

La formation à la créativité



Par Guy Aznar, 2001.

Créativité: de quoi parlons nous ?

La créativité est une aptitude. C'est l'aptitude à produire du nouveau. Elle se distingue de l'imagination, qui est l'aptitude à s'éloigner de la réalité pour concevoir des fantaisies imaginaires, des rêveries, des fantasmes d'ordre privés. L'imagination produit le matériau de base de la création (c'est le minerai brut). La créativité, c'est plutôt l'aptitude à transformer les fantasmes imaginaires, qui sont privés, en création, c'est à dire en signes, communicables aux autres : traces écrites (l'oeuvre littéraire), traces graphiques (l'oeuvre du peintre), traces sonores (le musicien), traces techniques (l'inventeur, le concepteur de produits), traces conceptuelles (le créateur d'idées, de concepts sociaux, mathématiques, philosophiques, etc...), signes comportementaux (vêtements, nouvelles manières de vivre, nouveaux gestes, nouvelles danses, nouveaux langages), etc... La créativité transforme le minerai brut en métal.

Pour favoriser la créativité, il faut donc à la fois encourager l'imagination et apprendre à transformer cette imagination en production, en création, en innovation.

La pratique de la créativité n'est pas exceptionnelle : tous les jours, nous produisons du nouveau (nouvel itinéraire, nouvelle recette de cuisine, nouveau comportement), tous les jours nous faisons de la créativité, mais plus ou moins, suivant les circonstances, plus ou moins suivant les personnes.

Il existe des freins à la créativité : produire du nouveau consomme de l'énergie, c'est fatiguant, parfois angoissant, (pourquoi changer, c'est si confortable de faire pareil) ; l'habitude, les comportements répétitifs automatisés, la copie, l'obéissance aux maîtres, la reproduction ; la peur du risque (si je me trompe que va-t-il se passer, que va-t-on penser de moi ?). Il existe également un frein lié au manque d'entraînement à la créativité, à l'ignorance des méthodes qui facilitent la production de nouveau, à l'absence d'encouragement de cette aptitude (dans la famille, à l'école, dans la société). La formation à la créativité a pour fonction de développer l'aptitude naturelle à produire du nouveau (comme la gymnastique a pour fonction de développer

certaines muscles), d'entraîner à lever les freins, d'apprendre à organiser les conditions favorables à l'expression des innovations.

La demande sociale en créativité: nous avons de plus en plus besoin de créativité. Nous avons longtemps vécu dans des sociétés stables, à évolution lente où le changement se faisait à l'échelle d'une génération, de père en fils.

Mais le progrès scientifique et technique qui se produit à une vitesse hyper rapide bouleverse les outils, les métiers, les modes de vie : la plupart de nos outils d'aujourd'hui (ordinateur portable, internet, etc...) n'existaient pas il y a quelques dizaines d'années.

Ce n'est pas seulement un changement technique mais un changement de société, le passage d'une société industrielle classique à une société informationnelle qui gère des informations à la vitesse de la lumière, sur l'ensemble de la planète. La plupart des problèmes de société d'aujourd'hui (effet de serre, OGM, épuisement des ressources naturelles, piratage informatique, fanatisme religieux, etc...) étaient inconnus du grand public il y a dix ans.

Cette tendance au changement et à l'innovation est comme un raz de marée qui va emporter tout ce qui résiste. Les métiers vont changer, les outils, les modes de vie, les moyens de transport, les langages, les cultures. Cette vague va emporter ceux qui sont trop rigides, incapables de changer leurs habitudes. Elle va favoriser les individus créatifs, flexibles, mobiles, capables d'inventer en permanence des solutions individuelles et collectives d'adaptation au changement. Seules vont subsister les entreprises créatives. La société dans son ensemble, (et l'école en particulier), va devoir s'adapter au changement permanent. Dans un monde mobile, la créativité va devenir une qualité primordiale.

