

Approches et modèles de créativité : Analyse comparative

Rih Fadwa
Pr. Khalid Limamy
Faculté des sciences de l'éducation (UM5- Rabat)

Résumé

La créativité est une innovation dans la mesure où elle permet de connecter des choses qui n'étaient jusque-là pas connectées entre elles. Dans ce sens, l'éducation doit encourager les élèves à faire des connections qui ne sont pas habituelles dans les savoirs existants (Rey & Feyfant, 2012). Ceci à travers la transmission du savoir (Haddad, 2012), le développement des capacités (Clinton & Hokason, 2011) ainsi qu'à la compétence à produire de nouveaux savoirs (Charbonnier, 2016). L'objectif de cet article est de passer en revue la définition de la créativité, d'exposer quelques approches et modèles de créativité dans plusieurs domaines, de mener une analyse comparative afin de faire ressortir les variables qui favorisent la créativité.

Mots-clés : Approches-Créativité- Education-Modèles

ملخص

يعتبر الإبداع ابتكارا باعتباره يسمح بالربط بين الأشياء التي لم تكن مرتبطة سابقا ببعضها البعض . و من هذا المنطلق، تشجع التربية التلاميذ على استعمال روابط غير معتادة في العلوم المتداولة داخل الفصل. (Rey O, Feyfant A, 2012)

تعد التربية المعبر الأساسي الذي من خلاله يمكن تشجيع الإبداع لدى الأفراد، من خلال نقل العلوم (Haddad, 2012) و تطوير القدرات (Clinton & Hokanson, 2011) و أيضا من خلال تطوير القدرة على إنتاج معارف جديدة (Charbonnier, 2016) .

نود من خلال هذا المقال، أولا طرح بعض التعاريف المرتبطة بالإبداع ثم عرض بعض المقاربات و النماذج المتعلقة بالإبداع في مجموعة من المجالات. و أخيرا القيام بتحليل مقارن بين مختلف هذه المقاربات و النماذج من أجل الخروج بالمؤشرات الأساسية التي تشجع على الإبداع.

الكلمات المفتاحية: المقاربات-الإبداع - التربية-الابتكار-النماذج

Introduction

Dans la société postmoderne, la créativité apparaît comme un attribut humain fondamental, une qualité indispensable à la réussite individuelle, comme à la réussite économique et sociale (Piccardo, 2009). Elle serait aussi « une nouvelle ressource (Psychique) au sein de la nouvelle économie de la connaissance ; une seule bonne idée, c'est la fortune... » (Charbonnier, 2016).

Depuis une quinzaine d'années, les organisations internationales et les gouvernements s'intéressent de façon progressive à la créativité dans l'éducation. (Sahlberg, 2011). Le Maroc est appelé, fortement à adhérer cette voie. Ceci justifie l'orientation du Conseil supérieur de l'éducation, de la formation et de la recherche scientifique marocain (CSEFRS), qui dans sa vision stratégique de la réforme du système d'éducation et de formation (2015-2030), insiste sur les éléments de la diversité, de l'ouverture, de la pertinence et de l'innovation. (Conseil supérieur de l'éducation, 2016).

La définition de la « créativité » semble une tâche très difficile et cause toujours un débat houleux. David Bohm souligne dans le mot d'ouverture de son livre intitulé « On creativity » : *“Creativity is, in my view, something that is impossible to define in words”* (Bohm, 1968). Les définitions de la créativité, telles qu'elles ressortent de la littérature scientifique, sont ainsi nombreuses. Celle qui semble être consensuelle et admise par la majorité des chercheurs fait référence à la : « capacité à produire des réalisations qui sont à la fois nouvelles et adaptées aux contraintes de la situation dans laquelle elles prennent place » (Sternberg & Lubart, 1995 ; Amabile, 1996; Runco & Jaeger, 2012 ; Potocnik & Zhou, 2014).

D'après la lecture des différentes définitions, notamment dans le domaine de notre recherche en éducation, nous pouvons conclure que la créativité est un nouveau produit, (Potocnik & Zhou, 2014), un dispositif d'enseignement/apprentissage (Bandura, 1986), un processus (Pradhan ; et al, 2017), des habilités et des capacités à développer à travers des méthodes et des outils. Elle est étroitement liée à la motivation, à l'émotion, au contexte culturel et aux facteurs de la personnalité. (Lubart, 1995 ; Amabile., et al, 1996).

