à vous accrocher au problème longtemps
4. Vous devez avoir la confiance nécessaire pour risquer de dire des choses qui sont stupides ou illogiques
5. Tachez de prendre les choses avec humour

21

### Programme Jour 3 : appropriation



1. Créer une séquence pédagogique créative
2. Être créatif au quotidien
3. Un projet que j'ai envie de mener (story board en 6 étapes)
4. Du OUI MAIS au OUI et font la liste des freins et comment les transformer en levier

22



### LES PHRASES



“CREATIVICIDES”

23

### Oui, mais... → Oui, et!

Pas le temps !	→	Comment dégager du temps pour cela?
Pas l'argent !	→	Comment le faire avec (tel budget)?
Et si ça rate?	→	Que risque-t-on? Et si ça réussit?
Pas le matériel! Pas le personnel!	→	Comment le faire avec ce qu'on a?
Impossible! Trop compliqué!	→	Comment simplifier cette idée?
Notre public n'est pas prêt!	→	Et si on pré-testait l'idée?
Super idée... mais pour une école finlandaise!	→	Comment réaliser cette idée dans notre contexte de travail?
La direction (etc.) n'acceptera jamais!	→	Comment le/la convaincre?

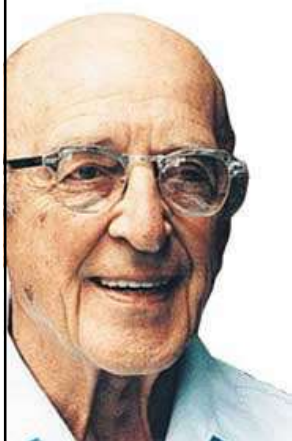
24



**Les 3 attitudes-clés de l'enseignant.e**  
d'après Carl ROGERS

- + Considération positive
- + Empathie
- + Authenticité

25



« Dans le sens le plus profond, être créatif, c'est se réaliser en tant que personne. »

Carl Rogers

26



**Programme**  
**Jour 3 : appropriation**



1. Créer une séquence pédagogique créative
2. Être créatif au quotidien
3. Un projet que j'ai envie de mener (story board en 6 étapes)
4. Du OUI MAIS au OUI et font la liste des freins et comment les transformer en levier
5. A quoi cela m'invite

27

Questions      Réactions

28

Objets      Réflexion

**L'objet-bilan**


**Pourquoi :**

- par l'objet, cristalliser l'essentiel d'une expérience
- laisser l'inconscient, l'intuition s'exprimer

**Comment :**

- Préparez quelques objets, très variés et stimulants pour le regard mais aussi le toucher, l'ouïe, l'odorat...
- Formulez une question
- Laissez-vous choisir par l'objet, ou les objets qui vous interpellent
- Prenez le temps de le toucher, le regarder, le sentir... tout en gardant la question à votre esprit
- Formulez votre réponse, en gardant votre objet en main (car des réponses peuvent vous venir en le manipulant)

« Laissez-vous choisir par deux objets qui vous représentent au début, et à la fin de cette formation. »



**1** « Je suis arrivée abîmée, froide, dure, cynique, pleine d'amertume et même de cynisme par rapport à la vie. »

**2** Aujourd'hui, comme cet objet qui a la même matière que la lime, je reste fondamentalement la même mais je me sens plus souple, plus pointue, plus ouverte. Je peux mieux viser, juger ce qui me correspond ou pas. Et je veux travailler cette dureté par rapport à moi-même et aux autres. »

Atelier au-delà des mots © Philippe Besson - www.philippebesson.be 29

29

# **PARTIE II : NOTES COMPLEMENTAIRES**

## 1. Pas de connaissance sans créativité, pas de créativité sans connaissance.

Pour débiter ce cycle de l'ISP, Sabine Houtman nous demande de nous positionner dans l'espace. Elle nous lance plusieurs affirmations pour lesquelles nous devons nous positionner face à une ligne imaginaire : à gauche si nous ne sommes pas du tout d'accord, à droite si nous sommes tout à fait d'accord et au centre si nous n'avons pas d'avis/sommes neutre.

Elle nous demande alors si nous sommes en accord ou en désaccord avec l'affirmation suivante : « la créativité est moins importante que la connaissance<sup>1</sup> ».

Après nous être positionnés dans l'espace et avoir argumenté nos prises de positions, elle nous explique que cette hiérarchisation n'est pas forcément juste. En effet, créativité et connaissance devraient davantage être considérées comme allant de pair car la connaissance nourrit la créativité, dans l'imagination et la formulation d'idées, et la créativité a quant à elle permis de grandes découvertes.

## 2. Les 5 grands potentiels humains<sup>2</sup>

Les 5 grands potentiels humains ont été conceptualisés par l'anthropologue Rolando Toro Araneda, fondateur de la biodanza. Considérée comme un système de développement humain, la biodanza est créée dans les années 1960 avec en son centre, le « principe biocentrique ». Elle a pour objectif de permettre le développement des 5 potentiels humains et existentiels, par le biais de différents exercices. Ces potentiels humains sont considérés comme contribuant à l'identité humaine.

- a) **Le potentiel de Vitalité** : expression de l'énergie vitale, du dynamisme, de la motivation de vivre et de l'élan de vie. Ce potentiel considère également l'autorégulation organique, l'alternance entre phases d'activités et de repos.
- b) **Le potentiel de Créativité** : capacité à innover et à explorer le monde avec confiance, à faire des choix. Ce potentiel nous permet d'enrichir notre expression verbale et non verbale.
- c) **Le potentiel d'Affectivité** : capacité à créer du lien avec nos semblables, prédisposition à ressentir l'amour, l'amitié, la solidarité, la générosité, le sentiment d'appartenance et la fraternité.
- d) **Le potentiel de Sexualité** : réconciliation avec le plaisir cénesthésique<sup>3</sup> soit le sentiment de vivre dans son corps, de se redécouvrir et de s'abandonner, de cultiver l'intimité et la sensualité et d'autres aspects qui permettent de savourer la vie.
- e) **Le potentiel de Transcendance** : sentiment d'appartenir à une dimension qui nous dépasse (telle que l'Humanité, la Nature, l'Univers) et de ressentir des sensations de plénitude, de perception et de communion avec les manifestations de la vie.

Selon le point de vue de la biodanza, il est considéré que l'absence de ces 5 grands potentiels humains et existentiels pourrait nous couper de notre élan vital, ce qui peut entraîner le

---

<sup>1</sup> Se référer à la slide 8 du Power Point n°1.

<sup>2</sup> Voir wikipédia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Biodanza> ; <https://www.biodanza.ch/frontend/page.php?id=22> ; <http://www.biodanzadenis.be/objectifs.html> ; <https://www.lille-biodanza.com/biodanza> et se référer aux slides 14 et 15 du Power Point n°1.

