

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

Recension des écrits

et

Revue de Littérature

« Il [le numérique] déplace du coup le monopole des pédagogies de la transmission pré-numériques et donne leur place légitime aux pédagogies du projet et de l'agir communicationnel, notamment l'éducation aux médias, qui a toujours prôné l'importance de la créativité ». (Frau-Meigs, 2018)

<u>SOMMAIRE:</u> -----	1
1. Méthodologie -----	2
1.1 Stratégies de recherche documentaire -----	2
1.2 Sélection et limites de la recherche -----	3
2. Recension des écrits -----	5
• Articles +++ -----	5
• Articles ++ -----	11
• Article + -----	13
3. Revue de littérature-----	15
3.1 Objectif et état des lieux -----	15
3.2 L'article de Divina Frau-Meigs : « Créativité, éducation aux médias et à l'information, translittératie : vers des humanités numériques », 18 mars 2019. -----	16
3.3 Conclusion -----	19
<u>BIBLIOGRAPHIE</u> -----	20

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

1. Méthodologie

Le présent travail a pour objectif principal de définir le concept de « créativité » dans le contexte d'une recherche pour le RECIT, et plus précisément au sein d'un travail qui a pour objectif de « développer la citoyenneté à l'ère du numérique ».

L'enjeu étant la mise à jour des données bibliographiques et de la revue de littérature, ainsi que de faire un état des lieux sur les questions de la créativité en lien avec la question des médias et du domaine scolaire.

La méthodologie de recherche s'est concentrée sur une recherche documentaire dans les bases de données universitaires : une recherche scientifique afin de donner un appui universitaire aux processus de développement éducatifs voulus dans cette recherche.

1.1 Stratégies de recherche documentaire

Les concepts clés de la recherche à la base de la stratégie de recherche étaient : créativité, média numérique, éducation, enseignement et pédagogie.

La stratégie de recherche documentaire a été développée à partir d'expressions et de mots-clés identifiés ci-dessus. Dans l'esprit d'une recherche exploratoire, j'ai dans un premier temps gardé les champs de la recherche délibérément larges (art, sociologie, psychologie, travail social, communications, études des médias, études de genres, études culturelles). J'ai cependant rapidement refermé la recherche aux champs d'expertise voulus : les domaines de l'éducation et de l'enseignement.

Les plateformes ci-dessous, qui incluent plusieurs bases de données, ont été choisies, car elles sont accessibles via les bibliothèques de l'Université du Québec à Montréal d'une part, et d'autre part, car elles couvraient à la fois le spectre large des champs de recherche identifiés, à la fois en langue anglaise (EBSCOHost, PubMed, ProQuest, Taylor&Francis, Sage), et en langue française (Cairn.info, Érudit) tant pour le Québec, le Canada, les États-Unis, l'Europe et l'international.

- EBSCOHost
- PubMed

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

- ProQuest
- Cairn.info
- Érudit
- SAGE
- Taylor&Francis

Les mots-clés ont été sélectionnés en fonction des concepts de créativité et des champs d'expertise. Les deux principaux axes de recherche ont été les termes « créativité » et « média numérique », en français et sur une période récente (de 2000 à 2018).

La recherche a été lancée simplement en entrant ces termes. Les résultats ont été affinés aux fins de la recherche, des ajouts ont été faits en combinant ces termes : « créativité enseigne », « créativité pédagogie », « créativité pédagogie numérique », « créativité école numérique », « créativité école », « créativité littéraire », « créativité conception enseignement ».

L'ensemble des combinaisons m'a permis de sélectionner articles scientifiques, mémoires, thèses et livres.

1.2 Sélection et limites de la recherche

Les articles ont été sélectionnés en fonction de la pertinence concernant le domaine de l'enseignement et de l'éducation (compris comme vaste), la participation/implication/développement des élèves et les questions des médias numériques. Les données permettant de définir et contextualiser la « créativité » ont également été retenues.

Dans un premier temps, la sélection s'est faite par résumé. Ce qui a donné environ 45 résultats. Dans une seconde étape de sélection, la lecture des articles a permis d'une part d'inclure d'autres articles à partir des bibliographies d'articles lus, mais aussi d'exclure certains articles jugés non pertinents à la lecture des textes entiers, et donc de raffiner les critères de sélection.

Lors de cette recherche documentaire, j'ai rencontré quelques obstacles : une barrière de langue pour

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

les articles écrits dans un autre langage que le français ou l'anglais. La seconde limite identifiée concerne l'accès payant à certaines bases de données. Enfin, le temps alloué à cette recherche ne me permet pas de lire les thèses, mémoires et livres complets. Ces derniers sont toutefois restés dans la sélection car ils témoignent de la recherche en cours et de l'intérêt que porte le monde universitaire à ces problématiques.

Ces limites nommées, la recherche documentaire exploratoire a donné des résultats qui offrent un premier portrait des thématiques couvertes par le sujet de la créativité.

