



# TOUS SUJETS

## LA CRÉATIVITÉ ET L'ESPRIT CRITIQUE

Ce référentiel identifie les compétences des élèves liées à la créativité et à l'esprit critique qui doivent être encouragées dans l'enseignement et l'apprentissage. Il peut être utilisé pour réfléchir aux pratiques d'enseignement existantes et concevoir de nouvelles activités visant à encourager la créativité et l'esprit critique des élèves. Il peut être adapté pour mieux correspondre à des contextes ou domaines spécifiques. Enseignants et professeurs peuvent en discuter avec leurs élèves pour faire comprendre la créativité et l'esprit critique et s'assurer que ces compétences sont enseignées et apprises de manière explicite. Il ne s'agit pas de noter les élèves ou de leur fournir un barème de progression des compétences.

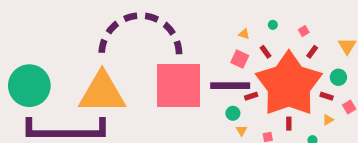
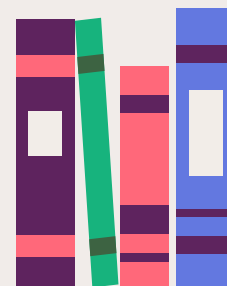
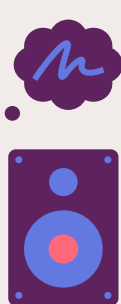
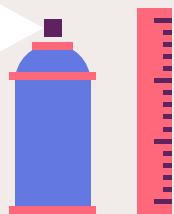
Ce référentiel a été élaboré par l'OCDE dans le cadre du projet CERI "Encourager et évaluer la créativité et l'esprit critique". Il est disponible sous la licence « Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 IGO (CC BY-NC-SA 3.0 IGO). » © OCDE



# TOUS SUJETS



$$x=y^2$$



## CRÉATIVITÉ

Proposer de nouvelles idées et solutions



## ESPRIT CRITIQUE

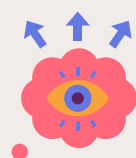
Remettre en question et évaluer des idées et des solutions



### CHERCHER

- Ressentir, comprendre, observer, décrire des expériences, connaissances et informations pertinentes
- Établir des liens avec d'autres concepts et idées, intégrer les points de vue d'autres disciplines

- Comprendre le contexte/cadre et les limites du problème
- Identifier et remettre en question des hypothèses, vérifier l'exactitude des faits et interprétations, analyser les lacunes en matière de connaissances



### IMAGINER

- Explorer, rechercher et produire des idées
- Utiliser des idées originales, risquées ou innovantes

- Identifier et examiner les théories et opinions alternatives, et comparer ou imaginer des points de vue différents sur le problème
- Identifier les forces et faiblesses des preuves, arguments, affirmations et convictions



### FAIRE

- Produire, exécuter, concevoir, prototyper une production, une solution ou une performance personnelle et originale

- Justifier une solution ou un raisonnement par des critères/un raisonnement logiques, éthiques ou esthétiques



### RÉFLÉCHIR

- Examiner et évaluer la nouveauté de la solution retenue et de ses possibles conséquences
- Examiner et évaluer la pertinence de la solution adoptée et de ses possibles conséquences

- Évaluer et reconnaître l'incertitude ou les limites de la solution ou du point de vue adopté
- Réfléchir à la possible partialité de son propre point de vue par rapport à celui des autres