Cette multitude de définitions, nous astreint à passer en revue les différents modèles et approches afin d'en prospecter les tenants et les aboutissants.

1. Modèles et approches de la créativité

Il existe plusieurs modèles et approches de la créativité dans la revue de la littérature. Ce chapitre tente à présenter des modèles issus du milieu organisationnel, conceptuel, sociologique et psychologique ainsi de discuter plusieurs approches de créativité afin de mener une étude comparative et faire ressortir les différentes variables qui encouragent à l'acte créatif.

Nous entendons par le modèle : « Une représentation formelle d'un ensemble de phénomènes que l'on tente de cerner. Tant que son utilisation amène à des prédictions exactes, à des applications efficaces, le modèle garde son utilité » (Raynal & Rieunier, 1998).

1.1 Modèles de la créativité en milieu organisationnel

Amabile (Amabile, 1988), ainsi que d'autres chercheurs se sont intéressés à la créativité au sein de l'organisation, et ceci dans l'objectif de modéliser la créativité et de mettre en place des systèmes qui la favorisent.

1.1.1 Modèle componentiel d'Amabile (1988)

Suite à ses recherches, Amabile a présenté (1988) deux modèles : le premier intitulé le « Modèle componentiel au niveau individuel ». Il montre l'impact des trois composantes de la créativité dans un processus de génération et de sélection d'idées qui sont :

- Les compétences liées au domaine concerné, à savoir : l'expertise, les connaissances factuelles, les savoir-faire techniques et les talents spécifiques liés au domaine.
- Les compétences liées à la créativité, elles incluent un style cognitif favorisant l'intégration de nouvelles perspectives et leur combinaison (Amabile, 1997), une capacité à prendre des risques et le fait d'être persévérant.

- La motivation intrinsèque qui concerne, entre autre, le challenge, la conviction. Ces trois éléments sont nécessaires à la créativité individuelle, et ce, quel que soit le secteur.

Le deuxième modèle intitulé le « Modèle componentiel au niveau organisationnel », il prend en considération trois composantes essentielles :

- La composante organisationnelle de la motivation qui concerne : la valeur donnée à l'innovation, l'orientation positive vis-à-vis du risque, la confiance à l'égard des membres de l'organisation, le leadership.
- Les ressources du domaine, elles incluent les experts de l'innovation, les financements, les ressources matérielles, les études de marché, la possibilité de formation du personnel, etc.
- Les composantes organisationnelles du savoir-faire dans le management de l'innovation.

Amabile a constaté, d'une part, que la composante organisationnelle de la motivation influe sur la phase de cadrage de la mission pour l'entreprise. D'une autre part, la composante organisationnelle des ressources du domaine et la compétence pour le management de l'innovation ont un impact sur la phase de la fixation des objectifs et du rassemblement des ressources liées au projet d'innovation ainsi que sur la phase du développement, de tests et de sélection des projets. Dans ce sens, Woodman (1993), Tagger (2002) ainsi que d'autres chercheurs ont enrichi le modèle d'Amabile.

1.1.2 Modèle de Woodman (1993)

Dans le modèle de (Woodman., Griffin, 1993), les caractéristiques organisationnelles créent des influences contextuelles qui opèrent à la fois sur les individus et sur les groupes pour influencer leur créativité. Pour ces chercheurs, la créativité des organisations dépend de celle des groupes, qui elle-même dépend de celle des individus. Il s'agit donc bien d'un modèle interactionniste. Leur modèle repose sur l'idée que la créativité résulte de l'interaction entre différents domaines sociaux. (Burger, Hussler, & Cohendet, 2016).

1.1.3 Modèle multi niveaux de Tagger (2002)

L'objectif du modèle de (Taggar, 2002) est de déterminer plus précisément ce qui influence la créativité au niveau individuel et au niveau du groupe. Selon le chercheur, la créativité apparaît comme étant à la confluence de la connaissance du domaine, des compétences liées à la créativité, de la motivation intrinsèque et de facteurs sociaux comme la fixation des objectifs, les méthodes de résolution de problèmes et de l'intégration des idées de tous. (Grange, 2008).

