



Créativité, innovation et création



NOTRE ÉQUIPE



ANDRÉE-CAROLINE BOUCHER

Spécialiste des idées saugrenues
RÉCIT ARTS
andree-caroline.boucher@recitarts.ca



ÉLYSE MATHIEU

Spécialiste de l'érudition déjantée
CSSDM
mathieue@csgm.qc.ca



CLAUDE MAJEAU

Spécialiste de la recherche fantasmée
UQAM
claudemajeau@gmail.com



MARIE-ÈVE LAPOLICE

Spécialiste de la 4^e dimension
RÉCIT ARTS
marie-eve.lapolice@recitarts.ca



ORDRE DU JOUR



1. Équipe
2. Intentions
3. Ressources
4. Brise-glace
5. Pourquoi
6. Modes de pensée
7. Créativité
8. Innovation
9. Création
10. Synthèse
11. Exercices pratiques
12. Sources et références
13. Pour aller plus loin
14. Devoirs
15. Conclusion



INTENTIONS

1. Distinguer les éléments caractéristiques pour ces 3 concepts : créativité, innovation et création.
2. S'outiller pour être plus créatif, innovateur et créateur comme intervenant scolaire.
3. Exercer nos élèves à être plus créatifs, innovateurs et créateurs



RESSOURCES

- [Activité brise-glace](#)
- [Carnet de traces créatif](#)
- [Diaporama](#)
- [Sketchnote](#)
- [Fiches d'exercice](#)

DISPONIBLES À TOUS AU PRINTEMPS 2022



RESSOURCES



<https://bit.ly/3NgzOy3>

DIAPORAMA





BRISE-GLACE

LES TUEURS D'IDÉES

Dans tout processus de créativité et d'innovation, il y a des résistances qui se traduisent notamment sous forme de phrases assassines. Celles-ci nuisent à la production d'idées nouvelles et suscitent l'inertie des individus et des groupes. On les nomme tueurs d'idées.

1. Choisir ou écrire une phrase assassine.
2. La placer sur la corbeille.
3. Discuter des effets de ces phrases et décrivez dans quels contextes elles sont dites.

[ACCÉDER AU TABLEAU](#)





POURQUOI

CRÉATIVITÉ, INNOVATION, CRÉATION

Ces mots sont tout à fait dans l'ère du temps !
Ils sont partout : OCDE, Compétences du 21^e
siècle, Plan numérique, espace médiatique, etc.

Nous les utilisons tous, mais savons-nous
exactement de quoi nous parlons ? Selon vous,
pourquoi ces concepts sont-ils autant présents
dans notre monde ?