D'autre part, la tendance à la mondialisation, amplifiée par les moyens de diffusion de masse, notamment la télévision, risque de produire une uniformisation de la pensée et de la culture, une tendance à copier les valeurs des sociétés dominantes. Face à ce risque d'uniformisation de la culture, il est nécessaire d'encourager la créativité individuelle, dès le plus jeune âge, notamment à l'école, pour encourager des cultures, des modes de vie, des modes de pensée, diversifiés et créatifs.

Face à cette demande sociale, la réponse sociale traditionnelle.

Les sociétés ne favorisent pas spontanément la créativité, parce que la démarche de la créativité qui remet en cause les habitudes, les acquis, les traditions, perturbe les organisations stables. Produire du nouveau en permanence est source de désordre, est facteur de conflit.

Pour organiser à la fois les deux fonctions nécessaires à leur développement, la fonction de production et la fonction de création, les sociétés ont généralement organisé une ségrégation entre les " producteurs " et les " créateurs ". Où l'on trouve : D'une part, les producteurs, (la grande majorité) à qui l'on demande d'écouter, d'apprendre, d'obéir, de re-produire, de suivre, de ne pas remettre en cause, de ne

pas changer ; d'autre part, les créateurs, (une minorité), où l'on trouve les artistes, les savants, etc... Un groupe social à qui l'on accorde un statut spécial, soit défavorisé, marginalisé, de faible revenu, soit exagérément valorisé, médiatisé, de très hauts revenus. Dans tous les cas des personnes différentes, " à part ".

L'alternative proposée par la créativité c'est : " tout le monde est créateur ". C'est un pari optimiste : il part de l'hypothèse suivant laquelle tout le monde a un potentiel créatif, plus ou moins grand, plus ou moins développé. Tout le monde n'a pas vocation à devenir un immense artiste, un grand savant mais, comme aux Jeux Olympiques, " l'important c'est de participer ". Et plus on généralise le développement de la créativité, plus on a de chances de voir émerger de grands talents. C'est un pari démocratique : tout le monde a le droit de participer à l'évolution de la société, à l'évolution de sa culture, sans déléguer totalement la création à des professionnels ; C'est un pari volontariste : il part de l'hypothèse suivant laquelle la créativité n'est pas un acquis génétique mais un potentiel qui peut se développer.

On peut organiser la formation à la créativité

Les méthodes classiques d'enseignement ne développent généralement pas la créativité et c'est normal. En effet, l'esprit de l'enfant au départ est confusionnel, sans repères, désorganisé, sans normes, sans discipline de fonctionnement .L'objectif de l'éducation c'est de lui apprendre à penser à raisonner. Il s'agit de clarifier, d'ordonner, d'apprendre à intégrer des normes, des règles. L'école, globalement a pour vocation de " créer de l'ordre " : apprendre une langage, c'est apprendre un ordre grammatical, apprendre les mathématiques, c'est apprendre l'ordre déductif des causalités, apprendre à penser, c'est apprendre l'ordre de la logique, apprendre à vivre en société, c'est apprendre la discipline de la classe. Dans les pays occidentaux l'école reproduit plutôt le modèle social antérieur plutôt que de favoriser l'innovation sociale. Or, l'une des phases du processus de la créativité consiste à remettre en cause l'ordre, à détruire les enchaînements logiques, à favoriser une indiscipline de la pensée, à utiliser des modes de pensée associatifs, proche de l'imaginaire enfantin ; la créativité comporte des phases opposées à la logique, à la pensée rationnelle, elle encourage le désordre.

Pour développer la créativité à l'école, il faut donc que l'enseignant ait la possibilité de changer de rôle, (encourager temporairement le désordre), que les élèves comprennent que l'on change temporairement les règles du jeu, que l'on change de système d'évaluation, C'est une discipline rigoureuse qui suppose une organisation.

D'autre part, la créativité se développe mieux dans le contexte d'un petit groupe qui a une fonction dynamique, de mise en confiance des participants, et qui favorise le fonctionnement associatif. Le contexte des classes nombreuses et des amphithéâtres se prête moins bien à la mise en oeuvre de la créativité. Il faut créer des conditions pédagogiques favorables.