<sup>3</sup> En médecine, relatif à la cénesthésie, impression générale résultant de l'ensemble des sensations corporelles (voir : <https://www.universalis.fr/dictionnaire/cenesthesique/>)

burnout pour cause de dépersonnalisation et de conformisme. Ainsi, Sabine Houtman nous indique qu'*il faut parfois de l'audace, oser être soi et se montrer* pour développer sa créativité.

### 3. Les 4 règles de la créativité<sup>4</sup>

En petits groupes, notre animatrice nous invite à imaginer et à proposer des idées créatives sur base des questions suivantes :

- « Qu'est-ce qui est rouge et qui vole ? »
- « A quoi ressemblerait une table sans pied ? »
- « Pouvez-vous imaginer la maison du futur en vous inspirant des grenouilles ? »

Ces questions mettent en évidence les 4 grandes règles qui régissent la créativité, à savoir :

- **Multiplier les idées** (par exemple, on remarque que parmi les idées formulées, les plus créatives se trouvent au milieu et à la fin de celles que les participants ont citées).
- **Changer les règles**, afin de dépasser les limites.
- **Associer des idées avec audace** (par exemple, le biomimétisme consiste à s'inspirer de la nature pour créer des objets ou des mécanismes).
- **Imaginer l'impossible**, et s'inviter à un certain lâcher prise.

Ces 4 grandes règles se retrouvent dans le processus créatif de René Magritte qui, dans ses peintures, utilise des juxtapositions d'éléments, associe des idées différentes, joue avec les contrastes et les similitudes, imagine et peint des choses impossibles. Nous vous invitons à consulter les slides 90 à 109 pour prendre la mesure de son processus créatif et particulièrement les slides 103 et 104, consacrées à l'explication que le peintre fait de la création de l'une de ces peintures et que l'on peut considérer comme une « erreur heureuse ». Cette terminologie est ici représentative d'une *ratione* réalisée dans l'une de ses peintures, amenant ensuite le peintre à associer deux éléments selon une logique étonnante mais qui, in fine, en a fait une peinture intéressante et créative. L'idée générale de l'« erreur heureuse » est qu'une erreur peut mener à la création de choses réussies.

Sabine Houtman nous invite également à faire des exercices de visualisation, dont les bienfaits sont, outre se recentrer, de se laisser à imaginer des idées en associant des éléments sans logique, en visualisant l'impossible pour le rendre possible.

Suite à ces premiers éléments, un des participants du cycle se pose la question de l'accessibilité à la créativité, qui pour lui est loin d'être évidente : « ne faut-il pas une disposition psychique et mentale pour accéder à la créativité ? Comment peut-elle être favorisée par des outils ? » En effet, la créativité n'est pas initialement développée ni ne s'exprime de la même manière chez chacun mais celle-ci est pourtant nécessaire à l'accomplissement de différentes tâches liées à son quotidien. Par exemple, dans l'emploi que l'on occupe et les tâches y afférant nécessitent de faire appel à la créativité, qui s'entend selon différentes déclinaisons. Ce cycle ayant pour objectif de proposer des outils afin de développer sa propre créativité et celle de ces apprenants, nous allons maintenant rentrer plus vivement dans ce sujet et appréhender les différentes formes que peut prendre la créativité et comment se décline le processus créatif.

---

<sup>4</sup> Se référer aux slides 44 à 80 du Power Point n°1.



## 4. Les 4 personnalités de la créativité<sup>5</sup> (Roger VON OECH)

Roger Von Oech<sup>6</sup>, conférencier américain, auteur, et créateur de jouets dont l'objectif est l'étude de la créativité, développe les 4 personnalités de la créativité, qu'il représente par des archétypes :

- **L'explorateur** : ce personnage est représentatif du fait d'être curieux, de sortir du « connu », de se poser des questions.
- **L'artiste** : peut également être considéré comme un « fou », cette personnalité expérimente, se trompe, imagine, ose. Le principe est d'imaginer l'impossible. Cette posture fait appel à la divergence, c'est-à-dire, au fait de s'ouvrir à tout.
- **Le sage** : peut également être considéré comme un « juge », il cherche à rationaliser et à développer ses questions en solutions. Il analyse, évalue en fonction des règles et de ses objectifs.
- **Le conquérant** : représente une personnalité communiquant, mettant en œuvre ses idées. Il cherche à les faire triompher et communique ce qu'il a appris avec ses pairs. Ce personnage canalise les choses, cela fait écho à la convergence.

**La créativité est un processus et développer ces 4 personnalités fait partie du processus créatif.** Mais la question est de savoir avec quel personnage on a envie de se reconnecter.

Commentaires des participants :

- *« En tant que formateur, quelle personnalité adopter ? Il est difficile de travailler avec des personnes traumatisées. Comment amener un public déstructuré à arriver au stade d'explorateur dès lors que celui-ci n'est pas forcément curieux et se trouve coincé dans des schémas de pensées dans lesquels il n'y a pas de bienveillance envers soi-même. Les apprenants dont je m'occupe sortent de prison et pensent qu'ils ne possèdent aucune compétence. Où se trouve alors la place de la créativité, comment réveiller l'explorateur qui dès le départ n'existe pas chez ce public ? En tant que formateur, je pense être un explorateur assumé, dans le fait d'essayer de nouvelles choses mais comment amener mes apprenants à faire de même ? »*
- *« Tous les personnages peuvent être représentés dans une équipe, ce qui est enrichissant. »*

En effet, la personnalité de l'explorateur peut être mobilisée par le formateur pour chercher des idées et des solutions pour accompagner et former ce public. Ce n'est pas non plus parce qu'on ne réalise pas des tâches considérées comme très créatives, que l'on n'utilise pas notre créativité. Les essais-erreurs font aussi partie du processus créatif et il faut pouvoir rassurer son public en leur autorisant les essais-erreurs, le lâcher-prise. L'espace de la formation est un espace dans lequel le public peut sentir qu'il peut avoir droit à l'erreur et dès lors expérimenter et apprendre des choses sans que des sanctions lui tombent dessus (il est à noter que les formations ont également pour objectif d'apprendre aux stagiaires le respect des codes du monde du travail – le respect des horaires, de la tenue vestimentaire ou de la manière de s'exprimer face à un employeur ou un client. Dès lors, bien que les erreurs ou le non-respect des consignes sont acceptées, si le stagiaire ne parvient pas à respecter les exigences de la formation de manière répétée, il est possible qu'il ne soit plus accepté dans la formation).

---

<sup>5</sup> Se référer aux slides 115 à 131 du Power Point n°1.