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

2. Recension des écrits

Les documents sélectionnés ont été classés en trois catégories :

- **Articles +++ :** articles traitant directement du concept de créativité; pour ces articles, une notice succincte est écrite afin d'en dégager le sujet et la pertinence; celle-ci sera suivie de citations.
- **Articles ++ :** articles connexes au concept de créativité sans pour autant la définir et qui peuvent ajouter des compléments d'information, de façon plus globale.
- **Articles + :** articles touchant la recherche de façon globale : études de cas et de pratiques, ouverture vers de nouveaux concepts, concept associés.

Articles +++ :

Dans cette première partie, j'ai placé les articles contenant des informations liées directement à la « créativité », informant et proposant des définitions ou des analyses du concept en lui-même.

Comeau, Gilles. « De la créativité à la création ou des mythes à l'expérience ». *The Journal of Educational Thought (JET) / Revue de la Pensée Éducative* 31, no 2 (1997): 137-57.

L'article est daté, mais il reste une base pour d'autres articles qui le cite. L'auteur propose de décortiquer le concept de la créativité utilisé dans le domaine de l'éducation pour tenter de le définir et d'en saisir les limites. L'auteur divise les théories en trois catégories puisant dans la psychologie puisque, dit-il, le domaine de l'éducation s'articule principalement sur les théories psychologiques : la psychologie humaniste, la psychologie expérimentale, la psychologie cognitive.

Il explore les limites et les idéologies se cachant derrière les différentes conceptions de la créativité. Cependant, l'article ne traite pas vraiment des médias numériques eu égard à la date de sa parution. Ce qui est pertinent c'est qu'il souligne le manque de définition du concept de créativité. En effet, souvent pas ou peu défini, il est très utilisé en éducation et en enseignement

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

tout en restant très flou.

- « Depuis un certain temps déjà, les milieux éducatifs fondent certains de leurs discours et de leurs pratiques sur ce qu'ils appellent "le développement de la créativité." Pourtant, même si la créativité est devenue un mot-clé en éducation, ce concept n'est pratiquement jamais défini. »

Corroy, Laurence. *Education et médias: La créativité à l'ère du numérique*. ISTE Editions, 2016.

Livre qui semble tout à fait approprié pour la recherche.

Corroy, Laurence. « Éducation et médias, l'apport de Louis Porcher », 2016.

Article qui semble très pertinent, mais je n'ai pas accès à tout l'article.

Durantaye, Félix de la. « La théorisation de la créativité au service de l'éducation en art ». *Éducation et francophonie* 40, n° 2 (2012): 6.

Cet article traite de l'éducation en art, mais propose une théorisation de la créativité intéressante car il propose de décortiquer 3 conceptions de la créativité : une vision classique, une vision psychologique et enfin une sorte de synthèse des deux, ce que l'auteur appelle : une vision psychophénoménologique de la créativité. Dans ce cas, la créativité est envisagée comme un processus divisé en 5 étapes.

Conception que l'auteur appelle classique :

- « La plupart du temps, dans la rue ou même dans les traités philosophiques contemporains, on définira la créativité comme quelque chose d'original qui possède une certaine valeur ou utilité. Il s'agit de la conception que nous appellerons « classique », puisqu'elle semble universellement adoptée dans la littérature contemporaine, à un point tel que peu d'auteurs s'emploient désormais à la contester ou même à l'expliquer. »
- « La créativité, qu'on appelait alors le génie, est caractérisée par ce qu'il appelait une « originalité exemplaire » (Kant, 1979, p. 205, §246). Originalité, parce que le génie doit produire sa propre règle et ainsi engendrer des produits toujours nouveaux et surprenants. Exemplarité, parce que ces productions, étant associées au génie, ne peuvent pas se permettre d'être absurdes : ce sont des productions originales, mais pas au point où elles

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

ne disent rien à personne. Elles doivent absolument conserver une certaine intelligibilité, une certaine valeur, selon le contexte de leur production et, surtout, de leur réception. »

- « Il est à remarquer que, chez cet auteur particulier, l'originalité et la valeur sont des critères qui s'appliquent aux produits du génie, pas nécessairement aux processus qui les engendrent. »

Conception psychologie :

- « Sous cette acception à la fois large et mouvante, nous rangeons l'ensemble varié de théories définissant la créativité comme une capacité de la pensée ou de la personnalité à réaliser certaines opérations plus ou moins conscientes qui conduisent à la génération d'œuvres de toutes sortes. »
- « Plus récemment, dans le contexte de la psychologie cognitive, la créativité a perdu de son caractère « inconscient » et « extraordinaire » pour devenir plutôt une forme de « résolution de problème » faisant appel à des capacités cognitives tout à fait ordinaires. En effet, selon la théorie proposée par J. P. Guilford (1950, 1959), la créativité ne mobiliserait pas de processus extraordinaires (comme un pouvoir subconscient ou suprahumain qui permettrait à l'humain d'acquérir des idées d'on ne sait où), mais bien au contraire les mêmes processus qui sont en action dans l'expérience quotidienne : perception, mémoire, attention, connaissance, ressouvenir, calcul mental, etc. »
- « La théorie psychologique surestime, dans son concept de créativité, les conditions infrapsychologiques et sous-estime les conditions phénoménologiques. Autrement dit, la créativité se limite à ce qui se passe dans la tête d'un individu et ne tient pas compte de la relation intime et proactive vécue entre l'artiste et son médium/support. »
- « Dans un même ordre d'idées, la théorie psychologique ne prend pas en compte les différentes spécificités « disciplinaires » de la créativité, mais vise plutôt un concept « générique » qui confond toutes les traditions et tous les médiums. »

