



Questions de réflexion et de discussion :

- Pensez à une expérience récente où vous avez dû penser de façon créative et trouver des solutions innovantes. En puisant dans votre propre expérience, expliquez pourquoi il est important de développer cette compétence.
- Incorporer la créativité et l'innovation peut nécessiter un changement pédagogique. Comment pourriez-vous appuyer ce changement dans votre curriculum, votre classe ou votre école ? Qu'est-ce qui serait différent ?
- De quelle façon peut-on aider les élèves à atteindre les résultats d'apprentissage en mettant l'accent sur la créativité et l'innovation ? Comment pouvez-vous appliquer cela dans votre matière ou niveau scolaire ?
- Quel type d'environnement scolaire encourage la créativité et l'innovation ?
- Comment pourrions-nous adapter notre pratique pour guider les élèves à développer cette compétence selon leur niveau ?
- Comment pourrions-nous guider les élèves à aborder cette compétence avec un état d'esprit de développement, à prendre des risques et à accorder de l'importance au processus, au lieu de mettre uniquement l'accent sur le produit final ?
- Comment pourrions-nous fournir de la rétroaction pour développer la créativité et l'innovation chez les élèves ?
- De quelle façon inculquons-nous à nos élèves une appréciation de la création et la mise en application de nouvelles idées, l'exploration de possibilités et la prise en considération d'alternatives viables ?

Pour de plus amples renseignements :

[Oser la créativité en salle de classe](#)

Exemples de stratégies pour les enseignants :

- Modéliser, démontrer et utiliser des habiletés, des attitudes et du vocabulaire de créativité et d'innovation en classe.
- Poser des questions ouvertes aux élèves qui invitent à la curiosité, amènent à réfléchir et à prendre des risques.
- Encourager les élèves à aborder des idées selon différents points de vue.
- Offrir des outils et des occasions pour modifier des objets ou des idées.
- Encourager les élèves à choisir et explorer des projets créatifs qui sont liés à leurs intérêts et à leurs capacités ou bien qui les remettent en cause.
- Donner aux élèves du temps et de l'espace pour qu'ils puissent générer des idées librement.

Exemples d'activités d'apprentissage pour les élèves :

- **Imaginer**- de nouvelles possibilités
- **Explorer**- des idées ou des techniques
- **Jouer**- avec des éléments, des objets ou des idées
- **Concevoir**- pour façonner intentionnellement des objets, du matériel ou des procédures
- **Composer**- sélectionner et combiner des éléments pour créer quelque chose de valeur
- **Décomposer**- des livres, des poèmes ou des objets en plusieurs parties pour voir comment ils ont été créés et pourraient être recréés
- **Improviser**- composer, énoncer, exécuter ou arranger des idées ou des objets de façon spontanée
- **Relier**- relier deux ou plusieurs objets ou idées pour créer quelque chose de nouveau