<sup>6</sup> Voir : [https://en.wikipedia.org/wiki/Roger\\_von\\_Oech](https://en.wikipedia.org/wiki/Roger_von_Oech)

Il est nécessaire d'établir des limites et d'accompagner le stagiaire afin de sécuriser son parcours d'apprentissage (l'agent de guidance tient un rôle important dans l'apprentissage de ces codes).

## 5. Les freins et leviers à la créativité<sup>7</sup>

### 1) Les freins :

- L'effet de groupe.
- Le conformisme.
- Le regard des autres.
- Le manque de confiance en soi.
- Le système familial : être le cadet ou la place accordée à l'expression de la personnalité de l'enfant par la famille peut mener exprimer difficilement sa créativité.
- La peur de la nouveauté.
- La rigidité, la pensée ou/ou.
- La peur de l'échec.
- Le stress.

### 2) Les leviers :

- Oser être soi.
- Avoir la discipline du changement.
- Chercher la nouveauté.
- Se questionner.
- Pensées et/et (paradoxes).
- L'anticonformisme.

#### Commentaires des participants :

- *« Dans les formations, on parle parfois d'indisponibilité des stagiaires pour les apprentissages, on peut estimer que c'est la même chose en ce qui concerne la créativité. »*
- *« L'anticonformisme est déjà présent chez les stagiaires ex-détenus. Cela peut être compliqué pour eux de distinguer la figure de l'asbl de la figure du système judiciaire. »*

### 3) Quels sont les facteurs qui influencent la créativité et comment faire pour développer sa créativité ?

Teresa Amabile<sup>8</sup>, professeure américaine en administration des affaires à Harvard, a effectué des recherches sur la créativité et plus particulièrement sur les facteurs influençant la créativité au sein des organisations. Elle identifie les différents facteurs influençant la créativité comme étant :

- L'expertise, la connaissance : les savoirs et savoirs faire.
- Les aptitudes créatives : la fluidité, la flexibilité, l'originalité.
- La motivation :
  - o Intrinsèque : sécurité cognitive (vision, sens, objectif précis, ressources et moyens, règles et limites, les délais, le temps accordé, le soutien), sécurité affective (avoir le droit à l'erreur, « je te fais confiance », etc.), innovation

---

<sup>7</sup> Se référer aux slides 6 à 15 du Power Point n°2.

<sup>8</sup> Voir : [https://en.wikipedia.org/wiki/Teresa\\_Amabile](https://en.wikipedia.org/wiki/Teresa_Amabile)

(avoir la liberté de chercher des choses nouvelles, avoir de l'espace pour expérimenter).

- Extrinsèque : menace, récompense, ...

## 6. Climat créatif et climat d'apprentissage<sup>9</sup>

Göran Ekvall, un chercheur suédois, a développé un schéma qui reprend 9 critères pour chacun desquels il faut se positionner sur une échelle afin d'évaluer le climat créatif global d'une entreprise<sup>10</sup> :

- 1) Liberté et confiance
- 2) Jeu et humour
- 3) Débats (possibilité de/l'employeur décidant de tout)
- 4) Support
- 5) Risque (le droit à l'erreur est accepté/le risque est accepté mais avec des limites).
- 6) Challenge
- 7) Ouverture
- 8) Temps des idées
- 9) Dynamisme

## 7. Inciter les apprenants à développer les différents « personnages créatifs »

Sabine Houtman invite les participants, à l'aide de la technique du *brain writing*<sup>11</sup> et selon les modalités du *world café*<sup>12</sup>, à répondre à la question suivante : « qu'est-ce que je peux faire pour éveiller la créativité des apprenants et les inciter à prendre chaque posture de la créativité ? »

Les participants ont pour consigne de répondre à cette interrogation selon les spécificités des 3 premières personnalités de la créativité (à savoir, l'explorateur, l'artiste et le juge). Formés en groupes de 3-4 personnes, les participants ont 7 minutes pour répondre à cette interrogation pour chacune des personnalités. Les groupes suivants complètent ensuite les idées formulées par le groupe précédent selon le principe d'une tournante.

Les idées ont été consignées sur les *flip charts* suivants :

### Explorateur :

---

<sup>9</sup> Se référer aux slides 16 et 17 du Power Point n°2.

<sup>10</sup> Se référer à la slide 16 du Power Point n°2 pour voir le schéma.

<sup>11</sup> Voir : <https://se-realiser.com/brainwriting/> et <https://stormz.me/fr/templates/brainwriting>

<sup>12</sup> Voir : [https://www.afci.asso.fr/wp-content/uploads/2014/09/guide\\_world\\_cafe.pdf](https://www.afci.asso.fr/wp-content/uploads/2014/09/guide_world_cafe.pdf)

## Questions.

→ Qu'est-ce que tu ne veux pas ?

→ Qu'est-ce que tu risques à faire ...

→ Que pourrais-tu gagner ... ?

→ Qui en penserais ton meilleur ami ?

- S'accrocher l'expérience de l'autre (l'ami)

- Prendre des exemples "too much"

→ Apprends par l'archétype, le stéréotype.

→ Déconstruis les stéréotypes.

→ Formations qui ouvrent le champ des  
Activités possibles !

+ Débrief.

→ Retour aux compétences.