Pour organiser la formation à la créativité, la condition essentielle consiste à distinguer et organiser la mise en oeuvre de deux règles du jeu différentes, comparables à des programmes informatiques qui auraient des fonctions inverses, voire contradictoires.

Le "programme" de la logique.

Pour s'adapter au monde, pour explorer le monde, il existe une série de processus qui consistent en méthodes rationnelles. L'outil utilisé est celui de la logique qui consiste à enchaîner des démarches mentales en fonction du principe de causalité.

Les mots clés sont : donc, par conséquent, parce que...C'est un outil rigoureux, puissant, efficace, qui donne des résultats admirables. Les démarches rationnelles permettent d'innover, d'inventer, bien entendu. Les méthodes rationnelles de découverte, la méthode expérimentale, les démarches scientifiques ont fait leur preuve. Le programme logique est renforcé par l'apprentissage, par l'habitude, par la répétition. Les règles mathématiques élémentaires n'ont pas besoin d'être démontrées à chaque usage, elles sont intériorisées. Une démarche rationnelle répétée souvent (comme les tables de multiplication, par exemple) laisse des traces dans le cerveau : c'est un dispositif très utile. Mais, de même qu'un passage fréquenté souvent dans une prairie conserve la trace des pas et devient peu à peu un chemin, puis un jour une route, les parcours neuroniques souvent fréquentés deviennent des circuits qui s'impriment dans le cerveau. A chaque interrogation nouvelle, le cerveau a tendance à proposer les chemins de réponse déjà tracés. Il se crée ainsi des " autoroutes de la pensée " qui freinent la production de solutions nouvelles.

Le "programme" de la créativité.

Il ne remplace pas le programme de la logique, il ne lui est pas concurrent. Il est complémentaire. Les grands créateurs sont généralement ceux qui savent alterner entre les deux en faisant des allers et retours rapides d'un programme à l'autre. A la différence de la logique, le " programme " de la créativité ne crée pas des relations de causalité entre les informations mais, à l'inverse, des relations sans cause, illogiques, irrationnelles, subjectives, qui ne sont pas toujours explicables ni contrôlables. Le principe de la créativité c'est de faire se rencontrer des informations étrangères l'une à l'autre et de faire jaillir une création par suite du choc de cette rencontre. Le principe de la démarche créative, c'est ce que l'on appelle le chemin de détour.

L'esprit ne suit pas une voie directe, il n'emprunte pas le chemin le plus court d'un point à un autre, il ne suit pas une " autoroute de la pensée " déjà tracée. Il prend un chemin de traverse, il fait " l'école buissonnière ", il s'aventure vers le territoire de la déraison. Pour atteindre le territoire de la création qui est un territoire intermédiaire entre le réel et l'imaginaire, le détour consiste à quitter le territoire de la réalité, à oublier ses contraintes, pour s'éloigner, dans un premier temps, vers un territoire éloigné de la réalité, qui n'a aucun lien logique avec la réalité : éventuellement des rêves, des stimulus dus au hasard, puis à utiliser cette stimulation pour produire une réponse qui est légèrement décalée par rapport au point de départ : c'est nouveau, c'est une innovation, une invention, une création . Par rapport aux méthodes rationnelles de découverte, c'est un autre itinéraire pour atteindre le même point.

La formation à la créativité : une démarche en trois temps

Temps 1 : Casser le " puzzle "

Détruire, casser la cohérence interne du problème ; critiquer la solution actuelle, casser les rapports logiques. Eventuellement considérer le sujet " à l'envers " (si un stylo empêchait d'écrire, si une fenêtre empêchait de voir le jour, si une peinture ne représentait rien, si une musique n'était pas harmonieuse, etc...).