1. 2 Modèles de la créativité basés sur l'approche psychologique, sociologique et culturelle

Ronco et Chand (1995) et Auger (2005) proposent des éléments d'ordre psychologique et sociologique ; à savoir des facteurs cognitifs, sociaux et contextuels qui sont en interaction pour stimuler la créativité.

1.2.1 Modèle de la pensée créative (Ronco et Chand, 1995)

Dans leur modèle, Runco et Chand (1995) ont souligné l'importance de la connaissance et de la motivation dans le développement de la pensée créative. La connaissance théorique contient les simples informations avec laquelle la pensée créative s'implique, tandis que la connaissance pratique représente la pensée stratégique que Runco et Chand appellent « la capacité Meta cognitive » (Meta cognitive ability). Ils ont montré que la motivation a un impact sur le cognitif, ainsi que sur le processus Meta cognitif comme une sorte de reconnaissance (Housseini, 2014).

1.2.2 Modèle de systèmes de créativité (Csikszentmihalyi, 1999)

Dans le contexte social de la recherche sur la créativité, Csikszentmihalyi (1999), examine la relation entre la créativité et l'évolution culturelle. Il développe le cadre « DIFI » en 1988 qui se compose de trois sous-systèmes : l'individu ; le domaine et le champ, chaque sous-système est en interaction avec les autres (D : Domaine ; I : Individu ; F : Champ ; I : Interaction). Selon le Modèle de Systèmes de Créativité (1999) de Csikszentmihalyi , la créativité peut être comprise comme "une confluence" entre les trois sous-systèmes. (Kuo, 2011).

1.2.3 Modèle interactionniste de la créativité (Auger, 2005)

Le modèle interactionniste de la créativité (Auger, 2005) présume d'une part, que la créativité est liée aux antécédents biographiques, aux styles cognitifs, aux capacités, aux traits de personnalité, aux facteurs de motivation et à la connaissance des individus, d'autre part, que le comportement humain résulte du croisement entre une personnalité et une situation. (Grange, L. 2008).

1.3 Modèles de l'enseignement et de l'éducation active

Les modèles de l'enseignement et de l'éducation active présentés se complètent et s'associent mutuellement. Nous allons présenter dans ce chapitre les quatre éléments du modèle de la pédagogie créative (Rashmi, 2012) et les dispositifs essentiels de l'esprit créatif (Lucas et Claxton, 2012).

1.3.1 Les quatre modèles élémentaires de la Pédagogie Créative « The four elemental Model of Creative Pedagogy » (Rashmi, 2012)

Inspiré par les aspects de la créativité au sein de l'éducation, Rashmi, (2012) confirme dans son modèle que la pédagogie créative sert à décrire les pratiques qui améliorent le développement de la créativité à travers quatre éléments interdépendants, qui sont : l'enseignement inventif, l'enseignement pour la créativité, l'apprentissage créatif et l'environnement psychophysique. D'une manière générale, les quatre éléments de la pédagogie créative interagissent mutuellement. (Rashmi, 2012).

1.3.2 Modèle situé d'apprentissage créatif : (Tanggaard, 2014)

Tanggaard (2014) propose dans son article un modèle situé d'apprentissage créatif (A situated Model of creative learning). Il signale que la plupart des études portant sur la créativité ont tendance à se concentrer sur l'explication de la relation entre l'enseignement et la créativité en laissant l'apprentissage comme un concept secondaire (Hennessey & Amabile, 1987 ; Torrance, 1972 ; Fasko, 2000-2001). Il propose dans son modèle des changements innovants au niveau des apprentissages, des tâches et des pratiques nouvelles, l'immersion dans le sujet d'intérêt (les traditions), l'expérimentation et l'apprentissage par la recherche (Tanggaard, 2014).

1.4 Modèles conceptuels de la créativité

Les modèles conceptuels propres à Fliteau (2009) et Alhajri (2013) proposent une feuille de route sur l'application de la créativité dans le domaine du design de mode et du graphisme. Cette conception peut être applicable dans d'autres domaines puisqu'elle prend en considération tous les éléments susceptibles de promouvoir la créativité.

