



Professional reconversion to ensure a better professional future

2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069

Chapitre 4 Créativité et innovation



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Ce document a été créé sous la licence Creative Commons :
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions
(CC BY-NC-SA)

Tout ou partie de ce document peut être utilisé, copié et divulgué à condition
que son origine soit mentionnée, qu'il ne soit pas utilisé à des fins commerciales
et que sa licence ne soit pas modifiée.

Tous droits réservés.

Copyright 2023 ConvertYourFuture

Avertissement

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.

Information

Projet	Convertissez votre avenir - La reconversion professionnelle pour un meilleur avenir professionnel
N° du projet	2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069
Dossier de travail	2 - Cours en ligne - Compétences pour la reconversion professionnelle
Date	05/04/2023
Type de document	Manuel
Langue	Français
Editeurs	Eduardo Isla, Cristina Liqueste, Manuel Carabias Herrero, Flavia Chiarelli, Eirini Theochari, Maria Malliora, Marek Lukáč, Klaudius Šilhár, Sophie Pérez Poveda, Guillaume Henri, Rita Silva Varisco, Rachele Meda, Alice Quitadamo

Consortium



Sommaire

Introduction	4
Objectifs d'apprentissage	4
4.1. Que sont la créativité et l'innovation ?	5
4.1.1. Qu'est-ce que la créativité ?	5
4.1.2. Types de créativité	5
4.1.3. Qu'est-ce que l'innovation ?	6
4.1.4. Types d'innovation	7
4.1.5. Relation entre la créativité et l'innovation	8
4.1.6. Valeurs de la créativité et l'innovation	8
4.2. Approches pédagogiques	9
4.2.1. Enseigner la créativité et l'innovation	9
4.2.2. Défis	10
4.2.3. Obstacles	10
4.2.4. Le rôle du formateur	11
4.2.5. Caractéristiques de la classe	11
4.2.6. Evaluation	12
4.3. Bonnes pratiques et applications dans la formation des adultes	14
Ressources	15

Introduction

La créativité et l'innovation sont devenues des compétences de plus en plus importantes sur le marché du travail, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, l'environnement de travail moderne est en constante évolution et exige une capacité d'adaptation permanente pour rester compétitif. Puis, les technologies évoluent rapidement et les entreprises doivent trouver des moyens innovants de les utiliser pour améliorer leurs produits et services. Enfin, la COVID-19 a entraîné un changement important dans notre façon de travailler, de nombreuses entreprises devant adopter rapidement de nouvelles solutions pour rester opérationnelles et continuer à fournir des services à leurs clients.

Dans ce contexte, la créativité et l'innovation sont donc essentielles pour aider les entreprises à survivre et à surmonter ces défis. La créativité désigne la capacité à générer des idées nouvelles et originales, tandis que l'innovation désigne la mise en œuvre de ces idées dans des produits, des services ou des processus qui apportent une valeur ajoutée. La créativité est le point de départ de l'innovation, mais pour réussir. L'innovation requiert également la capacité de gérer le changement, la capacité de s'adapter aux besoins des clients et aux nouvelles technologies.

Pour encourager la créativité et l'innovation, les entreprises doivent créer un environnement favorable où les employés se sentent libres d'exprimer leurs idées et d'expérimenter de nouvelles solutions. Cela nécessite un changement culturel et l'adoption d'une approche ouverte et collaborative de la gestion de l'innovation. Il est donc impératif de comprendre comment acquérir et améliorer ces compétences, qui sont devenues indispensables pour relever les défis.

Objectifs d'apprentissage

- Comprendre le concept d'innovation et de créativité et les différents types
- Comprendre l'importance de la créativité et de l'innovation dans l'environnement de travail moderne
- Apprendre la relation entre la créativité et l'innovation, et comment elles peuvent se compléter pour créer de la valeur
- Comprendre les défis et les obstacles auxquels les formateurs sont confrontés lorsqu'ils enseignent la créativité et l'innovation en tant que compétences transversales
- Comprendre le rôle du formateur dans la promotion de la créativité et de l'innovation

4.1. Que sont la créativité et l'innovation ?

4.1.1. Qu'est-ce que la créativité ?

La créativité et l'innovation sont devenues primordiales sur le marché du travail en raison de la nature dynamique des environnements de travail modernes, qui exigent une adaptabilité constante pour être compétitifs. En outre, l'évolution rapide des technologies oblige les entreprises à rechercher des approches inventives pour améliorer leurs offres. Les événements récents ont encore accentué ce besoin, provoquant un changement significatif dans les pratiques de travail et obligeant les entreprises à adopter rapidement de nouvelles solutions pour la continuité opérationnelle et le service à la clientèle. Dans ce contexte, la créativité et l'innovation apparaissent comme des atouts indispensables, qui permettent aux entreprises de faire face à l'adversité et de prospérer au milieu des défis, assurant ainsi leur survie et leur permettant de surmonter les obstacles.