Temps 2 : Remuer les pièces du puzzle dans tous les sens, les mélanger avec les pièces d'un autre jeu. Laisser l'esprit vagabonder dans tous les sens, explorer des combinaisons imaginaires, folles, hasardeuses, " rêver " la solution.

Temps 3 : Créer un autre puzzle, ou inventer un autre jeu utilisant les pièces du puzzle différemment, ou inventer un autre usage aux pièces, en fonction de la demande de départ Reconsidérer la production imaginaire au regard du problème posé au départ, transformer le " rêve " en réalité, transformer le fantôme en solution réaliste, qui marche, transformer la vision en oeuvre d'art, transformer l'utopie en projet.

A chacune de ces trois étapes correspondent des méthodes pédagogiques, des techniques. Elles encouragent le changement d'attitude à chaque étape, elles facilitent le parcours de la créativité, elles servent de repères, elles ont une fonction pédagogique, elles sécurisent, elles diminuent le risque intellectuel, elles ont une fonction collective : elles sont communes à l'ensemble du groupe, elles garantissent une production, en quantité.

Mise en oeuvre pratique des trois étapes

Etape 1 : Casser, détruire

L'acte 1 de la créativité pourrait être synonyme de " dé-programmation ". Sortir de son conditionnement. Dans le cas d'une recherche d'idées, on analyse le problème posé, le thème de la recherche : avec un regard naïf, critique, ironique, on remet en cause son objectif, sa formulation, on le considère à la loupe, en détaillant à l'extrême ses éléments, ou à l'inverse, on le considère globalement, avec du recul, vu d'une autre planète, le problème est sorti de son contexte, (par exemple un problème de cantine scolaire est déplacé dans une armée, dans une entreprise, dans une tribu primitive, etc...), on le transpose dans une autre époque, dans un autre pays, etc...

Etape 2 : Diverger, s'éloigner.

C'est l'aspect le plus caractéristique de la créativité qui consiste à produire un matériau imaginaire qui est lié au problème par un lien non logique. Les techniques d'éloignement peuvent être classées en fonction de leur distance plus ou moins grande avec la rationalité.

Sur l'axe Réel/imaginaire, on trouve notamment :

Imaginaire

- Méthodes des chocs au hasard : Stimulus graphiques - Mots au hasard
- Méthodes projectives: Identification verbale - Identification gestuelle
- Méthodes oniriques : Rêve éveillé collectif - Histoires fantastiques
- Associations graphiques : Dessins individuels - Collages - Dessins collectifs
- Méthodes associatives : Associations subjectives - . Associations en groupe
- Matrices de découverte : Matrice systématique - Matrice de distorsion
- Méthodes analogiques : Bionique - Métaphoriques portrait chinois - ."Si c'était"

Réalité cohérente

Etape 3 : Converger, établir le croisement, produire un résultat concret.

Beaucoup de gens réduisent la créativité à la phase d'éloignement vers l'imaginaire. Ils dévalorisent la créativité en la considérant comme un jeu enfantin auquel se livrent les créatifs pour le plaisir du désordre, pour le plaisir de rêver, de divaguer.

Mais ce n'est qu'une étape. Que serait un poète qui serait incapable de traduire ses rêveries en mots, ou un peintre qui ne pourrait traduire ses fantasmes en traces de couleur sur une toile ? Le processus de la créativité est une démarche globale qui consiste, après l'éloignement imaginaire, à effectuer le retour vers les contraintes de la création, vers les contraintes du problème. En recherche d'idées, c'est ce que l'on appelle " le croisement ". Dans la pratique, on reprend tout le matériel produit en phase d'éloignement (notes, enregistrements au magnétophone, dessins, collages, etc...) et on reconsidère cette production par rapport avec le problème de départ en essayant de trouver un lien. Pendant cette phase les participants sont invités à ne pas avoir une pensée critique négative, en formulant en permanence des remarques du type : " je n'y crois pas, ça ne marchera pas, cela existe déjà, etc... ". Ce sont là des phrases taboues. Par contre, ils sont invités à exercer leur sens critique positif, extrêmement utile à la création, en transformant leurs critiques en proposition. Par exemple, à propos d'une idée qui leur vient en tête ou émise par un membre du groupe, au lieu de dire : " cela ne tiendra pas ", ils doivent utiliser leur sens critique en disant : " pour que cela tienne il faudrait que... " Peu importe s'ils ne finissent pas la phrase, quelqu'un dans le groupe, qui comprend l'intention, la finira. La phrase inachevée est comme un signal au secours, qui fait appel à la solidarité du groupe, à la créativité collective.