1.4.1 Modèle de concept de la créativité applicable pour le design de mode (Fliteau, 2009)

Le mémoire de Fliteau (Fliteau, 2009) a permis de concevoir un modèle de concept de créativité applicable pour le design de mode au collégial, transférable à d'autres domaines et ordres d'enseignement. Le modèle se compose de (5P) (**P**ersonne, **P**roduit, **P**rocessus, **P**lace, **P**ériode) et de trois liens (pensée créatrice, production, création individuelle ou création d'alliance). Les (5P) se placent en orbite du point central, chaque élément possède son modèle qui l'explique. Les différents liens unissant les éléments ont aussi leur modèle explicatif. Tous les éléments (5P) et les liens sont essentiels au déploiement et à la compréhension de la créativité, mais il faut signaler que la personne est l'élément totalement indispensable. Enfin, le système « créativité » est en lien avec le système « apprentissage » car c'est l'interaction entre les deux qui permet à la personne créative de devenir un « être total » qui se développe complètement.

1.4.2 Modèle conceptuel pédagogique de la créativité pour améliorer l'enseignement du graphisme (Alhajri, 2013)

Le modèle d'Alhajri (Alhajri, 2013) donne une valeur à la théorie socioculturelle de la créativité développée par Csikszentmihalyi (1996). Les éléments essentiels du modèle sont présentés comme suit : l'introduction sur le contexte théorique du modèle et son objectif ; la pensée créative chez les étudiants ; les stratégies pédagogiques utilisées par les professeurs pour promouvoir la créativité ; le contenu de la conception graphique qui sert à promouvoir la créativité dans l'enseignement du graphisme Omani et les méthodes d'évaluation. Le chercheur se concentre sur deux parties essentielles de son modèle, qui sont les pratiques de l'apprentissage et de l'enseignement ainsi que sur

les stratégies pédagogiques utilisées par les professeurs dans le domaine du graphisme.

1.5 Modèles de processus de la créativité

Il existe plusieurs études sur la créativité axées sur l'approche «Phase-oriented studies». Ces études explorent les différentes étapes du processus de la créativité ; elles ne voient pas la créativité comme un acte ou un phénomène irrationnel et soudain, mais en construction sur plusieurs étapes (Ferrari, Cachia, & Punie, 2009).

1.5.1 Le processus créatif selon Wallas (1926)

Wallas (1926) formalise le modèle à quatre niveaux. Il a défini la créativité comme un modèle linéaire, progressant, en quatre étapes : les étapes de préparation, d'incubation, d'illumination et de vérification. (Patillon. T, 2014).

1.5.2 Le processus créatif selon Guilford

Dans les années cinquante, le psychologue Joy Paul Guilford a inventorié les processus élémentaires qui agissent en boucle, créant une combinaison entre deux processus créatifs, à savoir : la pensée divergente (la recherche de toutes les solutions) qui va dans tous les sens, soit la pensée convergente (la recherche de la solution) qui mène à la synthèse, à la sélection et au rassemblement d'idées (Lubart, 2012).

1.5.3 Le processus créatif selon Runco

Partant du modèle à quatre étapes de Wallas, Runco et al., (1998) proposent d'y ajouter des éléments nouveaux pour obtenir une version plus complexe et plus claire du processus. Deux étapes supplémentaires, jugées importantes, ont été ajoutées dans cette nouvelle version (communication et validation) pour enrichir le processus créatif. (Patillon. T, 2014).

1.6 Les modèles basés sur l'approche multivariée de la créativité (Lubart et al, 2003)

D'après l'étude de l'existant, il est évident de constater que la complexité de la créativité engendre plusieurs approches et méthodes adoptés par plusieurs domaines et arrivent aux conclusions différentes. Dans l'approche psychométrique qui considère que la créativité est une

qualité mesurable « Torrance Test of Creative Thinking (Torrance, 1974) in the 60s and 70s » et en possession chez tous les individus, ce n'est pas donc juste une caractéristique d'individus éminents (Guilford, 1950). L'approche psychanalytique perçoit la créativité comme une manifestation de l'inconscient pour des buts artistiques (Freud, 1958). L'expression libre et l'approche mystique distinguent la créativité comme un besoin de s'exprimer d'une façon unique. (Runco, 1999), quant à l'approche cognitive, elle considère la créativité comme une compétence cognitive, une pensée ou un processus et cherche à comprendre le processus de la pensée créative (Sternberg et Lubart, 1999, Ferrari, A., & Cachia, R., & Punie, Y. 2009).