La créativité fait référence à la capacité de générer des idées nouvelles et originales, tandis que l'innovation fait référence à la mise en œuvre de ces idées dans des produits, des services ou des processus qui ajoutent de la valeur. La créativité est le point de départ de l'innovation, mais pour réussir, l'innovation requiert également la capacité de gérer le changement, la capacité de s'adapter aux besoins des clients et aux nouvelles technologies.

Pour encourager la créativité et l'innovation, les entreprises doivent créer un environnement favorable où les employés se sentent libres d'exprimer leurs idées et d'expérimenter de nouvelles solutions. Cela nécessite un changement culturel et l'adoption d'une approche ouverte et collaborative de la gestion de l'innovation.

Il devient donc impératif de comprendre comment acquérir et améliorer ces compétences, devenues indispensables pour relever les défis du monde moderne et rester compétitif dans un environnement de travail en constante évolution.

4.1.2. Types de créativité

La créativité est l'une des compétences les plus importantes pour quiconque souhaite atteindre des objectifs novateurs et résoudre des problèmes de manière nouvelle et originale. Selon les recherches menées par Arne Dietrich, professeur agrégé de psychologie et président du département des sciences sociales et comportementales de l'université américaine de Beyrouth, la créativité peut être divisée en quatre grands types : délibérée et émotionnelle, délibérée et cognitive, spontanée et émotionnelle, et spontanée et cognitive.

- **La créativité délibérée et cognitive** est basée sur la planification et l'expérience. Cette forme de créativité requiert un esprit concentré, la capacité d'analyser et d'évaluer les informations et de les utiliser de manière innovante. Les personnes qui utilisent ce type de créativité sont souvent capables de générer des idées pertinentes et applicables à

leur travail, en utilisant leurs connaissances et leur expérience de manière créative. Ce type de créativité peut être utile aux personnes travaillant dans des domaines tels que la science, la technologie, l'ingénierie et la médecine, où la résolution de problèmes et la planification sont cruciales.

- **La créativité délibérée et émotionnelle**, quant à elle, fait appel à la fois à la logique et aux émotions. Ce type de créativité nécessite une ouverture d'esprit et de cœur, permettant aux émotions de guider le processus créatif. Cette forme de créativité peut être particulièrement utile pour les artistes, les écrivains et les professionnels du marketing, où l'émotion et la sensibilité sont importantes pour la création de produits créatifs et attrayants.
- **La créativité spontanée et cognitive** est une créativité basée sur l'inspiration, sur un moment "Eurêka". Ce type de créativité nécessite une bonne préparation et un timing parfait, car les idées peuvent surgir à tout moment, souvent lorsque l'on s'y attend le moins. Les personnes qui utilisent ce type de créativité sont capables d'établir des liens novateurs entre différentes idées et différents concepts, ce qui conduit à de nouvelles approches créatives et à la résolution de problèmes de manière originale.
- **La créativité spontanée et émotionnelle** est celle qui découle de l'inconscient. Ce type de créativité peut déboucher sur des idées qui sortent quelque peu des sentiers battus, mais qui peuvent s'avérer très créatives et utiles. Les personnes qui utilisent ce type de créativité sont souvent capables de saisir les idées qui émergent de leurs émotions et de les appliquer de manière créative à leur travail.

D'une manière générale, la créativité est l'une des compétences les plus importantes pour quiconque souhaite réussir dans sa vie professionnelle et personnelle. La capacité à utiliser chacun des quatre types de créativité peut déboucher sur de nouvelles idées et des solutions innovantes aux problèmes, ce qui se traduit par une plus grande efficacité et une plus grande satisfaction au travail et dans la vie.

4.1.3. Qu'est-ce que l'innovation ?

L'innovation peut être définie comme le processus de développement et d'application d'idées, de produits ou de services nouveaux et utiles au profit d'individus, de groupes ou d'une partie plus large de la société. En d'autres termes, l'innovation fait référence à l'utilisation créative des ressources pour créer quelque chose de nouveau ou pour améliorer ce qui existe déjà.