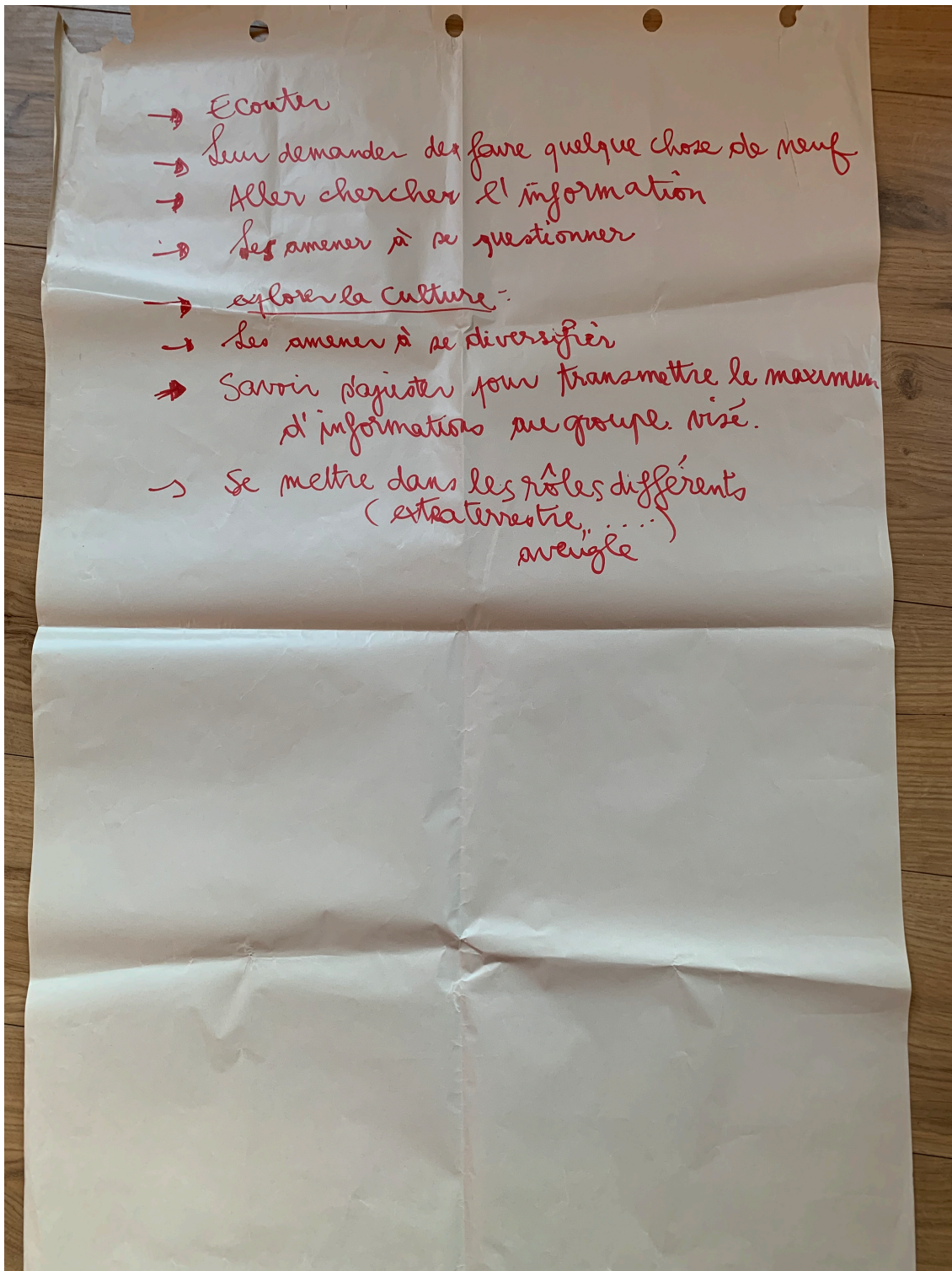
⇒ Fais des choses ABSOLUMENT anti conformiste  
politiquement non  
connect.

⇒ lâchez-vous.

⇒ Honore son ennemi comme une "Intention Cachée".  
→ travaille son "Mauvaise Bi."

⇒ Sortir de son Environnement / Zone de confort.  
(→ Allez au musée voir Jérôme Bosch)





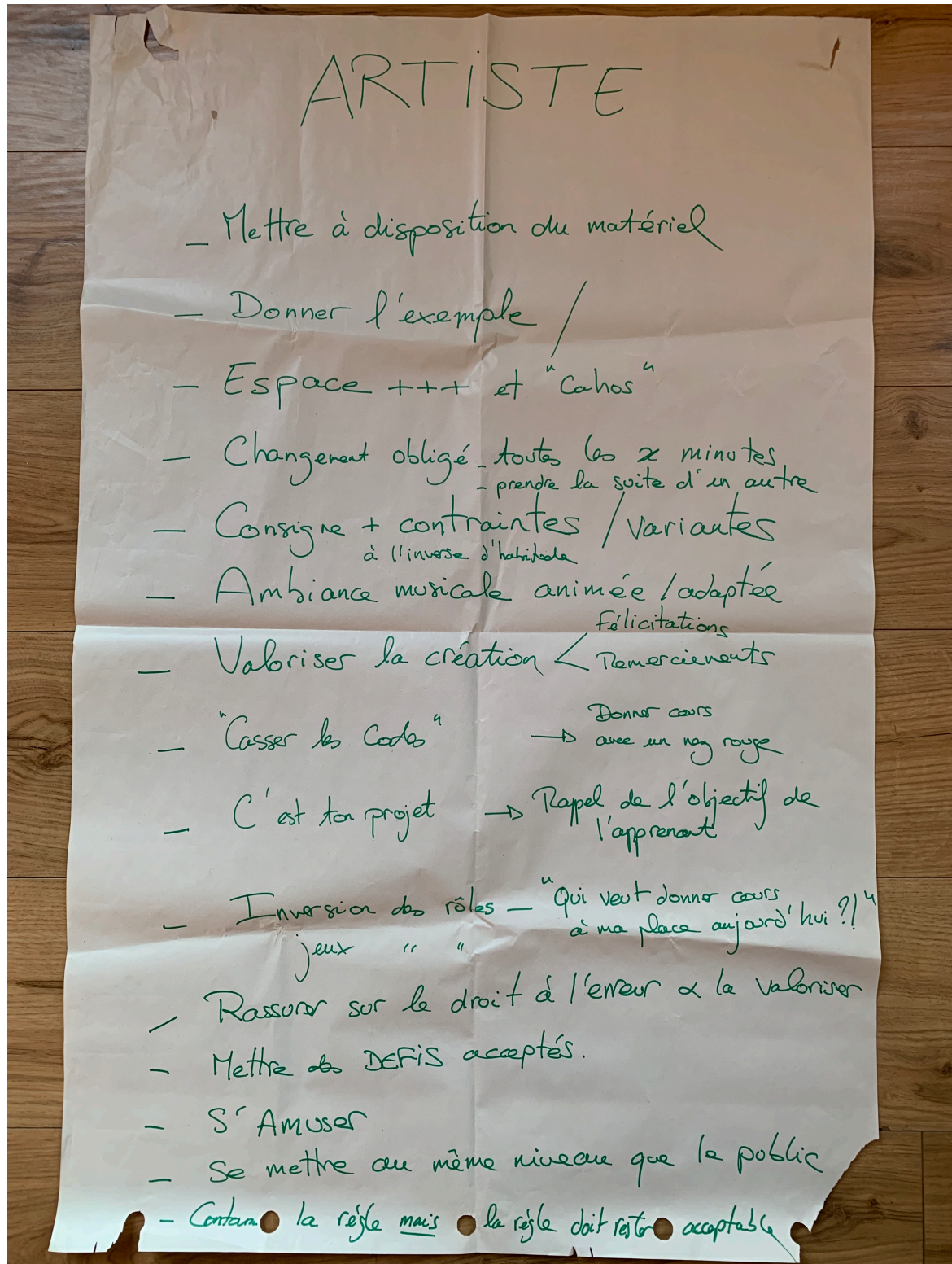
#### Commentaires des participants :