Feldman, Csikszentmihalyi et Gardner (1994) ont développé une approche systémique de la créativité. Cette approche contient trois systèmes : l'individu, le champ et le domaine. (Lubart, Mouchiroud, Tordjman, & Zenasni, 2015). Depuis les années 1980, on assiste au développement de l'approche multivariée de la créativité (Lubart et al, 2003). Dans ce courant, l'approche multivariée se construit autour de quatre facteurs : cognitifs, conatifs, émotionnels et environnementaux (Puozzo, 2013).

2. Analyses et discussions

D'après l'exposé de ces principaux modèles de la créativité émanant des différentes disciplines, nous proposons un tableau qui représente une synthèse qui fait ressortir les composantes essentielles de chaque modèle. (Voir tableau 1)

Tableau. 1- synoptique des composantes des modèles de créativité

Les Modèles de la créativité	Discipline d'origine	Composantes
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modèle componentiel d'Amabile (1988) ▪ Modèle de Woodman (1993) ▪ Modèle multi niveaux de Tagger (2002) 	<p>Les modèles de la créativité en milieu organisationnel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les compétences liées au domaine concerné ; les compétences liées à la créativité ; la motivation intrinsèque ; La composante organisationnelle de la motivation ; les ressources du domaine ; les composantes organisationnelles du savoir-faire dans le management de l'innovation. ▪ Les caractéristiques organisationnelles ; la diversité des équipes et leur cohésion. ▪ Le caractère consciencieux ; l'ouverture aux expériences ; le caractère agréable ; l'extraversion et l'environnement social.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modèle de la pensée créative (Ronco et Chand, 1995) ▪ Modèle de systèmes de créativité (Csikszentmihalyi , 1999) ▪ Modèle interactionniste de la créativité (Auger, 2005) 	<p>Les modèles de la créativité basés sur l'approche psychologique, sociologique et culturelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La pensée créative ; la connaissance et de la motivation intrinsèque ; « la capacité Meta cognitive » ; un environnement psycho-physique positif. ▪ Le cadre DIFI se compose de trois sous-systèmes : l'individu ; le domaine et le champ, chaque sous-système est en interaction avec les autres (D : Domaine ; I : Individu ; F : Champ ; I : Interaction) pour générer la créativité. ▪ Caractéristiques individuelles ; caractéristiques du groupe ; caractéristiques organisationnelles ; antécédents biographiques ; styles cognitifs ; capacités, traits de personnalité, facteurs de motivation ; la connaissance ; les facteurs sociaux et contextuels.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les quatre modèles élémentaires de la Pédagogie 	<p>Les modèles de l'enseignement et de l'éducation active</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'Enseignement inventif ; L'enseignement pour la créativité ; L'apprentissage créatif ; L'environnement psycho-physique. ▪ Changements innovants au niveau

<p>Créative « The four elemental Model of Creative Pedagogy » (Rashmi, 2012)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Modèle situé d'apprentissage créatif : (Tanggaard, 2014) 		<p>des apprentissages ; des tâches et des pratiques nouvelles ; immersion dans le sujet d'intérêt (les traditions); expérimentation et apprentissage par la recherche; résistance du matériau d'intérêt</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modèle de concept de la créativité applicable pour le design de mode (Filteau, 2009) ▪ Modèle conceptuel pédagogique de la créativité pour améliorer l'enseignement du graphisme (Alhajri, 2013) 	<p>Les Modèles conceptuels de la créativité</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'apprenant (Sujet) ; l'enseignant (agent) et l'objet de l'étude (la créativité); les relations pédagogiques (didactique, d'enseignement et d'apprentissage); Le système « apprentissage»; 5P (Personne, Produit, Processus, Place, Période). ▪ Les caractéristiques personnelles et techniques; la connaissance technique; les techniques de la pensée créative; les stratégies créatives de l'enseignement; le contenu ; l'évaluation.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wallas , 1926 et al. ▪ Le processus créatif selon Guilford (1967) ▪ Le processus créatif selon Runco (1998) 	<p>Les modèles de processus de la créativité</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Préparation, d'incubation, d'illumination et de vérification ▪ La définition et la redéfinition du problème, la pensée divergente, la synthèse, la réorganisation, l'analyse et l'évaluation ▪ Préparation, d'incubation, d'illumination et de vérification, communication et validation