POURQUOI

COMPÉTENCES ESSENTIELLES AU 21^e SIÈCLE de l'OCE ¹

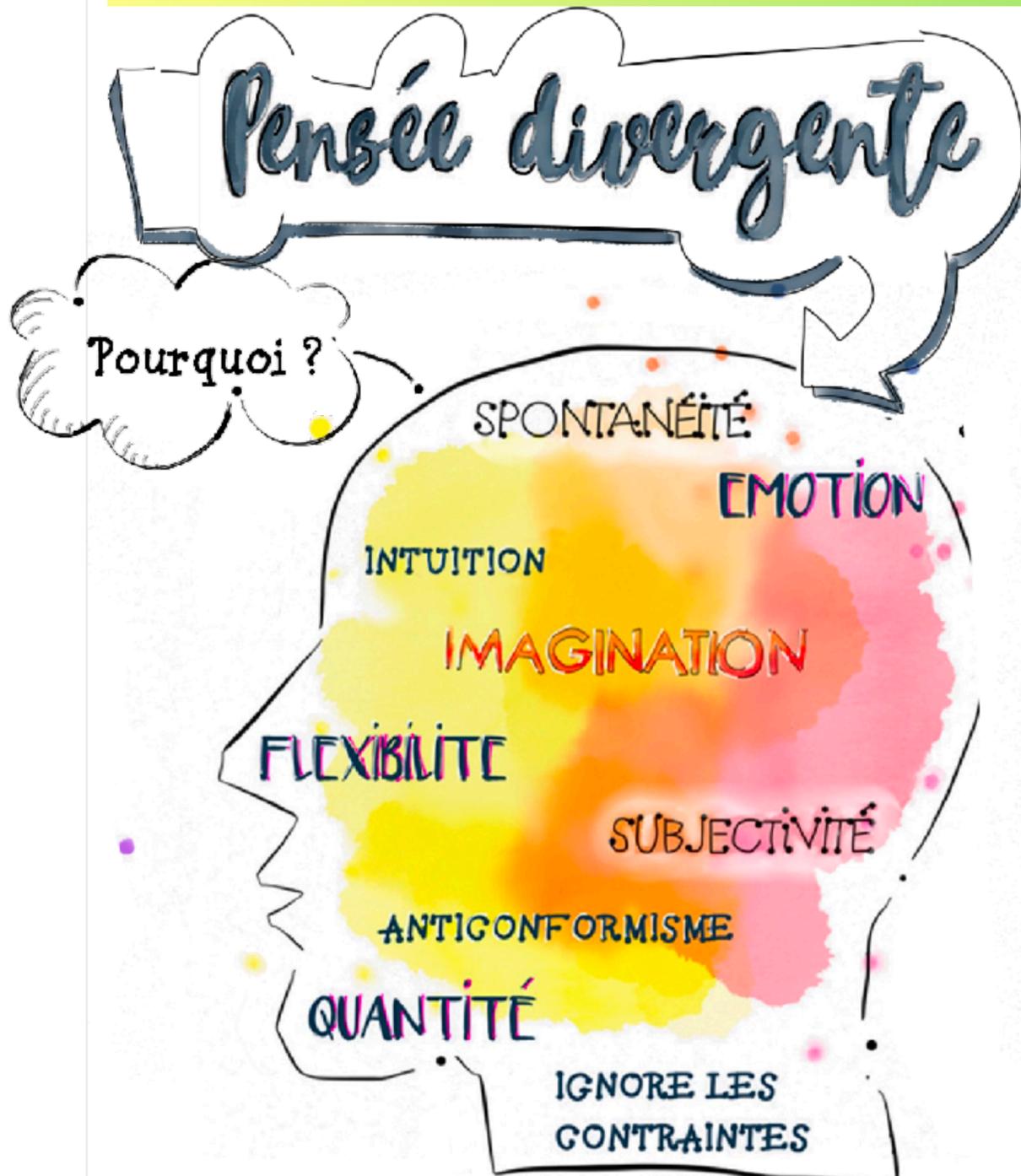
DANS TOUS LES RÉFÉRENTIELS

**Collaboration
Communication
Compétence numérique
Habiletés sociales et culturelles**

DANS LA MAJORITÉ DES RÉFÉRENTIELS

**Créativité
Pensée critique
Résolution de problèmes
Capacité de développer des produits
de qualité et productivité**

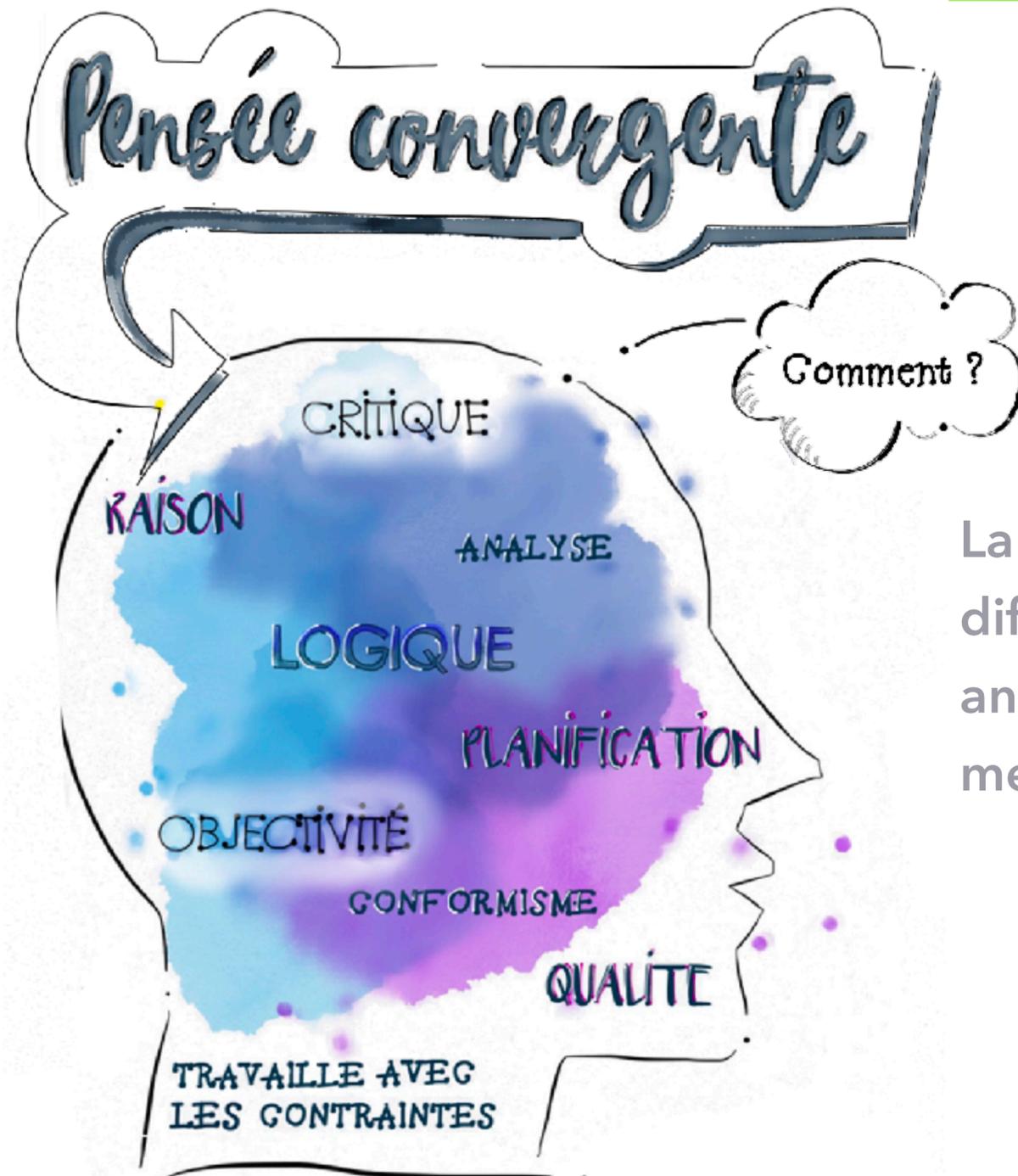
MODES DE PENSÉES



La pensée divergente est une forme inventive et originale de chercher plusieurs réponses possibles à une question ou à un problème. Ce mode de pensée génère donc de nombreuses idées en explorant le plus de solutions possibles, de manière libre et non linéaire.