- « Il faut s'accompagner de l'expérience de l'autre, penser too much, chercher l'information pour se questionner, se mettre en éveil, ce n'est pas le professeur qui donne l'information, se mettre dans des rôles différents pour changer de point de vue, favoriser la curiosité. »
- « Ouvrir le monde des possibles, aller voir chez les autres et s'ouvrir à la culture de l'autre. »



- « Sécuriser les apprenants et leur assurer qu'il n'y a pas de risque : « le pire est un non » pour dépasser cette peur du risque, leur donner des outils pour leur permettre d'être un explorateur. »

## Artiste :





Commentaires des participants :

- « *Se mettre au même niveau que le public pour l'accompagner et l'aider à développer cette posture. Lui proposer de donner cours, rappeler que l'apprenant est responsable de son projet professionnel et de son projet personnel.* »
- « *Donner des défis qui sont acceptés, ajouter une contrainte : prendre le relais d'un début d'activité. Changer la règle d'un jeu/d'une activité.* »
- « *Rassurer : même si l'apprenant s'est trompé, il a quand même fait quelque chose.* »

**Juge :**

# WORLD CAFÉ

## • JUGE / SAGE.

- \* POSSIBILITÉ DE S'EXPRIMER. : FEEDBACK.
- \* CRÉER UN CLIMAT D'ÉCHANGE.
- \* ÊTRE À L'ÉCOUTE / TRANCHER.
- \* PROPOSER DES AUTOÉVALUATIONS. &
- \* CHACUN LES VALEURS. AJUSTEMENTS.
- \* CONNAÎTRE LA NORME. ⇒ Les règles sont-elles acquises ?
- \* BIENVUEILLANCE / SE FÉLICITER POUR QUELQUE CHOSE DE POSITIF QU'ON A FAIT.  
→ PAR L'AUTOÉVALUATION.
- \* APPRENDRE À S'EXCUSER

## \* DÉFINIR UNE GRILLE. (CRITÈRES).

- POSTURE DE L'ANIMATEUR.
- DÉFINIR L'OBJET.
  - À QUOI ÇA SERT.
  - SON HISTOIRE.
  - SON UTILISATION. - RÉPÉTITION / ACQUISITION DES COMPÉTENCES.
  - DONNER UNE BARRIÈRE TEMPORELLE. (changer sa façon de s'exprimer (utiliser des images, ...).

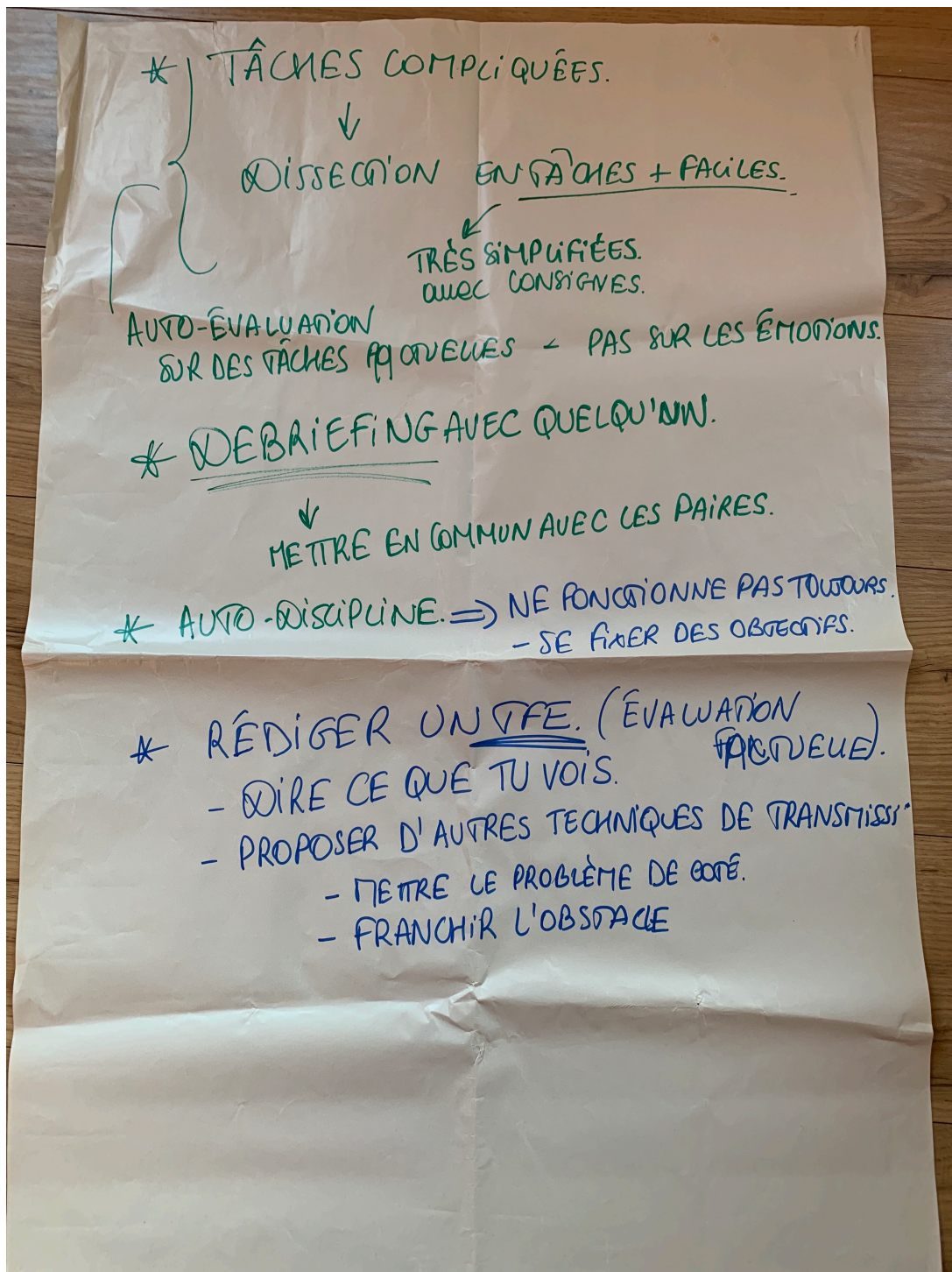
⇒ AUTO-ÉVAL.



BIENVUEILLANCE & PROGRÈS.

« Qu'est-ce que je pourrais améliorer ? » plutôt que « tu as mal fait ça ». COMMUNICAT. ++.