Les modèles présentés dessus (Tableau 1) présentent tous les composantes essentielles à l'acte créatif. Cependant, chaque modèle l'explique selon sa discipline d'origine, son contexte, son domaine et son cadre conceptuel. Chaque chercheur essaie d'enrichir les travaux antécédents et de rapporter une valeur ajoutée dans un domaine précis, tel est le cas de Woodman (1993) et de Tagger (2002) qui ont complété les travaux d'Amabile (1988).

Il en est de même pour ce qui est des modèles de la créativité basés sur l'approche psychologique, sociologique et culturelle. En 1995, Ronco et Chand ont proposé un modèle structuré sur trois composantes : la pensée créative, la connaissance et la motivation intrinsèque. Csikszentmihalyi a construit son modèle en 1999 de forme circulaire plus générale en interaction contenant le cadre DIFI composé de trois sous-systèmes : le domaine, l'individu le champ. En 2005, Auger a proposé également un modèle interactionniste de la créativité qui contient à la fois les caractéristiques individuelles, les caractéristiques du groupe social et les facteurs sociaux et contextuels, etc.

Dans le cadre de l'enseignement et de l'éducation active, un autre modèle se distingue par la fusion qu'il a proposée quant aux « Quatre modèles élémentaires de la pédagogie créative » ; c'est celui de Rashmi (2012). Il constitue un socle important pour l'ensemble des pratiques essentielles relatives à la fois à l'enseignement inventif, à l'enseignement pour la créativité, à l'apprentissage créatif et à l'environnement psycho-physique. Les autres modèles se focalisent généralement sur un élément spécifique, c'est le cas du « Modèle situé d'apprentissage créatif » (Tanggaard, 2014).

D'autres modèles relèvent du champ conceptuel, chacun d'entre eux se basant sur un ancrage théorique spécifique. Le « Modèle de concept de la créativité applicable pour le design de mode (Filteau, 2009) trouve son ancrage dans le « Modèle de la situation pédagogique » (Legendre, 2005) qui est représenté par trois éléments : l'apprenant (Sujet), l'enseignant (agent) et l'objet de l'étude (la créativité) qui prennent place dans un contexte précis (le milieu). Ces éléments sont inter-reliés, ils rendent possible différentes relations pédagogiques entre didactique, enseignement et apprentissage. Fliteau conclut que l'existence de 5P (Personne, Produit, Processus, Place, Période) est nécessaire pour l'acte créatif dans n'importe quel domaine, alors que le « Modèle conceptuel pédagogique de la créativité pour améliorer l'enseignement du graphisme » (Alhajri, 2013), s'inspirant du modèle pédagogique d'apprentissage élaboré par Kolb (1984), met en évidence d'autres facteurs. Il s'agit, en premier lieu, de la pensée créative et des techniques utilisées par les étudiants qui englobent les caractéristiques personnelles, la connaissance technique, les techniques de la pensée créative, et en deuxième lieu, des stratégies pédagogiques utilisées par les professeurs dans le domaine du graphisme.

Un autre modèle non moins important, est celui des processus. Le développement des modèles de processus de la créativité s'explique par l'évolution du concept de la créativité historiquement traversant le mystique, l'imaginaire, l'artistique vers tous les domaines scientifiques. Actuellement, la créativité rentre dans un contexte d'innovation permanente et de croissance économique. Elle vise à développer des citoyens -acteurs de l'économie du futur et à garantir leur développement personnel à travers l'éducation (Piccardo, 2009). Cette évolution a permis, sans doute aux chercheurs d'affiner leurs modèles de processus en leurs donnant plus de précision et en les soumettant à l'expérimentation pour vérifier leurs outputs.