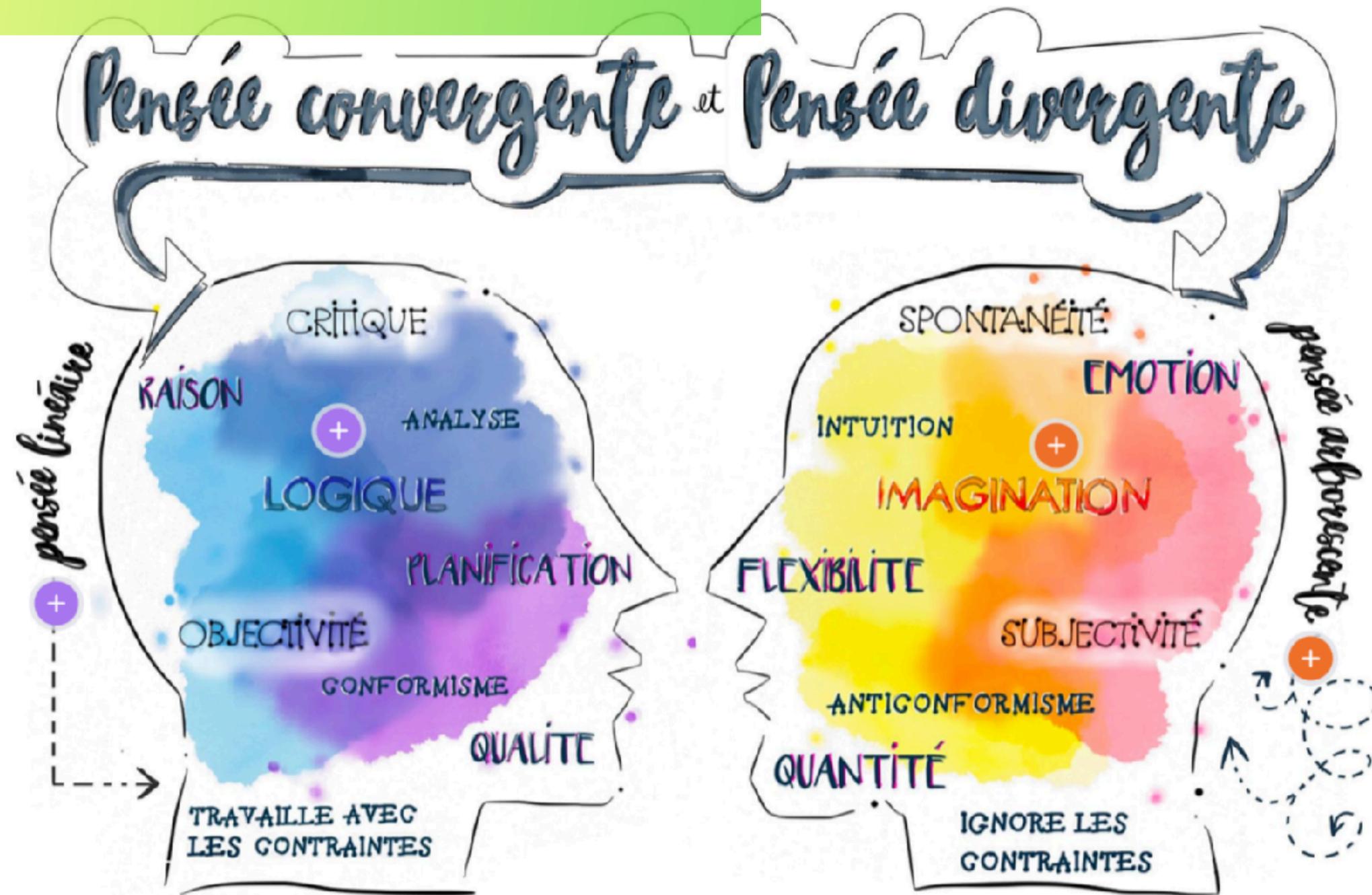
MODES DE PENSÉES



La pensée convergente recherche la bonne solution entre différentes alternatives. Ce mode de pensée est réflexif, analytique et critique. Ce mode organise les idées pour trouver la meilleure solution, en triant, sélectionnant, combinant, etc..



MODES DE PENSÉES



D'après les travaux de Joy Paul Guilford

@AndreeCaroline 2021



CRÉATIVITÉ

Étymologie : Composé de créative, féminin de créatif, et du suffixe -ité.
Attesté au milieu du XIXe siècle. Le Petit Robert donne 1946 comme naissance du mot.



CRÉATIVITÉ

DÉFINITIONS

La créativité est la capacité à réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste ⁴.

Son contexte peut être artistique, scientifique, mixte ou autre.

La créativité dépend aussi de capacités cognitives ou intellectuelles, incluant l'imagination ⁵.



CRÉATIVITÉ

DÉFINITIONS

La créativité est l'attitude que quelqu'un manifeste lorsqu'il rompt avec la façon habituelle de penser ⁶.