La créativité comme processus psychophénoménologique :

- « Nous pourrions peut-être mieux représenter le processus créatif comme une succession

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

ordonnée (selon une certaine progression) et récursive (qui se répète souvent plusieurs fois avant sa conclusion) de plusieurs phases qui ont lieu dans le temps et l'espace. »

- « Notre théorie du processus créatif artistique [...] conçoit cinq phases distinctes : a) préhension, b) incubation, c) illumination [se distinguant en c.1) résurgence et c.2) révélation], d) concrétisation et e) proïémisation. »

Frau-Meigs, Divina. « Créativité, éducation aux médias et à l'information, translittératie : vers des humanités numériques ». *Quaderni* n° 98, n° 1 (18 mars 2019): 87-105.

Cet article est d'une pertinence sans équivoque, pour les notions de créativité, mais aussi pour l'ensemble de la recherche. L'auteure aborde les questions de la littératie, de la translittératie, de la citoyenneté, de la pédagogie, du numérique et des humanités numériques. L'article est paru dans la revue *Quaderni*, en mars 2018, ce qui le rend particulièrement actuel, à la pointe de la recherche et des définitions que la recherche souhaite mettre à jour et à l'œuvre.

L'auteure passe d'abord en revue les différentes approches conceptuelles de la créativité prise dans le contexte éducationnel pour ensuite parler des différents possibles d'éducation en relation avec les médias. Son analyse est précise et propose aussi de revoir l'ontologie éducative en prenant pour appui que les médias numériques changent le paradigme fondamental de l'école du dernier siècle. La fin de l'article s'axe sur le concept des humanités numériques, qui dépasse un peu le cadre de la créativité, mais qui néanmoins reste plus que pertinent.

- « Donc l'injonction actuelle de créativité est à prendre avec précaution, notamment dans le cadre de l'école de la république héritée du XIXe siècle qui, entre-temps, a développé la forme scolaire aussi à des fins citoyennes et démocratiques. Elle relève toujours d'une commande industrielle, avec la promesse à venir d'emplois, mais elle est censée se couler dans une « forme » scolaire et universitaire pré-numérique qui lui résiste. »
- « Le débat peut être posé en termes d'humanités numériques dans la mesure où il s'agit de dépasser la seule perspective productiviste et de préserver les acquis des Droits de l'homme en relation à l'école avec le passage aux technologies du numérique. Ces nouvelles littératies affectent en effet la vie privée (article 12), la liberté d'expression

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

(article 19), l'éducation (article 26) et la participation (article 27) et sont affectées en retour et doivent être investies de sens pour être adoptées par les enseignants et les apprenants, à l'école comme à l'université. »

- « La définition de la créativité s'avère donc composite : elle n'est plus nécessairement connectée à une origine artistique et ne relève plus du territoire exclusif des artistes *sui generis*; elle est connotée à l'originalité dans les processus et à la résolution de problèmes, en lien avec l'agir, ce qui la rapproche d'un autre mot à la mode, « design » ; elle paraît avoir pour alliée la sérendipité, de l'ordre de l'inattendu et de l'inédit, ce qui la rapproche de la pensée latérale ou de la divergence ; elle semble relever d'une déterritorialisation et d'une délinéarisation temporelle proches de l'expérience actuelle de la mondialisation, qui implique une relation différente à soi et à l'autre, permettant des expériences de collaboration, y compris transfrontières et transmédias, autres notions souvent associées à la créativité de nos jours. »
- « De fait, la créativité apparaît comme un processus agile. Elle ne se définit pas de manière stable ; elle n'obéit pas à un canon ; elle ne suit pas de stratégie spécifique. »
- « Il [le numérique] envahit désormais l'école en joignant deux espaces traditionnellement disjoints, l'espace médiatique et l'espace scolaire, faisant de chaque apprenant un média potentiel, capable de créer ses contenus, de les diffuser et de réagir à ceux produits et diffusés par d'autres. Il met donc différentes « éducations à » en mouvement, notamment l'éducation aux médias, à l'information et à l'informatique. Il déplace du coup le monopole des pédagogies de la transmission pré-numériques et donne leur place légitime aux pédagogies du projet et de l'agir communicationnel, notamment l'éducation aux médias, qui a toujours prôné l'importance de la créativité. »

Landry, Normand, et Anne-Sophie Letellier. *L'éducation aux médias à l'ère numérique: Entre fondations et renouvellement*. Les Presses de l'Université de Montréal, 2016.

Livre qui semble tout à fait approprié pour la recherche.

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

Loicq, Marlène. « Médias et interculturalité : l'éducation aux médias dans une perspective comparative internationale (Australie, Québec, France) », 2012.

Thèse qui semble tout à fait appropriée pour la recherche.