Cependant, l'innovation ne consiste pas seulement à trouver de nouvelles idées : elle consiste également à traduire ces idées en produits ou services utiles pour le marché. Cela signifie que l'innovation peut concerner aussi bien des produits physiques, tels que des gadgets technologiques ou des équipements médicaux, que des processus ou des services, tels que des programmes de formation ou des plateformes en ligne.

La réalisation de l'innovation nécessite un processus créatif impliquant l'expérimentation, la mise en œuvre et l'adaptation à des circonstances changeantes. Il faut également prendre des risques, car de nombreuses idées novatrices ne fonctionnent pas du premier coup. Cependant, le processus d'innovation est également très gratifiant, car il peut conduire à des découvertes surprenantes et à des solutions qui changent la vie.

4.1.4. Types d'innovation

L'innovation de produit concerne l'application d'une idée ou d'un service qui a fait l'objet d'un développement substantiel. Cette innovation peut être liée à la fonctionnalité du produit ou à d'autres techniques qui permettent de nouvelles utilisations de cette idée ou de ce service. Par exemple, l'introduction d'une nouvelle fonctionnalité sur un smartphone est une innovation de produit incrémentale.

L'innovation de procédé, quant à elle, fait référence au développement de nouvelles méthodes pour obtenir un certain résultat. L'objectif principal de ce type d'innovation est d'améliorer l'efficacité et la productivité de l'entreprise. Par exemple, l'adoption de nouvelles machines ou de nouvelles méthodes de production peut représenter une innovation de procédé.

L'innovation organisationnelle concerne de nouveaux types d'organisations ou de nouveaux moyens d'administration des organisations. Ce type d'innovation vise à améliorer la gestion de l'entreprise et à accroître l'efficacité des processus. Par exemple, l'adoption de nouveaux systèmes de gestion du personnel ou de nouveaux modèles d'organisation peut représenter une innovation organisationnelle.

L'innovation marketing, quant à elle, concerne l'utilisation de nouvelles méthodes pour réaliser le développement de produits et les emballages associés, les formes de coûts et la publicité promotionnelle. L'objectif principal de ce type d'innovation est d'améliorer la perception du produit par le consommateur et d'accroître sa pénétration sur le marché. Par exemple, l'introduction d'une nouvelle campagne publicitaire peut représenter une innovation marketing.

Outre ces types d'innovation, d'autres catégories d'innovation ont été identifiées. **L'innovation incrémentale** consiste à ajouter des caractéristiques ou des fonctionnalités à un produit existant, une par une. **L'innovation architecturale** implique l'application d'une technologie ou d'une expertise existante à un nouveau marché. **L'innovation perturbatrice**, quant à elle, fait référence à l'application de nouvelles technologies, de nouveaux processus ou de nouveaux modèles d'entreprise à des secteurs existants. Enfin, **l'innovation radicale** est le type d'innovation le plus rare et implique la création de technologies ou de produits entièrement nouveaux pour des marchés entièrement nouveaux.

4.1.5. Relation entre la créativité et l'innovation

La créativité et l'innovation sont deux concepts distincts mais étroitement liés. La créativité est définie comme la capacité à générer des idées originales et utiles, tandis que l'innovation concerne l'application de ces idées pour créer de la valeur, à la fois économique et sociale.

La créativité est une compétence qui peut être formée et apprise comme n'importe quelle autre et qui peut être stimulée par diverses sources, telles que l'expérience, l'éducation, l'environnement et la personnalité. L'expérience est une source importante de créativité, car elle fournit une base de connaissances qui peut être utilisée pour générer de nouvelles idées et solutions.

L'innovation, quant à elle, nécessite une combinaison de créativité, de ressources et de compétences pour être mise en œuvre avec succès. Comme l'a affirmé Schumpeter (1934), l'innovation peut être considérée comme un processus de "destruction créatrice", dans lequel les anciennes idées et les anciens modèles sont remplacés par de nouveaux.

Toutefois, la créativité ne suffit pas à garantir le succès de l'innovation. Comme l'affirme King (1995), l'innovation dépend également de facteurs externes tels que le marché, la concurrence, la réglementation et les ressources financières. En outre, l'innovation requiert également des compétences telles que la gestion des risques, la négociation et le leadership, qui ne sont pas nécessairement liées à la créativité.