CRÉATIVITÉ

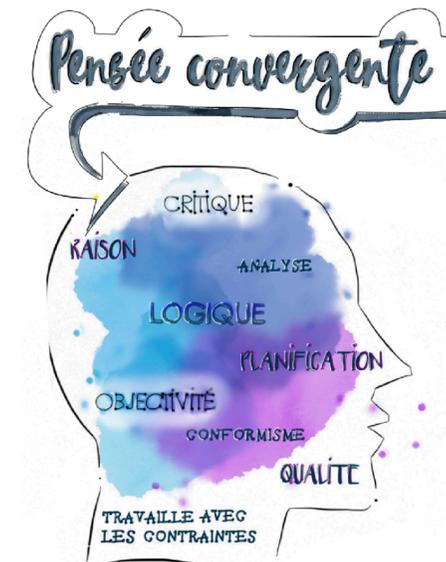
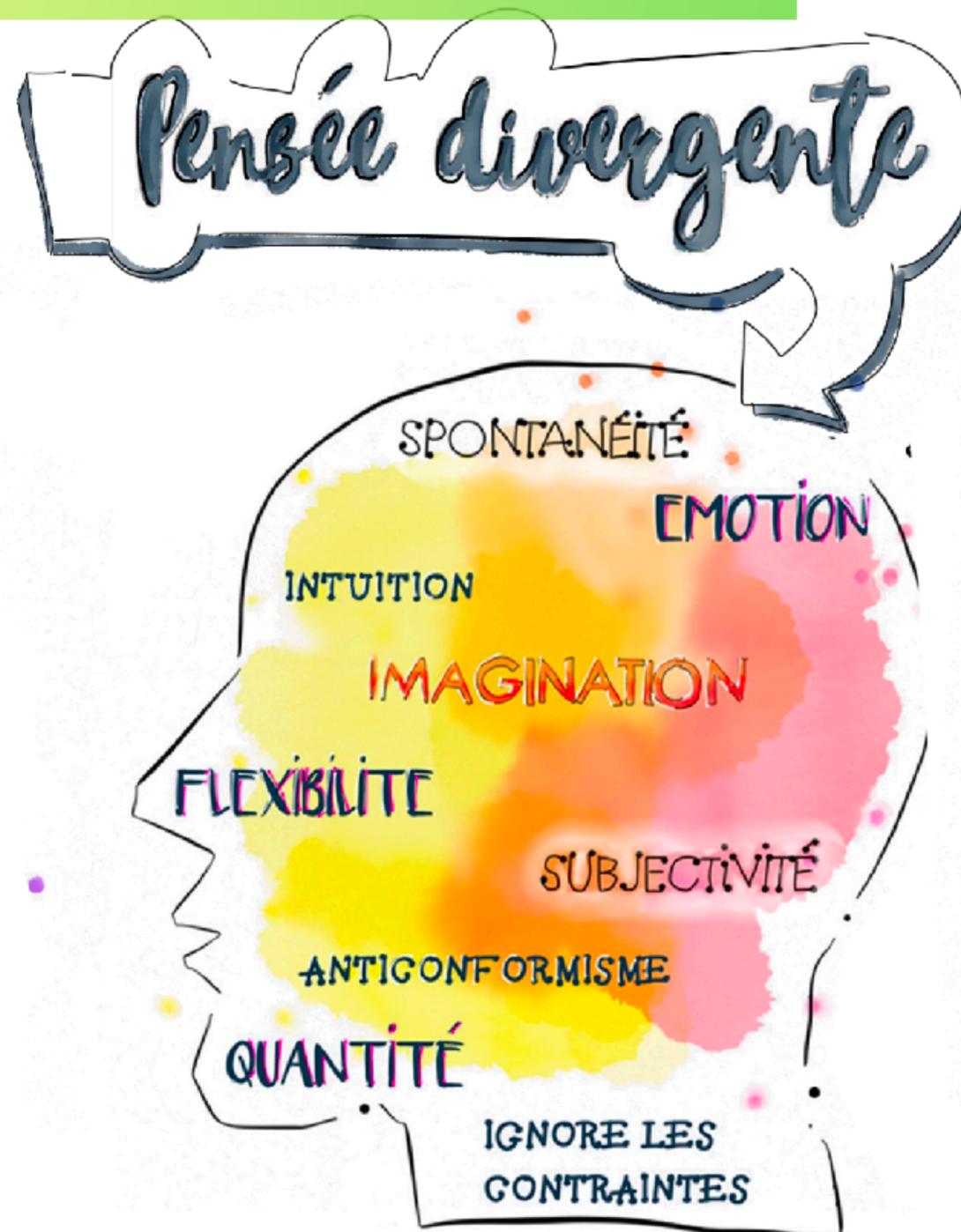
DÉFINITIONS

On assimile la créativité, comme le jeu, à une attitude du sujet face à la réalité extérieure qu'on associe à la santé et au goût pour la vie.⁷