## 8. Construire une consigne qui stimule la créativité<sup>13</sup>

### 1) La gymnastique pour écrivain

Sabine Houtman nous propose de faire l'exercice de l'écrivain. Le principe est que chacun se voit attribuer une consigne différente, avec pour élément commun le chiffre 9. Ainsi, nous est vu attribués des consignes telles que : « 9 mots pris par hasard dans 9 livres :

<sup>13</sup> Se référer aux slides 21 à 24 du Power Point n°2.

écrire un texte qui les contient tous. » ; 9 minutes pour écrire sans t'arrêter ce qui te passe par la tête » ; « 9 questions dont tu ne connais pas la réponse, sur le chocolat », etc. Il s'agit d'une consigne inhabituelle, plusieurs réponses sont possibles et permettent l'expression de soi.

2) **Cet exercice nous permet ensuite d'analyser la consigne qui stimule la créativité.** Celle-ci comporte deux caractéristiques :

- a) La consigne en entonnoir, « cadrée » : consiste en une consigne accessible, concise, directe, limitée et cadrée (dans le temps, en termes de matériel et de règles), et doit être réalisable. C'est une consigne qui canalise.
- b) La consigne en robinet, « ouverte » : plusieurs réponses sont considérées comme bonnes, laisse une part d'imagination, permet de répondre de manière personnelle, etc.

**Enfin, pour construire une consigne claire, il faut :**

- 1) Créer une consigne avec un bon équilibre entre l'ouverture et la fermeture : une consigne trop ouverte ne permettra pas d'avancer.
- 2) Tester la consigne sur d'autres personnes afin de s'assurer de sa bonne compréhension, la proposer ensuite aux personnes ciblées.
- 3) Elle doit correspondre à un objectif, formulé en premier lieu.

## **9. Création d'une consigne à partir d'une vidéo visionnée<sup>14</sup>**

**1. Visionnage de la vidéo TEDxCasablanca : « 5 qualités qui font échouer à l'école mais réussir dans la vie », par Faysal Hafidi.**

Le postulat de l'intervenant est celui de l'absence de lien entre la vie scolaire et la vie professionnelle en termes de qualités attendues. Ainsi, il avance les 5 caractéristiques/qualités réprimées dans le système scolaire mais qui sont pourtant attendues/valorisées une fois arrivé dans la vie professionnelle :

- 1) *Le fait d'être passionné*, c'est-à-dire, l'approche sentimentale et émotionnelle pour une matière spécifique et le fait de la travailler plus qu'une autre.
- 2) *La curiosité*, qui amène à s'interroger et à rechercher plus que ce qui est demandé par les professeurs, sur des matières vues en cours. Ce comportement n'est pas toujours accepté.
- 3) *Se donner des objectifs précis* n'est pas valorisé. Le fait d'avoir une visibilité sur son avenir et de s'intéresser à une matière plus qu'à une autre pour cette raison.
- 4) *La créativité* est empêchée car l'école nous invite à ne pas penser « out of the box ». « Elle nous met des idées en tête ».
- 5) *La sociabilité* n'est, d'une certaine manière, pas valorisée : seul face au professeur, la synergie entre élèves devient synonyme de tricherie. Pourtant les *team buildings* organisés en entreprise ont pour objectifs d'amener les équipes à réfléchir ensemble.

A la suite de la vidéo, Sabine Houtman questionne les ressentis des participants : un sentiment qui se situe entre agacement et empathie. L'empathie car les participants s'identifient au discours prononcé par l'intervenant ; l'agacement car il y a certaine diabolisation de l'école (manque de nuances dans son discours, l'école évolue et ne ressemble pas nécessairement à

---

<sup>14</sup> Se référer aux slides 25 et 26 du Power Point n°2.

l'argumentaire avancé dans la vidéo, il ne faut pas nécessairement s'adapter aux codes pour être intégré).

## 2. Création d'une consigne à partir de la vidéo visionnée

Sabine Houtman invite les participants à utiliser la vidéo comme outil pour créer une consigne, tout en faisant appel aux différents personnages de la créativité. Ceux-ci doivent être mobilisés dans la réflexion de l'apprenant à qui s'adresse la consigne. Les principes d'une consigne claire sont rappelés aux participants (voir en page 11).

### 1) Première consigne

**Objectif :** en tant qu'apprenant/élève, tenter de se représenter la réalité professionnelle et s'imaginer comment il est possible de s'y préparer.

**Consigne :** « *Quelle est, selon toi, l'école qui pourrait te permettre de mieux te préparer à la vie professionnelle ? Précise ta pensée en quelques lignes.* »

Les personnages du juge et du conquérant sont présents car il s'agit de réfléchir, construire et transmettre un argumentaire. Par contre, les personnages de l'explorateur et de l'artiste ne sont pas assez présents. Une proposition serait d'ajouter à la consigne un côté qui nécessite la recherche de l'information, l'imagination (« Imagine l'école permettant de mieux se préparer à la vie professionnelle... »).

### 2) Deuxième consigne

**Objectif :** pousser à la mise en contexte d'une information donnée.

**Consigne :** « *Après un premier feedback sur la vidéo visionnée, réfléchir et analyser la réalité de l'école au Maroc (c'est le contexte dans lequel se trouve l'école décrite par l'intervenant). Les informations recueillies au travers de cette analyse ont-elles modifié les perceptions et émotions ressenties lors du premier feedback (avant l'analyse du contexte) ?* »

3 étapes :

- *Exprimer les ressentis juste après le visionnage de la vidéo.*
- *Effectuer des recherches sur l'intervenant et sur le contexte de l'école au Maroc.*
- *Exprimer les émotions ressenties après avoir fait ces recherches.*

Les personnages de l'explorateur et du juge sont bien présents : il est demandé d'effectuer des recherches, d'analyser, de s'exprimer par rapport à l'émotion ressentie suite au visionnage de la vidéo.

### 3) Troisième consigne

**Objectif :** découvrir la manière dont l'école a influencé la créativité de la personne questionnée.

**Consigne :** « *Quel est le professeur qui t'as le plus touché lorsque tu étais à l'école ? Quelle est la matière étudiée qui t'as servi par après et au contraire, celle qui ne t'as pas servi ?* »

Cette consigne fait appel aux souvenirs, pas à la créativité.

#### 4) Quatrième consigne

**Objectif :** faire parler l'apprenant de sa relation à l'école pour la remettre à sa juste place.

**Consigne :** « *De quelle manière les arguments avancés dans la vidéo font écho chez toi : qu'est-ce que l'école t'as apporté et au contraire, qu'as-tu appris en dehors de l'école ?* »

A nouveau, cette consigne n'a pas d'aspect créatif.