Commentaires des techniques

Méthodes analogiques.

Il s'agit de déplacer le problème dans un autre univers : par exemple un problème mécanique est " déplacé " dans l'univers animal, végétal, etc... Si on cherche un système mécanique d'ouverture, de levage, on cherche des solutions analogiques dans la Nature (l'oeil, le crabe, l'araignée...). C'est ce que l'on appelle la bionique. De nombreuses inventions sont dues à cette méthode .D'une manière générale, on peut déplacer le sujet traité dans n'importe quel domaine, musical, militaire, littéraire, symbolique, poétique. On peut utiliser le principe de la métaphore. Le jeu du " si

c'était " (appelé, en France, méthode du portrait chinois) consiste à systématiser cette démarche : " si c'était " un animal, une musique, un vêtement, un personnage, etc.

Matrices de découvertes.

Il s'agit de construire une matrice où l'on met en ordonnées et en abscisses les éléments constituant du problème et tous les éléments liés directement ou indirectement au sujet. On les entrecroque méthodiquement. Ou bien on les déforme : on grossit chaque facteur par rapport aux autres, on le diminue, on le supprime, on inverse la fonction, etc... C'est une forme de déstructuration du problème, une manière d'agencer les constituants du sujet (les pièces du puzzle), de manière différente.

Méthodes associatives.

Il s'agit de favoriser pour chaque aspect du problème des associations d'idées (cela me fait penser à...). Le lien n'est plus logique (il y a un rapport explicable entre A et B), mais " il se trouve que " A me fait penser à Y, par un phénomène de contiguïté mentale que je ne m'explique pas toujours. On recherche donc les associations verbales subjectives, les associations poétiques. On utilise ce principe associatif en groupe en favorisant les associations rapides, non réfléchies, en cassant le langage formel.

Associations graphiques.

Le principe est le même mais on utilise le dessin, avec des tubes de couleur, de la peinture à doigt, des bombes de peinture, en recherchant plutôt le dessin non figuratif, surtout au début, pratiqué individuellement ou en groupe. On peut associer la technique du collage au dessin.

Méthodes oniriques.

De nombreux inventeurs ont raconté que c'est en rêve qu'ils ont entrevu le principe de leur découverte (particulièrement aux moments intermédiaires entre le sommeil et le réveil), lorsqu'ils étaient particulièrement " obsédés " par leur recherche. C'est compréhensible, durant le rêve les mécanismes de contrôle sont relâchés, l'esprit vagabonde. Quand un groupe de recherche d'idées travaille sur un même sujet durant plusieurs jours on demande aux participants de noter leurs rêves au réveil, c'est souvent utile. Dans la pratique, il est plus simple d'organiser en groupe un " rêve éveillé collectif ". Le rêve éveillé collectif est une méthode très riche sur le plan imaginaire mais qui suppose un groupe bien entraîné (techniques de relaxation, entraînement aux associations) et bien imprégné du sujet pour que le rêve ne diverge pas trop loin, rendant ensuite le retour difficile.

Méthodes projectives.

Il s'agit de se projeter dans le problème. Par exemple, pour un problème mécanique de s'imaginer personnellement à l'intérieur du moteur, de s'imaginer être une roue d'engrenage, un ressort, etc. Ce sont finalement des méthodes assez proches du rêve mais c'est un type de rêve dirigé. C'est une méthode individuelle, le groupe joue un rôle de soutien : à tour de rôle chacun fait " un solo ", le groupe fait " chorus ". On peut aussi se projeter sans paroles, en " jouant " le problème, en essayant de mimer le problème avec son corps, avec des gestes.