Rogers, Carl R. « Toward a theory of creativity ». *ETC: A Review of General Semantics* 11, no 4 (1954): 249-60.

Rogers donne ici une théorie de la créativité en l'axant principalement dans une vision de « réalisation de soi ».

Rogers, Natalie, et Jean Raisonnier. « Vivifier la « théorie de la créativité » de Carl ». *Approche Centree sur la Personne. Pratique et recherche* n° 5, n° 1 (1 juillet 2007): 87-92.

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

Articles ++ :

Dans cette section, j'ai sélectionné les articles qui, même s'ils ne sont pas directement en lien avec les notions de « créativité », peuvent apporter de l'information. Cependant, je considérerai les articles de cette section en tant que références bibliographiques.

Connolly, Nuala, et Claire McGuinness. *Chapitre 7. Vers une littératie numérique pour une participation et une mobilisation actives des jeunes dans un monde numérique*. Conseil de l'Europe, 2018.

Cet article est intéressant et aborde la question des médias numériques en milieu scolaire mais ne touche pas directement à la notion de créativité.

Corroy, Laurence, Sous la direction de. *Jeunes et Médias, Les Cahiers francophones de l'éducation aux médias - n°7 - été 2015: Les jeux vidéo: détournements, usages créatifs et enjeux pédagogiques*. Editions Publibook, 2015.

Article et ouvrage traitant de la relation entre éducation, jeunes et médias numériques.

Decortis, Françoise, Patrizia Marti, Claudio Moderini, Antonio Rizzo, Job Rutgers, et Paul Thursfield. « Usages et conception d'instruments actifs pour la créativité narrative ». *Les Cahiers du numérique* Vol. 3, n° 4 (2002): 127-47.

Article qui traite des outils numériques pour la création de narration. L'imagination est définie en début de texte. La question de la créativité n'est pas définie mais clairement utilisée tout au long de ce texte.

Henry, Julie, Alyson Hernalesteen, Bruno Dumas, et Anne-Sophie Collard. « Que signifie éduquer au numérique? Pour une approche interdisciplinaire ». In *Didapro 7 – DidaSTIC. De 0 à 1 ou l'heure de l'informatique à l'école*. Lausanne, Switzerland, 2018.

Loicq, Marlène. « Quand les mutations des pratiques audiovisuelles des jeunes réveillent les enjeux de l'éducation aux médias ». *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, n° 31 (21 décembre 2015): 35-45.

Longuet, Frédérique. « Former des enseignants par le biais d'environnements d'apprentissage numériques multimodaux ». *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale* 3 (2016).

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

Mahy, Isabelle, et Paul Carle. *Théorie U: changement émergent et innovation : modèles, applications et critique*. PUQ, 2012. (livre)

Philippette, Thibault, et Pierre Fastrez. « Un modèle matriciel de la littératie médiatique pour le développement d'une éducation sociocritique aux médias numériques », 2017. (pas accès)

Rusitoru, Mihaela-Viorica, Ioan Roxin, et Federico Tajariol. « Les politiques actuelles de numérique éducatif dans l'Union Européenne ». *Lex Social: Revista de Derechos Sociales* 6, n° 2 (2016): 239-52.

Scharmer, C. Otto. *Theory U: Learning from the Future as It Emerges*. Berrett-Koehler Publishers, 2009. (livre)

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

Articles + :

Dans cette section j'ai mis les articles qui ne sont pas en lien direct avec la notion de créativité mais qui peuvent toutefois apporter des compléments sur la recherche globale ou encore ouvrir à de nouveaux concepts. Les articles traitant de pratiques seront également contenus dans cette section.

Aillier, Karine. « Le « numérique éducatif » à l'épreuve des pratiques scolaires : petits arrangements avec le marché ». *Hermès, La Revue* n° 78, n° 2 (27 septembre 2017): 23-30.

Article intéressant quant à la question de la translittératie. L'article se rapproche plus d'une étude de terrain et d'un cas pratique que d'une approche théorique.

La créativité est conçue comme une compétence sans être définie : « Pour ce qui concerne les élèves, les compétences exigées sont relatives à la créativité », p.24. J'ai extrait une citation qui semble intéressante quant à l'approche translittératique et qui en donne une définition.

- Approche translittératique : « Notre approche théorique est celle de la translittératie définie comme « la capacité à lire, écrire et interagir à travers un éventail de plateformes, d'outils et de médias, des signes à l'oralité en passant par l'écriture manuscrite, l'imprimé, la télévision, la radio et le cinéma, jusqu'aux réseaux socio-numériques » (Thomas et al., 2007). Cette définition fondatrice a été depuis largement amendée (Ipri, 2010 ; Delamotte, Liquète et Frau-Meigs, 2014 ; Sukovic, 2017). », p.25.

Bevort-Brunder, Élisabeth, et Isabelle Bréda. « Jeunes et médias numériques en Europe : appropriation et enjeux éducatifs ». *Agora débats/jeunesses* N° 46, n° 4 (2007): 20-30.

Article sur la place qu'occupe les médias numériques chez les jeunes, étude européenne qui a aussi inclus le Québec.

