



« Créer » : une métacompétence ?

publié le 01/03/2007 - mis à jour le 26/10/2010

La métacompétence "créer" peut-elle se construire et s'évaluer ?

Descriptif :

Créer est-ce une compétence ? une métacompétence ? peut-on la définir ? aider les élèves à la construire ? l'évaluer ? Un article du groupe didactique.

Il est nécessaire de rappeler que la compétence « créer » en arts plastiques s'inscrit dans le cadre d'une formation où les objectifs sont définis dans les programmes de chaque niveau de classe et non un simple atelier d'expression.

Définir « créer » comme une métacompétence permet une évaluation. L'évaluation de cette compétence même renseigne l'élève, lui permet une progression dans son travail et aide l'enseignant dans son suivi de l'élève. Elle permet aussi de définir des objectifs de travail s'articulant avec le plan de formation décrit dans ces programmes.

Mais une des difficultés dans la construction de cette compétence par l'élève réside dans le fait que cette formation croise le chemin du sensible, du non normé, parfois de formes de transgression et du mouvant ; que **le processus créatif n'est pas et ne peut être un chemin balisé**. Pourtant c'est une des compétences nécessaires à l'évaluation et à la formation de l'élève, elle est un des objets de la formation. On cherche à travers cette construction à rendre visible des repères ou étapes de travail. Définir cette compétence rejoint les questionnements liés à l'artistique, notion évolutive et jamais arrêtée dans l'histoire de la discipline.

Construire la compétence « créer » oblige à croiser les champs de l'action et du sensible : actes plastiques, processus cognitifs et éléments sensibles propres à la psyché de l'individu. Cette compétence ne doit pas avoir pour objectif de modéliser l'acte de création, mais de permettre à l'élève de prendre conscience des chemins qu'il emprunte pour aboutir à sa production, de les questionner voire de les remettre en cause. Sachant qu'il ne peut y avoir de méthode pour appréhender l'acte de créer, définir la compétence « créer » revient à faire émerger différentes opérations liées au processus de création, certaines relevant de l'opératoire, d'autres de la posture (analytique le plus souvent). On n'inscrira pas dans cette compétence certains états qui relèvent pourtant du processus créatif (état relatif au rêve, à la digression, au non-faire). Ils font partie intégrante d'un cours d'arts plastiques et doivent être parfois pointés, positifs, afin de déculpabiliser l'élève quant à une position contradictoire avec les attendus comportementaux habituels de l'école.

Définir cette compétence nous amène à **distinguer trois sous-compétences : Expérimenter/Explorer ; Conceptualiser ; Formaliser**. Mais l'acte de créer n'est pas la somme stricte de ces trois champs ; leur maillage effectue des allers-retours permanents, auquel s'ajoute la part d'engagement. L'acte de création serait le résultat de cette navigation et la compétence « créer », une métacompétence dont la définition ne relèverait que des liens établis entre ces sous-compétences plus précises et reconnaissables en tant qu'actes par l'élève.

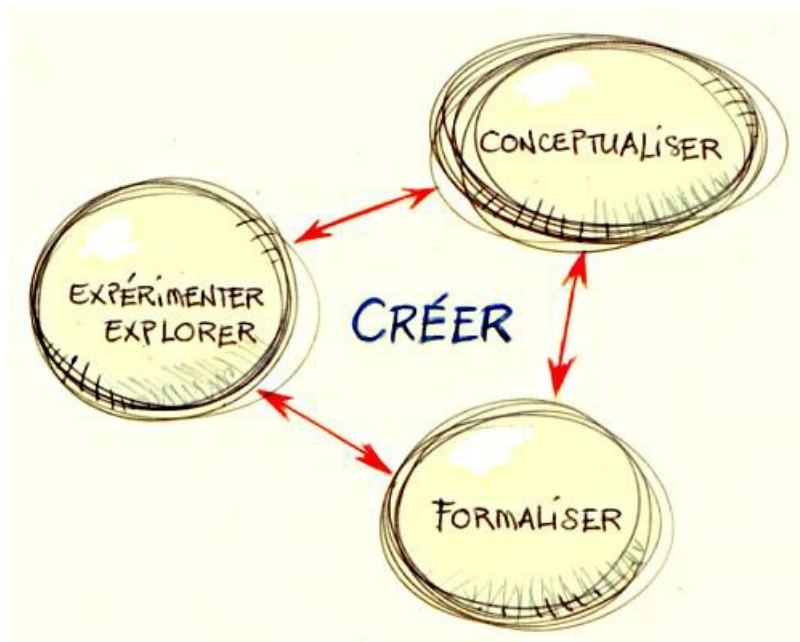


schéma article méta compétence créer

Expérimenter/Explorer :

- . Faire des essais
- . Douter
- . Remettre en cause
- . S'autoriser à
- . Approfondir en renouvelant des expériences, une recherche, etc.
- . Rencontrer le hasard, l'accident, l'autre et le différent
- . Prendre des risques

NB : on a ici une liste de postures de travail qui s'appliquent autant au champ du travail plastique qu'au travail d'élaboration conceptuelle.

Conceptualiser :

- . Questionner
- . Problématiser
- . Dégager les enjeux
- . Articuler expression et intention
- . Mettre en lien singularité des objectifs, consigne scolaire et champ historique de l'art
- . Etablir une distance critique
- . Définir sa démarche

Formaliser :

- . Concrétiser en matérialisant une idée : former
- . Faire des choix
- . Projeter, élaborer, construire
- . Tendre vers une adéquation entre le projet artistique et sa matérialisation plastique par la maîtrise des moyens utilisés
- . Adapter / Réajuster
- . Aboutir

NB : Ce groupe de compétences propre à l'élaboration d'un projet artistique fait appel à des compétences transversales tel l'analyse, l'argumentation, la mobilisation de connaissances, la maîtrise de la langue.

Groupe didactique de l'académie de Poitiers

Sylvie Lay, IA-IPR – octobre 2006