Méthodes du hasard.

Elles consistent à entrecroiser certains éléments du problème avec des stimulus complètement hasardeux : mots choisis au hasard dans un dictionnaire, batteries de photos abstraites, stimulus divers. Ce sont les méthodes les moins riches, les plus aléatoires qui supposent un groupe bien entraîné, mais qui donnent parfois de très bons résultats. D'autre part, cette méthode a une fonction pédagogique excellente, consistant à apprendre à relier de force des éléments non cohérents pour trouver une connexion créative.

Remarques sur la démarche créative

Comme on le voit, dans la démarche créative il y a en permanence une alternance entre : des phases de divergence (je m'éloigne de la réalité objective, je vais vers mon désir, mon imaginaire), et des phases de convergence (je prends appui sur mes rêves et j'adapte mon imaginaire aux contraintes de la réalité).

La divergence est l'aptitude de l'esprit à reconstruire un monde différent de celui qui est proposé. On la trouve plus développée chez des élèves originaux incertains, qui répugnent à apprendre par coeur, mauvais en logique, rêveurs.

La convergence est l'aptitude de l'esprit à s'insérer dans le monde tel qu'il est fait. On la trouve plus développée chez des élèves plus disciplinés, mieux organisés, qui tirent généralement un meilleur parti de l'apprentissage. Cette alternance entre divergence et convergence n'est pas sans analogie avec les mécanismes que Piaget analyse quand il décrit le développement de l'intelligence chez l'enfant (mécanismes d'assimilation et d'accommodation) qui consistent alternativement à vouloir adapter le monde extérieur à soi ou à s'adapter au monde.

La créativité n'est pas un domaine distinct de l'intelligence (Guildford). Elle ne résulte pas du développement d'une seule aptitude spécifique mais de la combinaison plus ou moins fluide de différentes aptitudes, de différents facteurs de personnalité dont il faut développer la synergie.

Les démarches créatives et les démarches logiques sont complémentaires. Comme le note l'anthropologue Lévi-Strauss : " il existe deux modes distinct de pensée, l'un et l'autre fonction non pas de stades inégaux du développement de l'esprit humain, mais de deux niveaux stratégiques où la Nature se laisse attaquer par la connaissance ".

La formation à la créativité a pour objet de développer une forme particulière de l'intelligence qui manque généralement d'exercice.

Le besoin d'énergie: où la trouver ?

La démarche créative consomme de l'énergie affective et intellectuelle. Il faut se battre contre la force d'inertie : les anciennes manières de résoudre le problème

donnent aux informations une force de cohésion, les différents éléments du problème sont coagulés entre eux ; la viscosité de la créativité : nous sommes habitués, à juste titre, à évaluer, juger, chacune de nos idées. Or le critère distinctif des individus créatifs (selon Rorschach) est " la faculté d'éliminer de manière plus ou moins active, pour un certain temps le souci d'évaluer l'adaptation au réel " ; le risque intellectuel : risque de paraître ridicule, risque d'échec, risque de se tromper ; l'attitude d'expert, trop confiant dans ses certitudes professionnelles. " Je dois ma découverte, raconte Graham Bell à mon ignorance de l'électricité ".

Les créateurs individuels, les personnalités exceptionnelles, mobilisent de l'énergie, en fonction de leur tempérament : dans des situations de forte angoisse, ou de grand enthousiasme, d'exaltation amoureuse, ou en fonction de l'attrait d'un gain élevé, ou par suite d'une configuration névrotique, parfois ils se font aider par des stimulants artificiels, Dans la vie courante, (l'école, l'entreprise, la commune), pour permettre à chacun d'être plus facilement créateur, il faut trouver des moyens simples de mobiliser son énergie. D'où peut-elle venir ? L'un des moyens pratiques de mobiliser l'énergie créative, c'est la dynamique d'un groupe. Un groupe entraîné (une formation de base est nécessaire) ; un groupe qui pratique souvent les techniques de créativité ; un groupe dans lequel règne un certain climat : une bonne communication, un accord sur les objectifs (tout le monde est là pour créer, non pour discuter) ; une animation permissive et stimulante

Une formation à la créativité, pour quoi faire ?