CRÉATIVITÉ

MODES DE PENSÉES



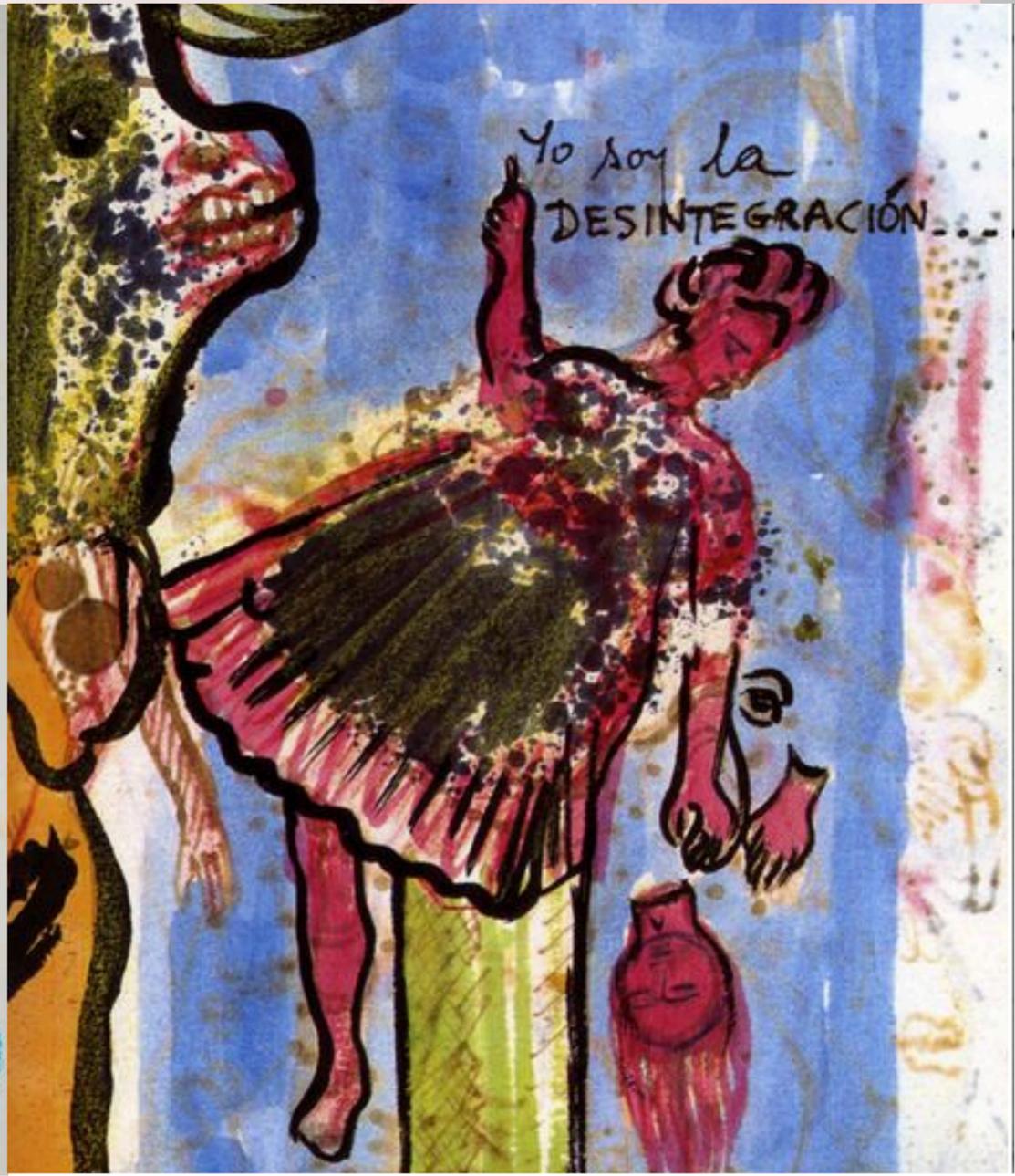
CRÉATIVITÉ



Extrait d'un carnet de
Leonardo Da Vinci ⁸



Extrait d'un carnet de
croquis de Guy Boutin ⁹



Extrait d'un carnet d'artiste de
Frida Kahlo ¹⁰



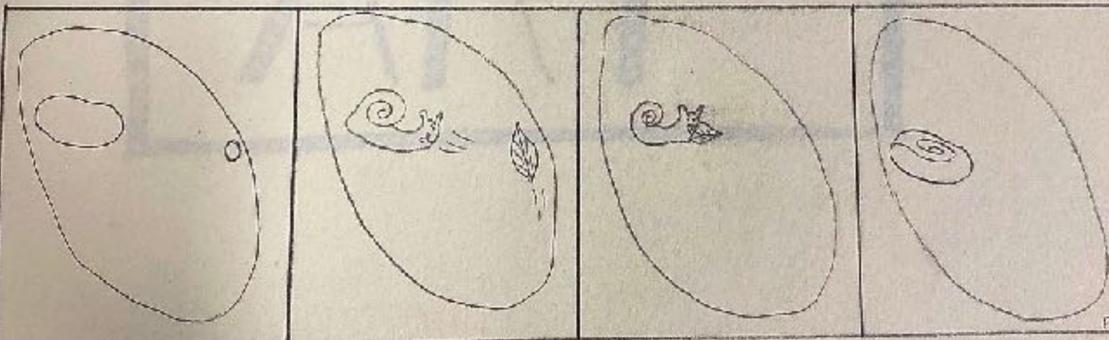
CRÉATIVITÉ

Scénarimage: (avec métamorphose)

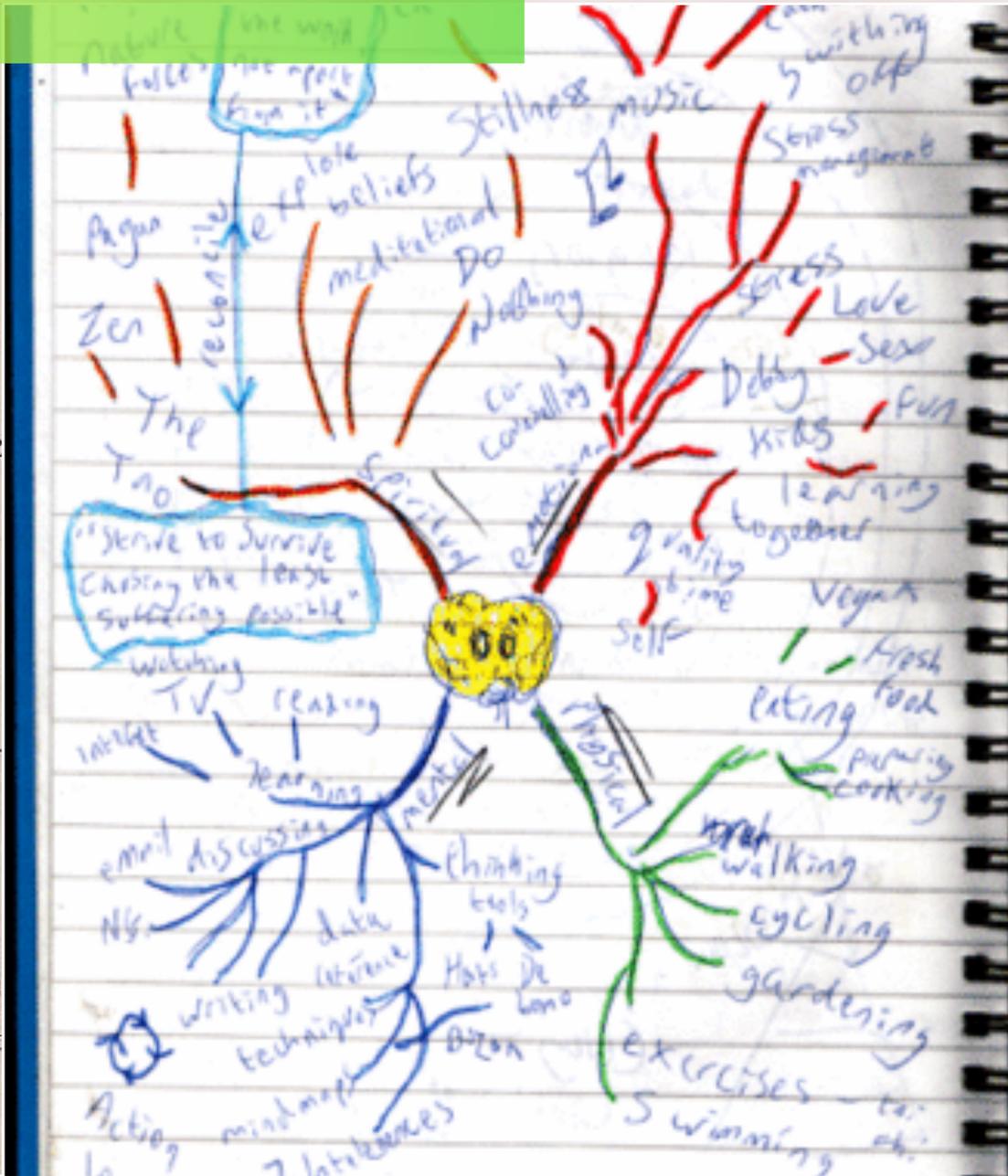
« La course feuille »