La relation entre la créativité et l'innovation peut donc être considérée comme une relation de dépendance mutuelle, où la créativité représente une source primaire d'idées et de solutions qui peuvent être mises en œuvre par le biais de l'innovation. Cependant, l'innovation nécessite également des ressources, des compétences et des facteurs externes qui peuvent influencer son succès. En outre, l'innovation peut également être considérée comme un processus itératif, dans lequel la créativité et l'innovation s'influencent mutuellement par le biais du retour d'information et de l'adaptation.

4.1.6. Valeurs de la créativité et l'innovation

La créativité et l'innovation sont indispensables aux organisations pour prospérer dans le paysage actuel qui évolue rapidement, leur permettant de naviguer dans les changements du marché et de propulser la croissance. Les entreprises qui accordent la priorité à ces attributs sont mieux placées pour améliorer leur rentabilité et élargir leur gamme de produits, en réduisant leur dépendance à l'égard d'une offre unique.

Cultiver une culture de la créativité implique de favoriser un environnement propice à l'expérimentation, à l'apprentissage continu et à la collaboration. Reconnaître et encourager les contributions créatives, accepter les essais et les erreurs et favoriser un dialogue ouvert sont autant d'éléments qui soutiennent l'innovation.

La mise en place d'équipes interfonctionnelles et l'utilisation de plateformes numériques facilitent l'échange de connaissances, permettant aux employés de collaborer en toute transparence, quel que soit l'endroit où ils se trouvent. En favorisant une atmosphère inclusive et positive qui nourrit la créativité, les organisations peuvent exploiter tout le potentiel de leur main-d'œuvre et stimuler une innovation durable.

4.2. Approches pédagogiques

4.2.1. Enseigner la créativité et l'innovation

Les méthodes d'enseignement visant à stimuler la créativité et l'innovation sont de plus en plus essentielles dans l'éducation. Les principales approches sont les suivantes :

- Encourager la pensée divergente : Stimuler la multiplicité des idées et des solutions en posant des questions ouvertes et en animant des séances de remue-méninges.
- Favoriser un état d'esprit de croissance : Cultiver la résilience et la prise de risque en louant les efforts, en offrant la possibilité d'apprendre de ses erreurs et en encourageant la conviction que l'intelligence peut être développée par le dévouement et le travail acharné.
- Encourager l'apprentissage interdisciplinaire : Inciter les élèves à aborder les problèmes sous différents angles en intégrant des connaissances issues de diverses disciplines et en encourageant la collaboration entre pairs.
- Offrir des possibilités de jeu : Encourager l'exploration et l'expérimentation sans crainte de l'échec en intégrant des jeux, des pièces de théâtre ou des jeux de rôle dans le processus d'apprentissage.
- Encourager la prise de risque : Créer un environnement favorable où les élèves se sentent en sécurité pour expérimenter et prendre des risques, en les encourageant à sortir de leur zone de confort et à tirer des leçons de leurs succès et de leurs échecs.
- Offrir des expériences du monde réel : Permettre aux étudiants d'appliquer leurs connaissances et leurs compétences à des situations authentiques en intégrant des projets d'apprentissage par le service, des stages ou d'autres possibilités d'apprentissage par l'expérience.
- Intégrer la technologie : Utiliser des outils et des plateformes numériques pour faciliter la collaboration, la communication et la créativité, en améliorant la capacité des étudiants à participer à des séances de brainstorming virtuelles ou à créer des projets multimédias.

4.2.2. Défis

L'enseignement de la créativité et de l'innovation en tant que compétences transversales dans les domaines de travail modernes peut s'avérer difficile pour les éducateurs. L'un des principaux défis est le système éducatif traditionnel qui donne la priorité à la mémorisation par cœur plutôt qu'à la résolution créative de problèmes. Comme l'a déclaré John Maeda, designer et technologue de renom, dans le rapport Design in Tech en 2018, "la créativité est la qualité de leadership la plus importante pour réussir dans les affaires aujourd'hui."

L'accent mis sur les tests standardisés et une approche unique décourage souvent les élèves de prendre des risques et d'explorer de nouvelles idées. De plus, l'accent mis sur les matières académiques telles que les mathématiques et les sciences prend souvent le pas sur le développement de la créativité et des capacités d'innovation, qui sont tout aussi importantes dans le monde du travail moderne.