Deux objectifs peuvent être assignés à une opération de créativité :

- Réussir un projet concret.

Dans les entreprises, c'est le cas par exemple de la production d'idées: il s'agit de chercher des idées, de proposer des innovations, d'apporter des solutions nouvelles à un problème. Par exemple développer l'innovation dans le service technique, (une opération de créativité permet parfois d'augmenter le nombre de brevets d'invention) ; ou associer l'ensemble du personnel à la conception d'un produit, d'un service. Ou bien des idées commerciales, des idées d'organisation, d'aménagement du temps de travail, etc... Dans une commune, il s'agit d'associer les habitants à une recherche collective : propositions d'aménagement collectif, créations d'emplois, etc... Dans la production artistique. Les techniques de créativité sont parfois utilisées dans les ateliers de création verbale (atelier d'écriture, atelier d'improvisation théâtrale) dans les ateliers de création graphique, dans les groupes d'expression.

- Transformer les têtes

Dans ce cas, on ne cherche pas à résoudre un problème, à faire une création qui puisse se montrer, on cherche seulement à effectuer de la " gymnastique créative ". Le fait de pratiquer souvent les techniques de créativité apprend aux participants à mieux séparer les phases de jugement et de création, les phases de divergence et de convergence, et rend globalement les participants plus ouverts au changement, acceptant plus facilement les idées des autres, plus mobiles. D'autre part, le fait de travailler dans un groupe de créativité dans lequel règne un climat particulier, les entraîne à mieux écouter les autres sans critiquer, à mieux associer pour transformer une idée sans la détruire, à exprimer plus facilement ses propres idées en public.

Mise en oeuvre de la formation à la créativité

Dans les entreprises

La plupart des grandes entreprises intègrent la formation à la créativité dans leurs programmes généraux de formation. Elle se pratique souvent sous forme de séminaires de plusieurs jours ; Ensuite, les personnes formées se réunissent généralement pour des séances de créativité d'une demi journée.

Dans l'enseignement supérieur

Les grandes écoles, notamment les écoles de commerce (HEC, Ecoles supérieures de commerce) intègrent la créativité dans leurs programmes d'enseignement.

Dans l'enseignement secondaire

Différents programmes pédagogiques intègrent la créativité. Citons à titre d'exemple, le programme " développer la créativité dans l'enseignement secondaire spécialisé " (Belgique). Il vise " à développer la créativité des élèves afin de mieux les préparer à la vie professionnelle ". Il a pour objectif " de rendre l'élève " mieux capable de résoudre des problèmes, c'est à dire d'inventer des solutions nouvelles, faire preuve d'esprit critique, de mieux s'exprimer oralement, par écrit ou par gestes, de coopérer avec d'autres élèves, de développer une image positive de soi, de découvrir ses aptitudes créatives, de faire preuve d'autonomie ".

Pour atteindre ces objectifs il utilise entre autres des outils technologiques tels que le logiciel Paintbrush qui permet aux élèves de se familiariser avec l'ordinateur mais aussi de laisser libre cours à leur imagination ; la manipulation d'une caméra qui permet la réalisation d'un film d'animation, la pratique de la robotique assistée par ordinateur qui permet de développer des outils personnels.

Dans l'enseignement primaire.

Les expériences de pédagogie créative sont nombreuses et anciennes. Sur le plan de la créativité verbale, citons parmi différents ouvrages, " la grammaire de l'imagination : l'art d'inventer des histoires " de Gianni Rodari (Editions Rue du Monde 1997), qui utilise des techniques proches de celles que nous décrivons.