Notre boule bleue est en réalité vivante! Lorsqu'elle a faim, elle se métamorphose en petit escargot gourmand. À ses heures, la petite boule verte se transforme aussi, mais en belle feuille appétissante. Évidemment, l'escargot n'a qu'une hâte: la manger. Là, une course folle démarre. L'escargot, tenace, finit par la dévorer. Reçu de son repas, il reprend sa place et sa forme initiales. Miam!

→ inspiration: LE MANÈGE ENCHANTÉ, animation image par image de Serge Danot (1963 à 1973), avec Ambroise l'escargot.



Extrait d'un carnet de traces
d'une étudiante ¹¹



Carte heuristique dessinée ¹²

ESSAIS: fonds avec crayons aquarellables = résultat mitigé
IMPORTANCE DE LA QUALITÉ DU PAPIER!

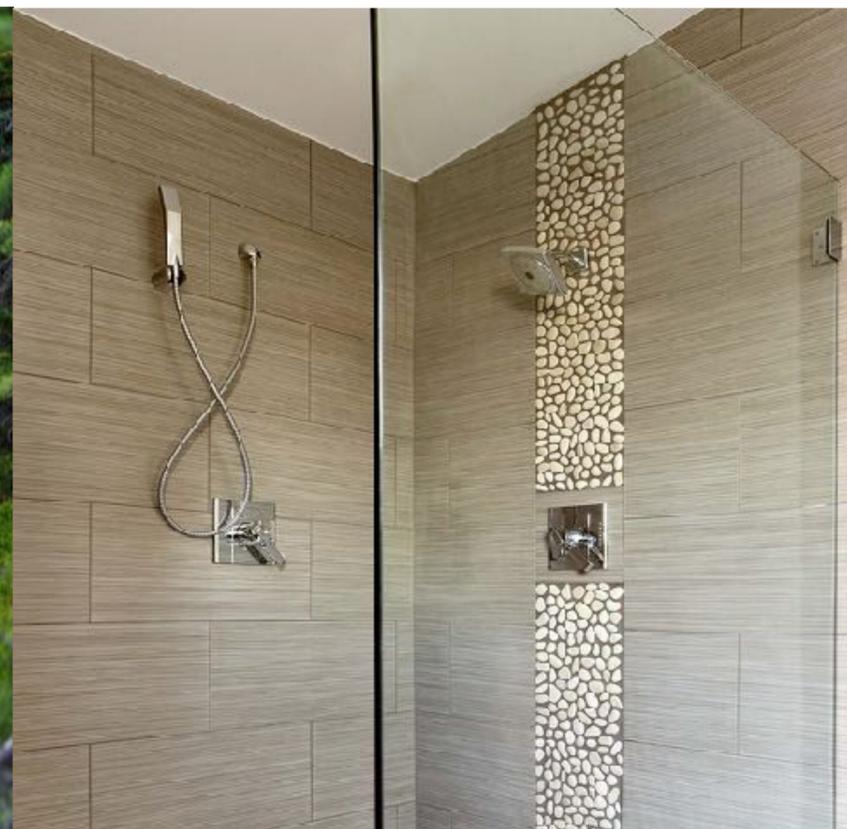
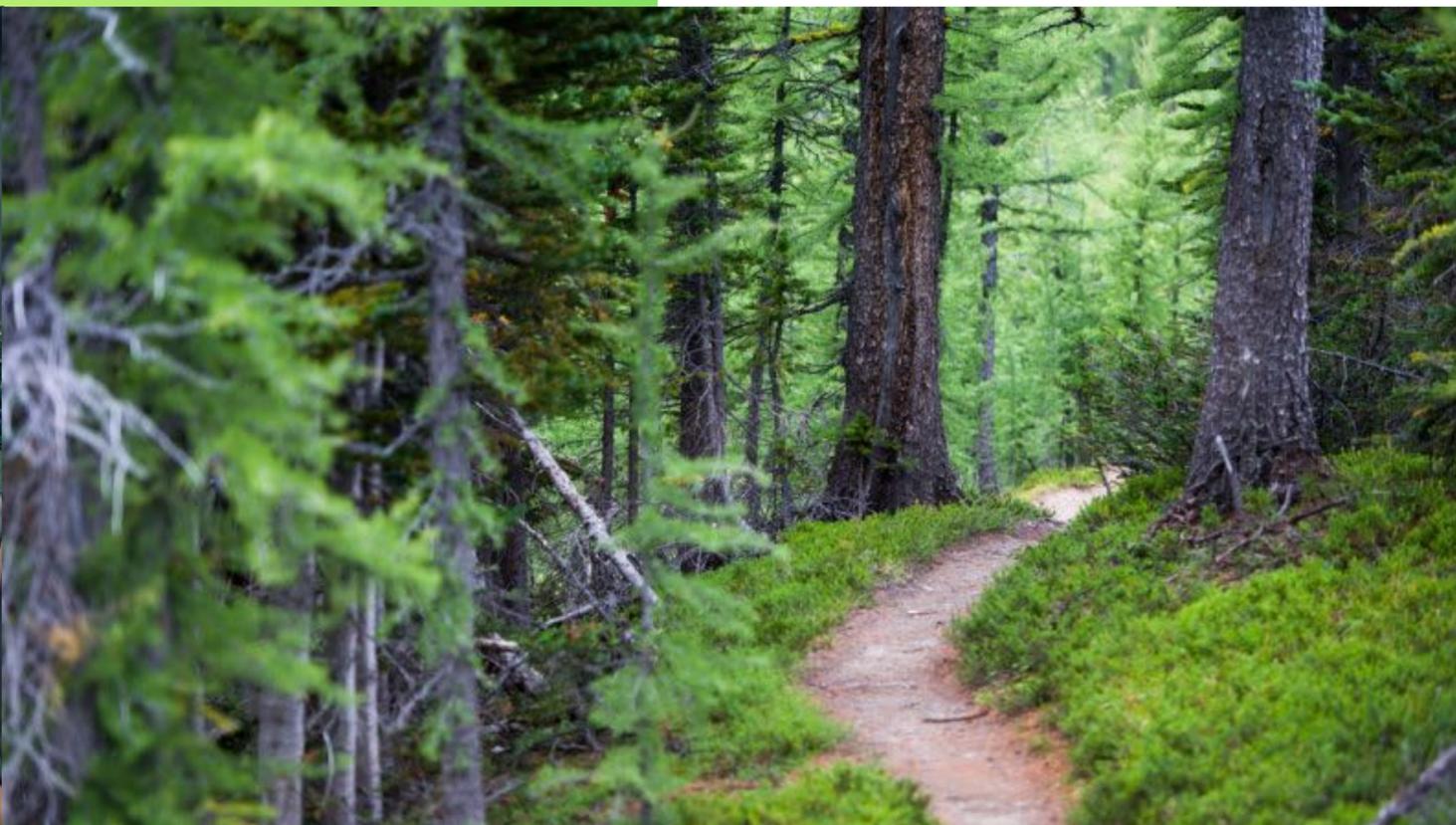