Un autre problème est le manque de ressources et de formation dont disposent les éducateurs pour enseigner efficacement la créativité et l'innovation. De nombreux éducateurs peuvent ne pas avoir les connaissances et les compétences nécessaires pour intégrer ces compétences dans leur enseignement.

En outre, certains éducateurs peuvent être réfractaires au changement et ne pas voir l'intérêt d'enseigner la créativité et l'innovation en tant que compétences transversales.

4.2.3. Obstacles

Outre les défis auxquels les formateurs sont confrontés, plusieurs obstacles empêchent les apprenants de développer leurs compétences en matière de créativité et d'innovation.

- **La peur de l'échec.** De nombreux apprenants ont peur de prendre des risques et d'essayer de nouvelles idées parce qu'ils craignent d'échouer ou d'être jugés négativement. Par conséquent, ils risquent de ne pas saisir les occasions de développer leur créativité et leurs compétences en matière d'innovation.
- **Le manque d'exposition à des perspectives et des expériences diverses.** Les apprenants qui ne sont pas exposés à des cultures, des milieux et des expériences différents risquent de ne pas être en mesure de faire preuve d'esprit critique ou de trouver de nouvelles idées. Les apprenants peuvent également être découragés de poursuivre des projets créatifs et innovants parce qu'ils ne voient pas de personnes qui leur ressemblent ou qui viennent d'un milieu similaire dans ces domaines.
- **L'environnement scolaire traditionnel** peut également constituer un obstacle au développement de la créativité et des compétences en matière d'innovation. L'accent mis sur la mémorisation et l'apprentissage par cœur limite souvent la capacité des apprenants à penser de manière critique et créative. Par conséquent, les apprenants

peuvent ne pas être en mesure d'appliquer leurs compétences en matière de créativité et d'innovation aux problèmes du monde réel.

4.2.4. Le rôle du formateur

L'un des rôles clés du formateur est de créer un environnement de classe qui encourage la créativité et l'innovation, en offrant aux apprenants la possibilité d'explorer et d'expérimenter de nouvelles idées, en encourageant la collaboration et le travail d'équipe, et en fournissant un retour d'information constructif pour aider les apprenants à améliorer leurs idées créatives et innovantes. Ils peuvent également faciliter le développement de la pensée critique en enseignant aux apprenants à poser des questions, à analyser des informations et à évaluer des preuves.

Pour faciliter le processus d'apprentissage de ces compétences, les formateurs doivent expérimenter de nouvelles idées et adopter une approche curieuse dans leur enseignement. Ils doivent être ouverts aux nouveaux défis, ingénieux, imaginatifs et flexibles.

Les formateurs doivent être capables de rendre la pensée visible, d'aider les apprenants à reconnaître les idées fausses et à gérer leur propre apprentissage. Les formateurs peuvent utiliser plusieurs stratégies pour soutenir la créativité et l'innovation de leurs apprenants. Tout d'abord, les formateurs doivent donner l'exemple des habitudes, des comportements et des modes de pensée qu'ils souhaitent voir chez leurs apprenants, tels que la curiosité et le développement de compétences créatives. En outre, les formateurs doivent apprécier l'importance cruciale des questions, qu'elles soient posées par eux-mêmes ou par les apprenants.

Encourager les apprenants à prendre des "risques raisonnables" dans leur travail est important pour renforcer leur confiance créative, à condition que cela se fasse dans un environnement favorable et que le formateur et l'apprenant aient discuté des limites acceptables dans leur contexte. En outre, les formateurs doivent donner aux apprenants suffisamment de temps pour traiter leurs idées et ne pas juger immédiatement leurs idées avant qu'ils n'aient eu le temps de les traiter correctement.

4.2.5. Caractéristiques de la classe

Une salle de classe qui favorise la créativité et l'innovation se caractérise par plusieurs éléments clés qui créent un environnement qui inspire les élèves et leur donne les moyens d'exercer leur esprit critique, de prendre des risques et de développer leur potentiel créatif.

- Espace ouvert et flexible : il favorise la collaboration, l'expérimentation et l'exploration grâce à un espace ouvert et flexible. Il accueille diverses activités telles que le travail en groupe, les tâches individuelles et les présentations, avec des sièges adaptables pour promouvoir une atmosphère détendue et collaborative.