Citton, Yves. « Humanités numériques ». *Multitudes* n° 59, n° 2 (11 juin 2015): 169-80.

Article intéressant ouvrant au concept d'humanité numérique.

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

De Lavergne, Catherine, et Marie-Caroline Heïd. « Former à et par la collaboration numérique : quels enjeux pour l'enseignement universitaire ? » *tic&société*, n° Vol. 7, N° 1 (4 juin 2013).

Gerbault, Jeannine. « Littératie numérique. Les nouvelles dimensions de l'écrit au 21^{ème} siècle ». *Recherches en didactique des langues et des cultures. Les cahiers de l'Acedle* 9, n° 9-2 (1 janvier 2012).

Julien-Saavedra, Quentin, et Yves Citton. « Manifeste pour des humanités numériques 2.0 ». *Multitudes* n° 59, n° 2 (11 juin 2015): 181-95.

Lacombed, david. « Pour une citoyenneté numérique ». *Revue des Deux Mondes*, 2014, 119-24.

Landry, Normand, et Joëlle Basque. « L'éducation aux médias : contributions, pratiques et perspectives de recherche en sciences de la communication ». *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, n° 15 (1 septembre 2015): 47-63.

Peters, Martine. « Enseigner les stratégies de créacollage numérique pour éviter le plagiat au secondaire ». *Canadian Journal of Education / Revue canadienne de l'éducation* 38, n° 3 (2015): 1-28.

Peters, Martine et Gervais, Sylvie. « Littératies et Créacollage Numérique | Language and Literacy ». Numéro spécial francophone / French Special Issue; Éditeurs: Lizanne Lafontaine et Geneviève Messier, Vol. 18, n° 2 (2016).

Véran, Jean-Pierre. « Compétences numériques des élèves : de quoi parle-t-on ? » *Administration Education* N° 146, n° 2 (2015): 69-74.

Vial, Stéphane. « Le tournant design des humanités numériques ». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 8 (1 janvier 2016).

Vitali-Rosati, Marcello. « La Littérature Numérique, Existe-t-Elle? » *Digital Studies/Le Champ Numérique*, 6 février 2015.

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

3. Revue de littérature

3.1 Objectifs et état des lieux

L'objectif de cette revue de littérature était de mettre à jour et de chercher une ou des définitions de la notion/concept de créativité en rapport avec les médias numériques et dans un contexte d'enseignement/éducation.

Ce qui est ressorti dans un premier temps c'est que le concept de créativité est longtemps resté vague et qu'un affinage a été nécessaire pour trouver des articles qui permettent de trouver des informations utilisables dans le cadre de ce travail. En effet, les mots « créativité », « créative », « création » sont employés dans plusieurs domaines. Le problème se pose aussi lorsque ces mots sont employés dans le domaine de l'éducation : souvent floues, indéfinies, ces notions semblent acquises et utilisées sans que personne sache vraiment précisément de quoi il est question. On ne sait pas s'il s'agit alors d'une compétence, d'un processus, d'un trait de génie ou encore d'une aptitude induite par le médium, ici les médias numériques. Malgré cela, la créativité semble au cœur des démarches éducationnelles.

Gilles Comeau en 1997 écrit un article à ce sujet, dans lequel il analyse l'impératif de créativité donné dans l'éducation et tente d'y déceler les différentes idéologies sous-tendant le concept. Avant lui, Carl Rogers propose une théorie de la créativité dont Comeau présente les limites, avec celles des théories de Maslow, Piaget, Guiselain, Fromm et d'autres. Il divise les conceptions de la créativité en deux acceptions : 1) une vision tenant de la psychologie humaniste, 2) une seconde vision venant de la psychologie expérimentale et cognitive. Cependant, il n'offre pas vraiment de définition. Il analyse plutôt comment, dans ces deux visions, la créativité est envisagée. Je ne m'étendrais pas plus sur cet article étant donné sa date de parution et du fait que les conclusions de Comeau sont reprises dans un article très récent dont je parlerai ensuite.

Depuis le texte de Comeau, peu d'études ont poursuivi les recherches pour une définition de la créativité. Le concept est souvent employé, et peu approfondi. Une thèse a été écrite en 2012 (*Médias et interculturalité : l'éducation aux médias dans une perspective comparative internationale (Australie, Québec, France)*, Loicq, Marlène) et deux ouvrages sont parus en 2016 sur la question (*L'éducation aux médias à l'ère numérique: Entre fondations et renouvellement*, Landry, Normand, et Anne-Sophie Letellier; *Éducation et médias: La créativité à l'ère du numérique*, Corroy, Laurence). Le paysage

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

conceptuel concernant la question de la créativité est donc assez clairsemé en ce qui concerne les théories de l'éducation et de l'enseignement.

D'autre part, la recension des écrits a permis de constater que le terme est très régulièrement associé aux concepts de littératie et de pensée critique.