### **10. Construire une animation, un accompagnement, à partir des 4 personnages de la créativité<sup>15</sup>**

Cette dernière étape consistait à réfléchir et à formuler une consigne permettant à des apprenants de travailler sur leurs projets ou à construire une activité, en faisant appel à leur créativité.

En petits groupes, les participants ont construit cette consigne en prenant appui sur leurs expériences professionnelles respectives.

Sabine Houtman a invité les participants à utiliser la carte mentale<sup>16</sup> pour déconstruire la thématique retenue et a rappelé les deux temps du processus de création<sup>17</sup> :

- 1) Le temps des idées : la divergence, l'exploration, l'ouverture.
- 2) Le temps des solutions : la convergence, la fermeture.

Les participants sont divisés en trois groupes pour produire les consignes. Les groupes sont ensuite invités à prendre part à l'exercice en répondant aux consignes données par l'un des trois groupes.

- Première consigne :

**Objectif :** Amener l'apprenant souhaitant développer une activité artistique, à réfléchir à la communication à adopter pour atteindre son public.

**Contexte :** Dans un cours de communication, il s'agit d'accompagner un apprenant souhaitant lancer un projet artistique et dans la construction de sa communication vers son public. Pour ce faire, réfléchir aux différentes étapes par lesquelles passer pour mettre en œuvre ce projet et établir un agenda de projections avec des objectifs réalisables.

#### **Développements réalisés à l'aide de la carte mentale :**

- *Quoi :* cibler son projet, selon les différentes étapes, pour savoir comment le communiquer.
- *Comment :* différents types de communication (digitale, administrative via les présentations formelles, etc.)
- *Pourquoi :* apprendre aux artistes à mieux communiquer.
- *Qui :* l'image que l'artiste souhaite renvoyer à son public, se déguiser, choisir un nom de scène – à qui est adressé le projet.
- *Pour quoi faire :* communiquer ses idées.

**Consigne :** « *Quel nom de scène souhaites-tu adopter au regard de ce que tu es et de l'image que tu souhaites transmettre à ton public ?* »

---

<sup>15</sup> Se référer aux slides 4 à 11 du Power Point n°3.

<sup>16</sup> Se référer aux slides 5 à 9 du Power Point n°3.

<sup>17</sup> Se référer à la slide 9 du Power Point n°3.



- Quelles caractéristiques veux-tu montrer en empruntant ce nom ? *Qui* es-tu en tant qu'artiste ?
- Quelle image de marque veux-tu montrer ? (Tout comme le personnage du conquérant tenant son bouclier pour se protéger lorsqu'il assume ses idées, l'artiste doit se créer une armure).
- Mobiliser la personnalité de l'explorateur, qui doit apprendre à se connaître, doit rechercher qui il est et quelles sont ses limites.
- Mener l'apprenant vers un chemin d'introspection.
- Ne pas se donner l'objectif d'avoir trouvé son nom d'artiste à court terme car c'est un processus qui peut prendre du temps.

### Exercice donné :

- « Si j'étais... Un arbre, un pays, une couleur, un endroit (cela peut être ta chambre, un endroit sur la Terre, là où tu souhaites être, etc.) » (divergence)
- « Justifie chacun de tes choix à l'aide de 3 arguments. » (convergence).

### Retours sur la consigne :

- « *Il est possible de mobiliser des symboles, le dessin, de faire les choses à l'inverse (« ce que je déteste ») pour amener à cette introspection. »*
- « *Il est possible d'avoir recours aux images, par exemple en utilisant le jeu Dixit<sup>18</sup>, qui permet d'explorer ses ressentis face à des images. »*
- « *Cette activité permet d'être dans le concret, parfois on est trop dans le « méta ». »*
- « *Cet exercice favorise le respect de l'identité de l'artiste car il lui permet de s'écouter. »*
- « *Se rappeler les 4 règles de la créativité : multiplier les idées, changer les règles, associer avec audace, imaginer l'impossible. »*

- Deuxième consigne :

**Objectif :** Développer un projet visant à intégrer davantage de diversité dans les actions en ISP, sur base de ce qui existe déjà et de ce qui est idéalement souhaité.

**Contexte :** En visioconférence, plusieurs dizaines de personnes sont mobilisées afin de réfléchir communément à la diversité. Les retours des participants lors de ce groupe de travail doivent permettre de développer le projet.

### Consigne :

La consigne est développée en trois étapes :

1. « Afin de se doter d'une définition commune du mot « diversité », donnez pour chaque première lettre de ce mot, d'autres termes qui font référence à la diversité. Nous sélectionnerons ensuite ensemble les termes les plus représentatifs. » Cet exercice doit prendre 15 minutes. (L'objectif est de créer une définition commune et de ne pas l'imposer).

**Différences**, divers, discriminations

**Inclusion**, identité

**Variété**, valeurs, vecteurs

**Ensemble**, étranger

**Réunir**, rassembler, rapport, réunion

---

<sup>18</sup> Voir : <https://www.libellud.com/dixit-2/>

Solidarité, soutien

Intergénérationnel, intégration

Tous, travail, totalité

Éducation, éduquer, égalité

2. « A l'aide du schéma suivant, positionnez sur une échelle allant de 1 à 4, votre pratique actuelle de la diversité et selon ces différents éléments : les publics, les travailleurs de la structure, les partenaires, les activités et les financements. » Il est demandé que l'exercice soit renvoyé aux animateurs de l'activité après la visioconférence car un débriefing n'est pas envisageable en séance, cela prendrait trop de temps.
3. « Par groupes, imaginez des scénarios utopiques sur base des retours et réflexions entamées ci-avant. Après la présentation de chacun des scénarios, nous en sélectionnerons plusieurs. Les scénarios sélectionnés serviront de base au projet. »

#### Retours sur la consigne :

- « Les consignes devraient être précisées, il faudrait donner moins de mots et mettre directement les personnes en action. »
- « Comment garder l'attention du public ? Donner les mots prend beaucoup trop de temps. »
- « Que peut-on ajouter/enlever pour aller plus vite dans la sélection des mots-clés et pour une meilleure sélection ?
  - o Faire un classement : les mots-clés qui posent problème/qui sont les plus riches
  - o Imaginer et développer une définition par petits groupes, sans avoir à utiliser tous les mots précités »
- « Classer la pratique de la diversité sur l'échelle nécessite de préciser
  - o Où se situe le minimum et le maximum
  - o Et de faire le lien avec la définition réalisée avant en invitant les participants à se positionner par rapport à la définition (plutôt proche, plutôt loin). »
- « Le terme « utopique » n'est pas un terme à favoriser car il est difficile d'imaginer quelque chose. Le mot « utopique » n'invite pas à rationaliser. Plutôt préférer « imaginer un scénario rêvé (cfr. l'échelle des idées : les idées ciel, montage, terre<sup>19</sup>). »
- « Il peut être difficile de stimuler les participants dans une réunion, il faut réfléchir à la manière de les faire décoller. »

#### • Troisième consigne :

**Objectif :** Dans l'animation d'un cours de chant avec des enfants, il est parfois difficile de les inviter à s'exprimer et à participer à la création de la chanson. L'idée est de créer une animation les amenant à davantage d'implication dans la création.