- Des outils et du matériel pour la créativité : cet espace fournit divers outils et matériels pour soutenir l'expérimentation et la création, y compris des fournitures artistiques, du matériel scientifique, des outils technologiques, etc. Il offre des espaces de stockage et d'exposition pour les travaux des élèves, ce qui les rend fiers de leurs créations et les encourage à les partager avec leurs pairs.
- L'accent mis sur la pensée critique : Une classe axée sur la créativité donne la priorité à la pensée critique, en incitant les élèves à analyser, évaluer et synthétiser les informations. Elle reconnaît que le processus créatif exige non seulement une connaissance du sujet, mais aussi une volonté de remettre en question les normes existantes.
- Collaboration et communication : elles sont essentielles pour favoriser l'innovation et la créativité en classe. Les enseignants encouragent ces compétences par le biais de projets de groupe, d'évaluations par les pairs et de débats, en incitant les élèves à partager leurs idées et leurs points de vue. En outre, les plateformes numériques facilitent la communication et la collaboration en dehors de la salle de classe.
- Liens avec le monde réel : Une classe de créativité et d'innovation doit relier l'apprentissage au monde réel, en permettant aux élèves d'appliquer leurs connaissances et leurs compétences de manière significative.
- Respect de la diversité : Une classe axée sur la créativité encourage le respect de la diversité, en veillant à ce que tous les élèves se sentent valorisés, quels que soient leurs antécédents ou leurs aptitudes. Les enseignants utilisent des méthodes d'enseignement sensibles à la culture, reconnaissant et célébrant la diversité des élèves tout en intégrant leurs expériences dans le programme d'études. Cette approche permet d'apprécier la diversité des points de vue et favorise la créativité et l'innovation chez les élèves.

4.2.6. Evaluation

L'évaluation de la créativité et de l'innovation peut s'avérer une tâche difficile pour les formateurs, car les formes traditionnelles d'évaluation ne permettent pas toujours de saisir l'ensemble des aptitudes et des compétences que les apprenants développent dans ces domaines. Dans une classe de créativité et d'innovation, l'évaluation doit se concentrer à la fois sur le processus et le produit de l'apprentissage, ainsi que sur le développement de la pensée critique, de la collaboration et des compétences en matière de résolution de problèmes. Voici quelques types d'évaluation couramment utilisés dans les classes de créativité et d'innovation :

- **Auto-évaluation** : il s'agit d'un outil permettant aux apprenants de réfléchir à leur apprentissage et à leur développement. Dans une classe de créativité et d'innovation, les apprenants peuvent utiliser l'auto-évaluation pour évaluer leurs processus créatifs, identifier leurs forces et leurs faiblesses et se fixer des objectifs d'amélioration. Les formateurs peuvent fournir aux apprenants des rubriques, des listes de contrôle ou

d'autres outils pour guider leur processus d'auto-évaluation et les aider à développer des compétences métacognitives.

- **Évaluation par les pairs** : il s'agit d'un moyen précieux pour les apprenants de fournir un retour d'information à leurs camarades de classe et d'apprendre les uns des autres. Dans une classe de créativité et d'innovation, les apprenants peuvent utiliser l'évaluation par les pairs pour évaluer le travail de chacun, fournir un retour d'information constructif et apprendre de différents points de vue. Les formateurs peuvent fournir aux apprenants des critères ou des rubriques pour guider leur processus d'évaluation par les pairs, et les aider à développer leurs compétences en matière de communication et de collaboration.
- **Évaluation basée sur les performances** : il s'agit d'une méthode d'évaluation qui exige des apprenants qu'ils démontrent leur apprentissage en réalisant une tâche ou un projet. Dans une classe de créativité et d'innovation, l'évaluation basée sur les performances peut être utilisée pour évaluer la capacité des apprenants à appliquer leurs connaissances et leurs compétences dans des contextes réels. Les formateurs peuvent concevoir des évaluations basées sur les performances qui demandent aux apprenants de résoudre des problèmes complexes, de créer des œuvres originales ou de démontrer leur capacité à penser de manière créative et critique.
- **Les portfolios** : ce sont des collections de travaux d'apprenants qui témoignent de leur apprentissage et de leur évolution au fil du temps. Dans une classe de créativité et d'innovation, les portfolios peuvent être utilisés pour présenter les processus créatifs des apprenants, documenter leurs progrès et fournir des preuves de leur apprentissage. Les formateurs peuvent travailler avec les apprenants pour sélectionner leurs meilleurs travaux, réfléchir à leur apprentissage et fixer des objectifs d'amélioration.
- **Évaluation formative** : méthode d'évaluation utilisée pendant le processus d'apprentissage pour fournir un retour d'information aux apprenants et adapter l'enseignement. Dans une classe de créativité et d'innovation, l'évaluation formative peut être utilisée pour suivre les progrès des apprenants, identifier les domaines à améliorer et fournir un retour d'information sur leurs processus créatifs. Les formateurs peuvent utiliser des techniques d'évaluation formative telles que l'observation, le questionnement et le retour d'information pour soutenir le développement de la pensée créative et innovante des apprenants.
- **Évaluation authentique** : méthode d'évaluation qui demande aux apprenants d'appliquer leur apprentissage à des contextes réels. Dans une classe de créativité et d'innovation, l'évaluation authentique peut être utilisée pour évaluer la capacité des apprenants à résoudre des problèmes du monde réel, à créer des œuvres originales ou à appliquer leur apprentissage à des situations authentiques. Les formateurs peuvent concevoir des évaluations authentiques qui demandent aux apprenants de collaborer, de communiquer et de penser de manière créative et critique.