3.2 L'article de Divina Frau-Meigs : « Créativité, éducation aux médias et à l'information, translittératie : vers des humanités numériques », 18 mars 2019

Cet article est paru le 18 mars 2019 dans la revue Quaderni. Je choisis délibérément de m'attarder sur ce texte, car il reprend toutes les définitions et conceptions que j'ai pu trouver sur la créativité, il approfondi les questions de littératie et de translittératie, la question des humanités numériques et de leur production qui sont, pour l'auteure, intrinsèquement liés à la question de la créativité. Actuel et témoignant de la recherche la plus récente sur le sujet, j'ai choisi d'en faire une synthèse comprenant les citations et définitions utiles.

3.2.1 Du paradigme pré-numérique au post-numérique

Dans un premier temps, l'auteure propose de considérer deux conceptions de l'éducation : l'une pré-numérique, productiviste et reproductiviste, ancrée dans les besoins du XIXe, dans laquelle la créativité n'est considérée que dans « une vision idéalisée de l'artiste non conformiste, échappé du système, et dans des approches non-disciplinaires, hors programmes scolaires. » (Frau-Meigs, 2019) La seconde est une vision post-numérique, en lien avec l'essor de la troisième révolution industrielle, le besoin non pas de reproduire mais d'inventer, de faire preuve de créativité. L'apparition des nouvelles technologies demande de nouvelles littératies et de nouvelle façon d'envisager l'éducation, de façon globale.

L'auteur précise : « [...] l'injonction actuelle de créativité est à prendre avec précaution, notamment dans le cadre de l'école de la république héritée du XIXe siècle qui, entre-temps, a développé la forme scolaire aussi à des fins citoyennes et démocratiques. Elle relève toujours d'une commande industrielle, avec la promesse à venir d'emplois, mais elle est censée se couler dans une « forme » scolaire et universitaire pré-numérique qui lui résiste. Elle pose que tout individu, potentiellement, est créatif, tout le temps – ce qui à tout le moins est contre-intuitif avec la position antérieure, qui s'appuyait sur la mise en conformité et la stabilité de la reproduction. C'est une vision très productiviste, qui risque de

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

produire des automatismes et non une nouvelle forme d'humanisme. » (Frau-Meigs, 2019)

L'auteur expose le débat en termes d'humanité numérique « dans la mesure où il s'agit de dépasser la seule perspective productiviste et de préserver les acquis des Droits de l'homme en relation à l'école avec le passage aux technologies du numérique. » (Frau-Meigs, 2019) En effet, ces nouvelles littératies touchent à des points fondamentaux de la charte des Droits de l'homme.

3.2.2 Créativité : définitions et acceptions

L'auteur propose, dans la suite de son article, plusieurs définitions de la créativité qui recourent celles que j'ai pu trouver dans les autres articles que j'ai parcourus. Pour chacune d'elles, l'auteure fait une synthèse.

- « En psychologie différentielle, Todd Lubart propose une approche par compétence : « La créativité est la capacité à réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste. » » (Frau-Meigs, 2019)
- « Les sciences cognitives l'associent à un processus mental qui vise la résolution de problèmes par l'exploration des possibles : il s'agit d'inventer une solution à une question dont le résultat n'est pas connu, pas plus que la méthode pour y arriver. Le résultat escompté passe par toute une série d'hypothèses et de remaniements et se traduit par une réalisation concrète. Toutefois si celle-ci a l'air objective, elle n'en dépend pas moins du talent et du savoir faire d'un individu, qui a son style créatif. » (Frau-Meigs, 2019)
- « En psychologie de l'enfance, Donald Winnicott associe lui aussi la créativité au faire, mais à partir de l'être, même si l'impulsion créative peut rester en repos. Ce n'est pas une réaction à l'environnement mais une action, au niveau de la vie quotidienne, qui relève du savoir-être et il l'associe au sentiment de soi plus encore qu'à la réalisation d'un objet. [...] L'apprentissage se fait par des « phénomènes transitionnels », qu'il relie à la croyance et à la culture en ce qu'ils créent chez l'adulte des espaces mentaux à la fois subjectifs et objectifs. » (Frau-Meigs, 2019)
- « En psychologie du travail, chez l'adulte, Abraham Maslow conforte cette position. Il s'intéresse aux états de conscience exceptionnels, pour comprendre la motivation et l'accomplissement de soi qui se manifestent selon lui par la créativité et l'engagement. Il considère que ce sont des besoins d'ordre supérieur (par contraste avec les besoins d'ordre physiologique de survie et sécurité) ; ils sont associés à l'estime de soi et au sentiment d'appartenance et d'attachement et sont eux aussi spécifiques à une culture et à ses croyances. » (Frau-Meigs, 2019)

A l'instar de l'auteure, j'en conclus comme l'auteure, que la conception de la créativité est polymorphe et insaisissable. « De fait, la créativité apparaît comme un processus agile. Elle ne se définit pas de manière stable; elle n'obéit pas à un canon; elle ne suit pas de stratégie spécifique. » (Frau-Meigs, 2019)