Au-delà des modèles susmentionnés, le champ de la créativité a été prospecté par de nombreuses approches théoriques, à savoir l'approche psychanalytique, psychométrique, systémique, mystique, cognitive et multivariée, dont les composantes sont présentées dans le tableau ci-dessous. (Voir tableau 2). Selon le professeur Gordon Mace (1992) : « Une structure potentielle d'explication qui comporte un certain nombre d'éléments. Elle comprend d'abord des postulats qui traduisent la vision des choses sur laquelle elle s'appuie ainsi que des concepts qui permettent de cerner et de classifier les phénomènes à étudier ». (Ngassi, 2010).

Tableau. 2- synoptique des composantes des approches de créativité

Les fondateurs	Les approches de la créativité	Composantes
Freud, (1958)	L'approche psychanalytique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La créativité comme une manifestation de l'inconscient pour des buts artistiques
Torrance, (1974) in the 60s and 70s	L'approche psychométrique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La créativité est une qualité mesurable « Torrance Test of CreativeThinking ». Elle est en possession chez tous les individus, ce n'est pas donc juste une caractéristique d'individus éminents. (Guilford, 1950)
Feldman,	L'approche	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cette approche se compose de trois champs : l'individu (processus

Csikszentmihalyi et Gardner (1994)	systemique	cognitifs, de traits de personnalité et de motivation), le champ (est composé de plusieurs personnes qui évaluent et sélectionnent de nouvelles idées) et le domaine (savoir culturel).
(Runco, 1999; Sternberg et Lubart, 1999)	Expression libre et approche mystique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La créativité comme le besoin de s'exprimer d'une façon unique. L'approche met l'accent sur les résultats esthétiques, expressifs et artistiques, plutôt que sur la recherche scientifique
Sternberg et Lubart, 1999	L'approche cognitive	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La créativité comme une compétence cognitive, une pensée ou un processus et cherche à comprendre le processus de la pensée créative
Lubart et al, 2003	L'approche multivariée de la créativité	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'approche multivariée se construit autour de quatre facteurs : cognitifs, conatifs, émotionnels et environnementaux

Le tableau 2 montre que les approches ont évolué à travers le temps passant de l'approche psychanalytique (Freud, 1958), qui conçoit la créativité comme une manifestation de l'inconscient pour des buts artistiques, à l'approche psychométrique (Torrance, 1974) qui considère que la créativité est en possession chez tous les individus, à l'approche systémique (Feldman, Csikszentmihalyi & Gardner, 1994) qui, elle, insiste sur l'individu, le champ et le domaine. Dans le même sens d'évolution, on est passé de l'approche mystique (Runco, 1999; Sternberg et Lubart, 1999) qui met en évidence la recherche scientifique, à l'approche cognitive (Sternberg et Lubart, 1999) qui considère la créativité comme une compétence cognitive, une pensée ou un processus, et enfin, l'approche multi-variée de la créativité (Lubart et al, 2003) qui semble englober l'ensemble des approches en se construisant autour de quatre facteurs: cognitifs, conatifs, émotionnels et environnementaux.

Conclusion

D'une manière générale, ces modèles et approches présentent des composantes à la fois différentes et contigües; différentes parce

qu'elles proviennent de disciplines variées et s'orientent vers des domaines et des approches précis, et contigües parce qu'elles visent toutes à promouvoir, à évaluer et à proposer des perspectives affectives et comportementales de la créativité. Ces modèles et approches se complètent et partagent certaines des composantes nécessaires à l'acte créatif.

A un autre niveau, les différents modèles et approches permettent d'identifier trois types de variables favorisant la créativité d'une manière générale :

1. Des variables liées au travail au sein des équipes. Il s'agit de l'expertise et des techniques (Amabile, 1988), (Alhajri, 2013), (Tanggaard, 2014) ; de la diversité, la cohésion et la coopération (Woodman, 1994) ; de la composante organisationnelle, la motivation intrinsèque et extrinsèque (Amabile, 1988) et de la fixation des objectifs (Tagger 2012) ;
2. Des variables liées aux facteurs cognitifs, conatifs, émotionnels et environnementaux, issus de l'approche multivariée (Lubart et al, 2003) ;
3. Des variables liées à l'apprentissage (l'éducation créative). Nous entendons ici la pédagogie créative (Rashmi, 2012), le processus créatif (wallas, 1926) et la pensée créative (Ronco et Chand, 1995).