4.3. Bonnes pratiques et applications dans la formation des adultes

L'utilisation de simulations et de techniques de jeux de rôle est une stratégie efficace pour cultiver la créativité et les capacités d'innovation chez les apprenants adultes. Grâce à diverses activités telles que des simulations de scénarios d'entreprise, des jeux de rôle sur des incidents critiques, des reconstitutions historiques, la planification de scénarios futurs et des simulations d'apprentissage par problèmes, les participants sont encouragés à appliquer leur pensée créative et innovante dans des contextes pratiques. Ces expériences immersives améliorent non seulement les capacités de résolution de problèmes des participants, mais favorisent également une dynamique d'apprentissage collaboratif (Johnson, 2015).

En outre, les laboratoires et les ateliers pratiques offrent aux adultes des occasions précieuses d'expérimenter des méthodologies innovantes telles que la réflexion sur la conception et le prototypage rapide. En s'engageant activement dans ces sessions pratiques, les participants peuvent explorer leur créativité et leur potentiel d'innovation dans un environnement favorable, ce qui favorise l'apprentissage actif et l'exploration créative.

L'établissement de liens avec des professionnels de l'industrie enrichit encore l'expérience d'apprentissage en donnant accès à des exemples concrets d'innovation en action. La collaboration avec des partenaires de l'industrie permet aux apprenants adultes d'avoir un aperçu des pratiques et des tendances actuelles de l'industrie, ce qui rend leurs expériences d'apprentissage plus pertinentes et plus percutantes (Ferguson, 2018).

Prenons l'exemple d'un atelier de réflexion sur la conception dans lequel les participants adultes sont chargés d'améliorer les transports publics dans leur ville. En commençant par faire des recherches pour comprendre les besoins des navetteurs, les participants utilisent des outils tels que les cartes d'expérience utilisateur et le brainstorming visuel pour générer des idées innovantes. Le prototypage et le test de leurs concepts auprès d'utilisateurs potentiels permettent aux participants d'affiner leurs solutions de manière itérative, en acquérant des compétences pratiques qui peuvent être appliquées dans leurs activités professionnelles (Brown, 2009).

En intégrant ces pratiques dans les programmes de formation pour adultes, les éducateurs peuvent créer des environnements d'apprentissage dynamiques qui permettent aux participants de développer et d'appliquer efficacement leurs compétences en matière de créativité et d'innovation et, en fin de compte, d'améliorer leurs capacités professionnelles et leurs perspectives de carrière.

Ressources

- Créativité et innovation : quels enjeux pour l'entreprise ? Myriagone conseil (1er mars 2022). Disponible ici : [Créativité et innovation : les enjeux | Myriagone Conseil](#)
- Créativité vs Innovation : quelle différence ? Out the box (non daté). Disponible ici : [Créativité vs Innovation : quelle différence ? - Out the Box](#)
- Créativité VS Innovation : L'abécédaire de l'innovation #1 - Innovation Commando (2017). [Disponible ici : Créativité VS Innovation : L'abécédaire de l'innovation #1](#)
- De la créativité vers l'innovation : Tout un processus - DunodVideos (2022). Disponible ici : [De la créativité vers l'innovation : Tout un processus \[Formation Digitale\]](#)



CONVERT YOUR FUTURE



Co-funded by
the European Union