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

Cependant on pourrait toutefois définir les choses ainsi : « La définition de la créativité s'avère donc composite : elle n'est plus nécessairement connectée à une origine artistique et ne relève plus du territoire exclusif des artistes *sui generis*; elle est connotée à l'originalité dans les processus et à la résolution de problèmes, en lien avec l'agir, ce qui la rapproche d'un autre mot à la mode, « design »; elle paraît avoir pour alliée la sérendipité, de l'ordre de l'inattendu et de l'inédit, ce qui la rapproche de la pensée latérale ou de la divergence; elle semble relever d'une déterritorialisation et d'une délinéarisation temporelle proches de l'expérience actuelle de la mondialisation, qui implique une relation différente à soi et à l'autre, permettant des expériences de collaboration compris transfrontières et transmédias, autres notions souvent associées à la créativité de nos jours. » (Frau-Meigs, 2019)

3.2.3 La créativité comme modèle

L'auteur poursuit son argument en plaçant la créativité comme un modèle et non comme une compétence, qu'elle place au même rang. « Le modèle de créativité propose une approche de terrain par l'utilisation directe des médias eux-mêmes et tend à déplacer la centralité du texte au profit de l'image et du son, voire du multimédia. Il pose en principe que la production de médias produit de la pensée critique et une meilleure compréhension des processus de communication et d'information. L'enseignant facilite l'appropriation des pratiques médiatiques pour susciter l'engagement des apprenants, particulièrement avec les outils du Web 2.0. Il place le projet au centre de l'apprentissage, qu'il soit individuel ou collectif. Les 3C (Compréhension, Critique [pensée] et Créativité) s'enrichissent d'autres compétences extra-scolaires pour donner 7C: Citoyenneté, Consommation, Communication, Conflit (résolution). » (Frau-Meigs, 2019)

Cette dernière notion est primordiale car la créativité n'est alors plus du tout envisagée comme un trait de génie ni même un processus, mais un modèle d'action, une capacité à travailler en relation. Alors que le modèle de transmission et de compétence se font concurrencer depuis des décennies dans l'éducation, le modèle de créativité peine à émerger. En effet, la créativité est toujours aux prises de la notion de compétence, empêtrée dans des conceptions pré-numérique.

Pourtant, la présence de la créativité est nécessaire lorsqu'il s'agit de médias numériques. En effet, dans le contexte post-numérique de l'éducation la « créativité occupe une place centrale, avec un modèle discursif supplémentaire, le modèle de participation, qui renouvelle le modèle de citoyenneté. » (Frau-

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

Meigs, 2019) Pour l'auteure, le nouveau modèle de citoyenneté ouvre vers un nouveau concept, celui des translittératies et des humanités numériques. Ces translittératies et ces humanités numériques impliquent la créativité tant dans leur approche que dans leur production.

3.3 Conclusion

Cette revue de littérature a permis de dégager et de mettre en valeur le changement de paradigme entre une conception de l'école et de l'éducation pré-numérique et une conception post-numérique, qui est en train de s'actualiser. Dans ces deux acceptions de l'éducation scolaire, la créativité occupe des places tout à fait différentes d'un point de vue ontologique. Dans la première elle est simplement vue comme marginale (ayant pour base conceptuelle celle de la psychologie); dans la seconde, la créativité est vue comme une puissance en lien avec la citoyenneté, le relationnel, et la capacité d'agir.

Il semble évident que les modèles classiques de l'éducation sont en train de changer avec l'apport des médias numériques, et le fait que la créativité soit placée au cœur des recherches en est un témoignage important. La volonté de définir le concept est également un marqueur significatif de cette évolution des besoins scolaires (tant des élèves que du corps enseignant). Il y a 50 ans, la créativité peinait à sortir d'une vision psychologisante qui restait encore imprécise. Aujourd'hui, même si la notion de créativité reste protéiforme, elle s'intègre dans un processus global de pensée et d'enseignement, dans une relation conceptuelle à d'autres champs qu'elle vient éclairer.

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

BIBLIOGRAPHIE :

Aillerie, Karine. « Le « numérique éducatif » à l'épreuve des pratiques scolaires : petits arrangements avec le marché ». *Hermes, La Revue* n° 78, n° 2 (27 septembre 2017): 23-30.

Bevort-Brunder, Élisabeth, et Isabelle Bréda. « Jeunes et médias numériques en Europe : appropriation et enjeux éducatifs ». *Agora débats/jeunesses* N° 46, n° 4 (2007): 20-30.

Citton, Yves. « Humanités numériques ». *Multitudes* n° 59, n° 2 (11 juin 2015): 169-80.

Comeau, Gilles. « De la créativité à la création ou des mythes à l'expérience ». *The Journal of Educational Thought (JET) / Revue de la Pensée Éducative* 31, no 2 (1997): 137-57.

Connolly, Nuala, et Claire McGuinness. *Chapitre 7. Vers une littératie numérique pour une participation et une mobilisation actives des jeunes dans un monde numérique*. Conseil de l'Europe, 2018.

Corroy, Laurence. *Education et médias: La créativité à l'ère du numérique*. ISTE Editions, 2016.

Corroy, Laurence. « Éducation et médias, l'apport de Louis Porcher », 2016.

Corroy, Laurence. Sous la direction de. *Jeunes et Médias, Les Cahiers francophones de l'éducation aux médias - n°7 - été 2015: Les jeux vidéo: détournements, usages créatifs et enjeux pédagogiques*. Editions Publibook, 2015.