**Contexte :** Au cours de l'animation d'un cours de chant.

#### **Consigne en trois étapes :**

- « Afin de se chauffer la voix, les enfants sont invités à se présenter en chantant » ;
- « Chaque enfant propose une phrase sur le thème de Noël. Chaque phrase citée permettra de créer entièrement la chanson. » ;

---

<sup>19</sup> Se référer aux slides 13 à 16 du Power Point n°3.

- « Les enfants sont invités à proposer une mélodie qu'ils connaissent afin de chanter la chanson sur le rythme de la mélodie. »

#### Retours sur la consigne :

- « *Dans ce contexte, le climat à créer doit être positif pour leur donner la confiance de s'exprimer.* »
- « *Les consignes doivent être claires et le timing doit être précisé afin de créer le climat créatif nécessaire à l'expression des enfants.* »
- *Utiliser la visualisation pour s'imaginer une phrase sur le thème de Noël : permet de s'imaginer une atmosphère liée au thème de Noël et de créer une image à partir de cette visualisation.* »
- « *Proposer d'emblée des mélodies car il peut être difficile de s'en imaginer de manière spontanée.* »

Avant de clôturer la formation Sabine Houtman propose aux participants de visualiser un projet et les étapes à mettre en place pour y arriver via la technique du story board<sup>20</sup>. Cette animation met en évidence le fait qu'écrire et dessiner un projet nous permet de le simplifier et de rendre sa réalisation plus facile ; un projet peut se mettre en place de manière plus aisée en appliquant la « politique des petits pas ».

Enfin, le temps ayant manqué, les participants n'ont pas eu l'opportunité de visualiser la vidéo de John Cleese : « La créativité dans la gestion »<sup>21</sup>, qui met en évidence les différents facteurs favorisant sa propre créativité et particulièrement la stratégie de l'horloge<sup>22</sup> - à savoir, se créer un climat dans lequel notre créativité peut se laisser aller sans rationaliser ses idées et sans être dérangé sur un laps de temps donné, et avoir confiance en ces incertitudes. Il nous est vivement proposé de la visionner.

## Conclusion et suivi de ces journées

Dès le départ, Sabine Houtman rassure. La créativité, ce n'est pas nécessairement bénéficier d'une facilité pour l'expression artistique. En tant que formateur, il est possible de l'intégrer dans sa pratique professionnelle. Et le cheminement de cette formation a justement permis de gravir les étapes pour y arriver : de l'appréhension initiale à l'application finale de la créativité dans les activités proposées par notre intervenante, les participants ont découvert des outils permettant d'intégrer davantage de créativité dans les actions proposées à leurs apprenants et comment réveiller leur potentiel créatif pour le mettre au service de leurs apprentissages.

Laisser place à la créativité dans les formations du secteur de l'insertion socioprofessionnelle a tout son sens puisqu'elle permet le droit à l'erreur, participe à la déconstruction des rapports des stagiaires vis-à-vis des savoirs et leur octroie un espace d'expression. Nous ne pouvons qu'inviter les professionnels à créer ce climat propice à la créativité, afin d'encourager les apprenants à la développer et à se projeter avec plus de confiance dans leurs projets professionnels.

Nous remercions vivement Sabine Houtman pour la qualité des apports théoriques et des activités proposées, ainsi que pour sa disponibilité. Elle nous partage sa conclusion ci-dessous.

<sup>20</sup> Se référer à la slide 17 du Power Point n °3.

<sup>21</sup> Voir YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=Pb5oIIP062g> mise en ligne par *Video Arts* - chaîne créée par John Cleese, acteur, scénariste et humoriste anglais.

<sup>22</sup> Se référer aux slides 19 à 21 du Power Point n°3.

## « Je suis créatif »... D'accord ou pas d'accord ?

Par Sabine Houtman, coach créative et formatrice.

*Cette première question était posée au début des 3 jours de la formation organisée par la FeBISP (Fédération bruxelloise des Organismes d'Insertion Socioprofessionnelle), ouverte à des conseiller.ères en insertion socioprofessionnelle, à des jobcoachs, coordinateur.trices, formateurs.trices et attachée en production culturelle.*

*Quel bonheur d'entendre une participante changer d'avis en fin de formation et dire : OUI, je suis créative !*

*Tout d'abord parce que la créativité est un des grands potentiels humains, et ensuite parce que si malheureusement notre éducation a endormi ce talent telle la belle au bois dormant, il suffit d'une bonne petite formation pour la réveiller à nouveau !*

*Einstein disait « l'imagination est plus importante que la connaissance car la **connaissance** est limitée tandis que l'**imagination** englobe le monde entier, stimule le progrès, suscite l'évolution. »*

*Pour laisser de la place à notre imagination, on s'est posé plein de questions :*

- Comment faire fructifier les idées ?
- Comment stimuler la créativité des personnes que nous accompagnons ?
- Quel processus nous rend plus créatif ?
- Comment créer le projet qui me tient à cœur ?
- ...

*Pouvoir vivre pendant 3 jours dans un climat d'autorisations positives, de stimulation joyeuse avec des défis pour nous sortir un peu de notre zone de confort apporte un boost d'énergie bien nécessaire en ces temps incertains !*

*En guise de bilan créatif de la formation j'ai demandé de se laisser choisir par deux cartes du jeu Dixit - une qui dise « comment je repars » et une autre qui dit « comment je suis arrivé.e » - puis d'écrire une courte histoire qui commence par « Il était une fois... »*

*Voici le texte d'une des participante, que je ressors de mon coffre à trésor pour rappeler à ceux qui l'ont peut-être oublié que nous sommes tous créatifs :*



*« Il était une fois une jeune fille qui a rejoint un cycle de formation de créativité. Elle était envoyée par son patron afin de représenter l'asbl Art et Public et y a été en armure et en conquérante. Elle ne savait pas à quoi s'attendre et est repartie blindée mais humble, avec son arme baissée et son cœur d'enfant à l'aguet de rencontres et d'apprentissages. Durant les 3 jours elle a bouillonné, réfléchi, expérimenté et est prête à repartir dans son terrier qu'est son asbl avec plein d'idées. Ça explose de créativité et d'inventivité comme un volcan en ébullition de connaissances. »*