Bibliographie

- Alhajri, S. (2013). *Developing a pedagogical model to enhance and access creativity in Omani graphic design education*. Loughborough University: Doctoral Thesis.
- Amabile, T. (1988). A model of creativity and innovation in organizations. *Research in organizational Behavior*, 10, pp. 123-167.
- Bohm, D. (1968). On creativity. *Leonardo Vol 1, N° 2*, pp. 137-149.
- Burger, H., Hussler, C., & Cohendet, P. (2016). *Les grands auteurs en management de l'innovation et de la créativité*. Ems éditions Management et société.

- Charbonnier, S. (2016). La créativité peut-elle devenir un paradigme pédagogique émancipateur? *Voix plurielles* 13, p. 1.
- Clinton, G., & Hokason, B. (2011). Creativity in the training and practice of instructional designers: The Design/Creativity Loops model. *Education Tech Research Dev.*
- Conseil supérieur de l'éducation, d. l. (2016). *Rapport analytique: Programme national d'évaluation des acquis des élèves du tronc commun* . PNEA.
- Ferrari, A., Cachia, R., & Punie, Y. (2009). *Innovation and creativity in education and training in the EU Member States: Fostering Creative Learning and supporting Innovative teaching*. Institute for prospective technological studies.
- Fliteau, S. (2009). *Proposition d'un modèle de concept de créativité applicable pour le design de mode collégial et transférable à d'autres domaines et ordres d'enseignement*. Montréal: Université du Québec: Mémoire de la maîtrise en éducation.
- Grange, L. (2008). *Facteurs de stimulation de la créativité et efficacité d'un processus de créativité croisée entre deux entreprises*. CNAM: Master Economie et Gestion de l'innovation.
- Haddad, G. (2012). *Les défis de la créativité: Recherche et prospective en éducation*. UNESCO. Récupéré sur unesdoc.unesco.org/images/0021/002175/217518f.pdf
- Housseini, A. (2014). The effect of creativity model for creativity development in teachers. *International Journal of Information and Education Technology*, 4(2), pp. 2-3.
- Kuo, H. (2011). Toward a synthesis framework for the study of creativity education: An Initial Attempt. *Educate*, 11(1), pp. 65-75.
- Lubbart, T. (2012). Les ressorts psychologiques de la créativité. *SEES/Revue économique et sociale*(4), pp. 13-21.
- Lubart, Mouchiroud, Tordjman, & Zenasni.(2015). *Psychologie de la créativité*. Armand Colin, 2 ème édition, pp. 59-63.
- Ngassi, G. (2010). *Impact des technologies de l'information et de la communication (TIC) sur le tissu productif des biens et services au Maroc*. Rabat: INSEA: Mémoire pour l'obtention d'ingénieur d'état en statistique et économie.

- Patillon, T, V. (2014). *Créativité, adaptabilité et compétences à s'orienter tout au long de la vie*. Ecole doctorale Abbé Grégoire.
- Piccardo, E. (2009). Introduction. *Synergies Europe, n 4*, pp. 7-12.
- Puozzo, I. (2013). Pédagogie de la créativité: de l'émotion à l'apprentissage. *Education et socialisation: Les cahiers du CERFEE(33)*, pp. 2-3.
- Rashmi, R. (2012). Fostering creativity: A four Elemental Model of Creative Pedagogy. *Journal of Education and Practice, 3(12)*, pp. 5-8.
- Raynal, F., & Rieunier, F. (1998). *Pédagogie dictionnaire des concepts clés: Apprentissage, formation, psychologie cognitive*.
- Rey, P., & Feyfant, A. (2012). Vers une éducation plus innovante et créative. *Dossier d'actualité veille et analyses*, 1-20.
- Sahlberg, P. (2011). Finnish lessons: What can the world learn from educationnal change in Finland? *CEPS Journal*, p. 167.
- Tanggaard, L. (2014). A situated Model of Creative Learning. *European Educational Research Journal, 13(1)*, pp. 4-8.