De Lavergne, Catherine, et Marie-Caroline Heïd. « Former à et par la collaboration numérique :. quels enjeux pour l'enseignement universitaire ? » *tic&société*, n° Vol. 7, N° 1 (4 juin 2013).

Decortis, Françoise, Patrizia Marti, Claudio Moderini, Antonio Rizzo, Job Rutgers, et Paul Thursfield. « Usages et conception d'instruments actifs pour la créativité narrative ». *Les Cahiers du numérique* Vol. 3, n° 4 (2002): 127-47.

Durantaye, Félix de la. « La théorisation de la créativité au service de l'éducation en art ». *Éducation et francophonie* 40, n° 2 (2012): 6. .

Frau-Meigs, Divina. « Créativité, éducation aux médias et à l'information, translittératie : vers des humanités numériques ». *Quaderni* n° 98, n° 1 (18 mars 2019): 87-105.

Gerbault, Jeannine. « Littératie numérique. Les nouvelles dimensions de l'écrit au 21ème siècle ». *Recherches en didactique des langues et des cultures. Les cahiers de l'Acedle* 9, n° 9-2 (1 janvier 2012).

Henry, Julie, Alyson Hernalesteen, Bruno Dumas, et Anne-Sophie Collard. « Que signifie éduquer au numérique? Pour une approche interdisciplinaire ». In *Didapro 7 – DidaSTIC. De 0 à 1 ou l'heure de l'informatique à l'école*. Lausanne, Switzerland, 2018.

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

Jobin, Anne-Marie. *Le nouveau journal créatif: à la rencontre de soi par l'écriture, le dessin et le collage.*, 2012.

Julien-Saavedra, Quentin, et Yves Citton. « Manifeste pour des humanités numériques 2.0 ». *Multitudes* n° 59, n° 2 (11 juin 2015): 181-95.

Lacombed, david. « Pour une citoyenneté numérique ». *Revue des Deux Mondes*, 2014, 119-24.

Landry, Normand, et Joëlle Basque. « L'éducation aux médias : contributions, pratiques et perspectives de recherche en sciences de la communication ». *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, n° 15 (1 septembre 2015): 47-63.

Landry, Normand, et Anne-Sophie Letellier. *L'éducation aux médias à l'ère numérique: Entre fondations et renouvellement*. Les Presses de l'Université de Montréal, 2016.

« Littératies et Créacollage Numérique | Language and Literacy ». Consulté le 28 mars 2019.

Loicq, Marlène. « Médias et interculturalité : l'éducation aux médias dans une perspective comparative internationale (Australie, Québec, France) », 2012.

Loicq, Marlène. « Quand les mutations des pratiques audiovisuelles des jeunes réveillent les enjeux de l'éducation aux médias ». *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, n° 31 (21 décembre 2015): 35-45.

Longuet, Frédérique. « Former des enseignants par le biais d'environnements d'apprentissage numériques multimodaux ». *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale* 3 (2016).

Mahy, Isabelle, et Paul Carle. *Théorie U: changement émergent et innovation : modèles, applications et critique*. PUQ, 2012.

Peters, Martine. « Enseigner les stratégies de créacollage numérique pour éviter le plagiat au secondaire ». *Canadian Journal of Education / Revue canadienne de l'éducation* 38, n° 3 (2015): 1-28.

Peters, Martine et Gervais, Sylvie. « Littératies et Créacollage Numérique | Language and Literacy ». Numéro spécial francophone / French Special Issue; Éditeurs: Lizanne Lafontaine et Geneviève Messier, Vol. 18, n° 2 (2016).

Philippette, Thibault, et Pierre Fastrez. « Un modèle matriciel de la littératie médiatique pour le développement d'une éducation sociocritique aux médias numériques », 2017.

Rogers, Carl R. « Toward a theory of creativity ». *ETC: A Review of General Semantics* 11, no 4 (1954): 249-60.

Rogers, Natalie, et Jean Raisonnié. « Vivifier la « théorie de la créativité » de Carl ». *Approche Centree sur la Personne. Pratique et recherche* n° 5, n° 1 (1 juillet 2007): 87-92.

Projet : « Développer la citoyenneté à l'ère du numérique »,
Recherche sur le concept de « créativité »

Rusitoru, Mihaela-Viorica, Ioan Roxin, et Federico Tajariol. « Les politiques actuelles de numérique éducatif dans l'Union Européenne ». *Lex Social: Revista de Derechos Sociales* 6, n° 2 (2016): 239-52.

Scharmer, C. Otto. *Theory U: Learning from the Future as It Emerges*. Berrett-Koehler Publishers, 2009.

Véran, Jean-Pierre. « Compétences numériques des élèves : de quoi parle-t-on ? » *Administration Education* N° 146, n° 2 (2015): 69-74.

Vial, Stéphane. « Le tournant design des humanités numériques ». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 8 (1 janvier 2016).

Vitali-Rosati, Marcello. « La Littérature Numérique, Existe-t-Elle ? » *Digital Studies/Le Champ Numérique*, 6 février 2015.