Extrait d'un carnet de traces
d'une étudiante ¹³



CRÉATIVITÉ

Espace de créativité : partout!



CRÉATIVITÉ

ÊTRE CRÉATIF

- Avoir une attitude ouverte
- Accueillir grande quantité d'idées
- Prendre des risques
- Ne pas avoir peur de faire des erreurs
- Ne pas avoir peur du ridicule
- Sortir du cadre
- Se permettre de changer d'idées
- Se donner de la liberté
- Tolérer le chaos
- Être flexible
- Marcher
- Se donner du «non-temps»



CRÉATIVITÉ

PROGRAMME

COMPÉTENCE TRANSVERSALE : Mettre en oeuvre sa pensée créatrice

Largement associée au domaine des arts, la pensée créatrice ne s'en exprime pas moins dans tous les secteurs de l'activité humaine. Faire face à l'imprévu, gérer l'ambiguïté, s'adapter à des conditions nouvelles ou relever un défi sont autant de situations qui peuvent susciter, à des degrés divers, la créativité. Il faut en effet anticiper des issues possibles, imaginer des scénarios, trouver des façons inédites d'aborder une situation et concevoir de nouvelles façons de faire⁹.



CRÉATIVITÉ

COMPÉTENCE NUMÉRIQUE



CRÉATIVITÉ

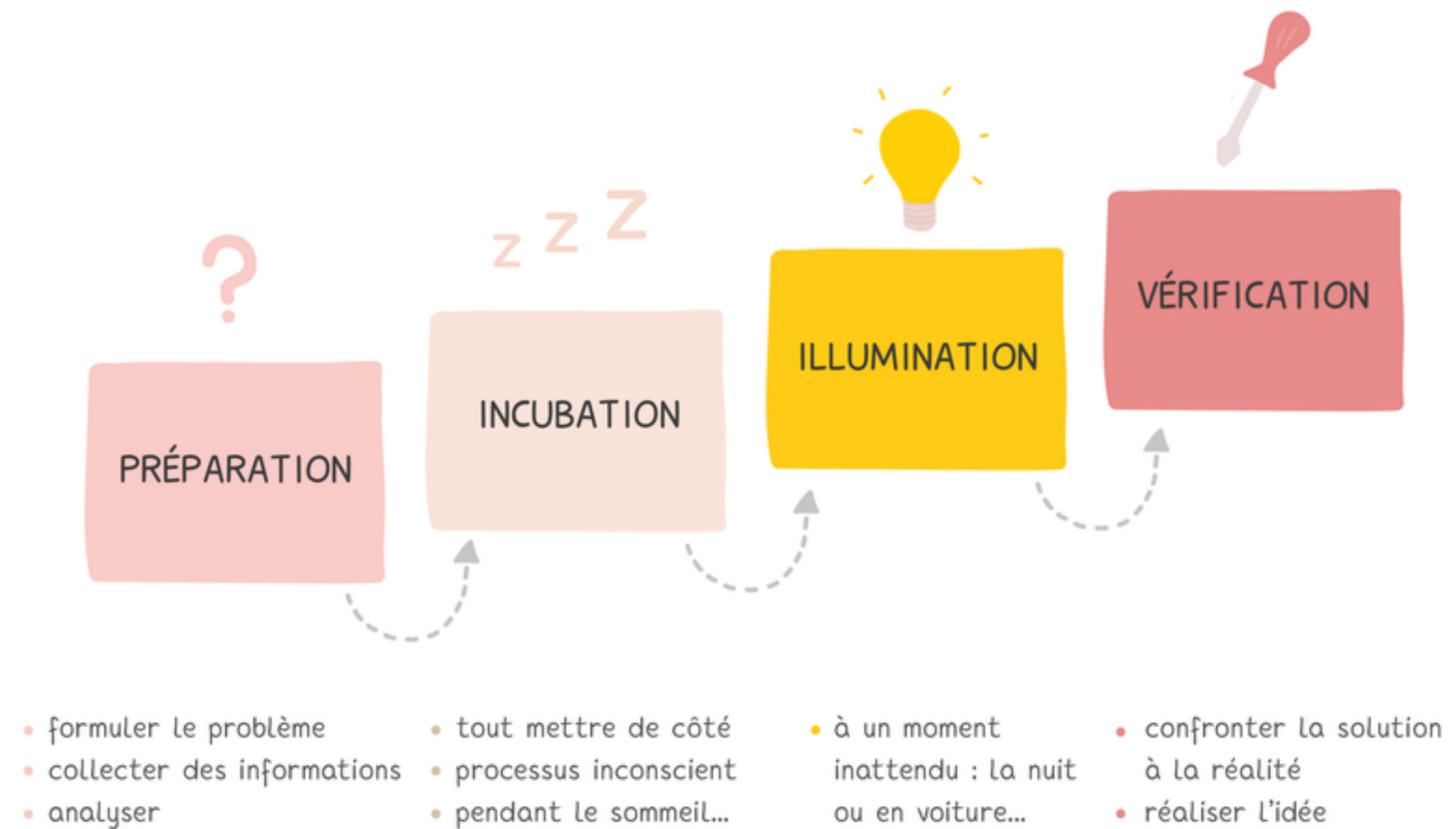
COMPÉTENCE NUMÉRIQUE



CRÉATIVITÉ

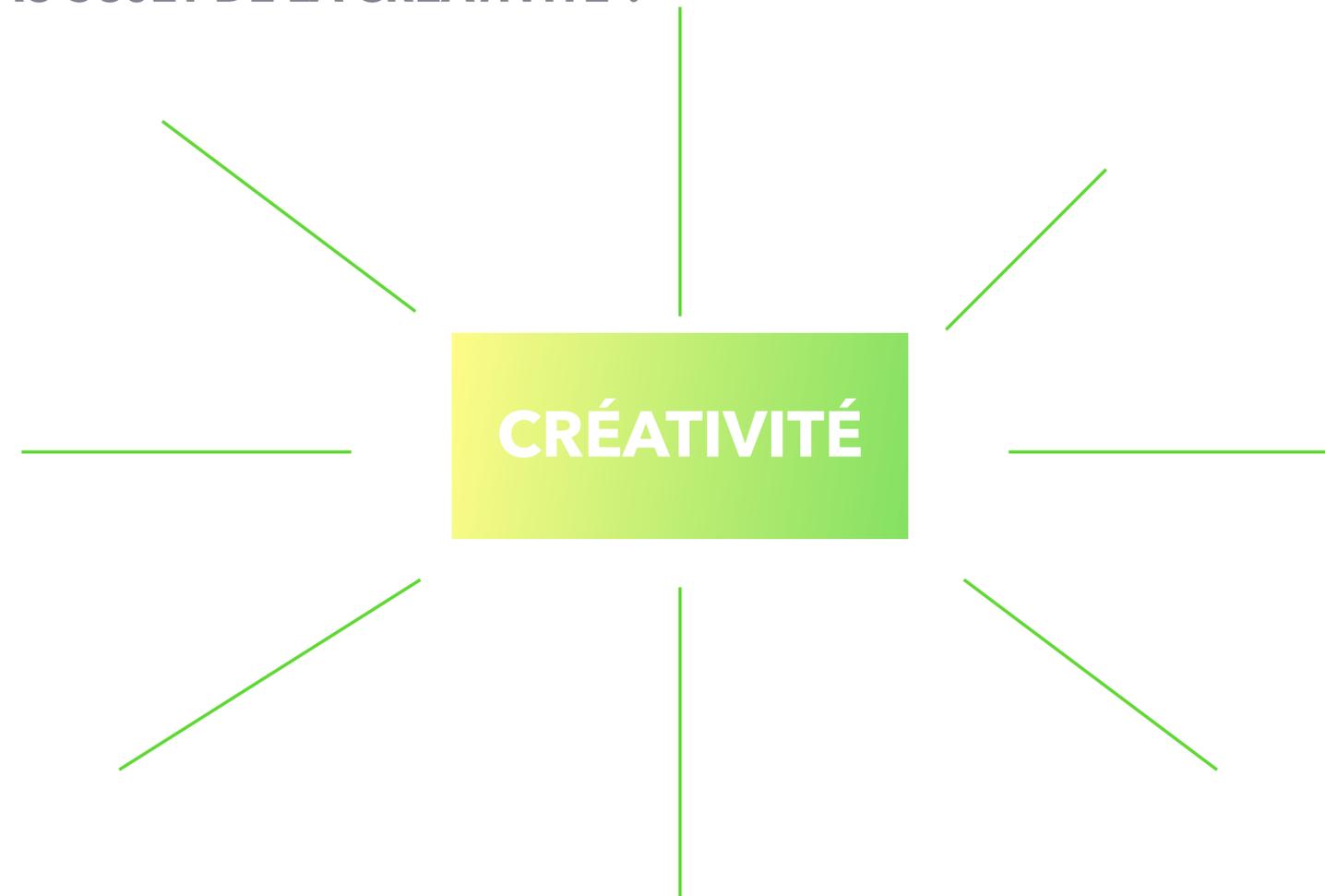
DÉMARCHE POUR METTRE EN OEUVRE SA CRÉATIVITÉ 29

4 ÉTAPES DU PROCESSUS CRÉATIF de Graham Wallas



CRÉATIVITÉ

QUELS MOTS RETENEZ-VOUS AU SUJET DE LA CRÉATIVITÉ ?





INNOVATION

Étymologie : (XVIIe siècle) Du moyen français innovation « action d'introduire une chose nouvelle », lui-même de l'ancien français innovacion emprunté au latin innovatio « renouvellement ». (1957) Emprunt à l'américain innovation, s'agissant du domaine économique et de la gestion d'entreprises.





INNOVATION

DÉFINITIONS

L'innovation est l'action d'innover, c'est-à-dire de chercher à améliorer constamment l'existant, par contraste avec l'invention, qui vise à créer du nouveau.

Il importe de faire la distinction entre une innovation et l'innovation.

Une innovation = une chose nouvelle

L'innovation = l'introduction de quelque chose de nouveau, d'encore inconnu, dans une chose établie ¹⁴.

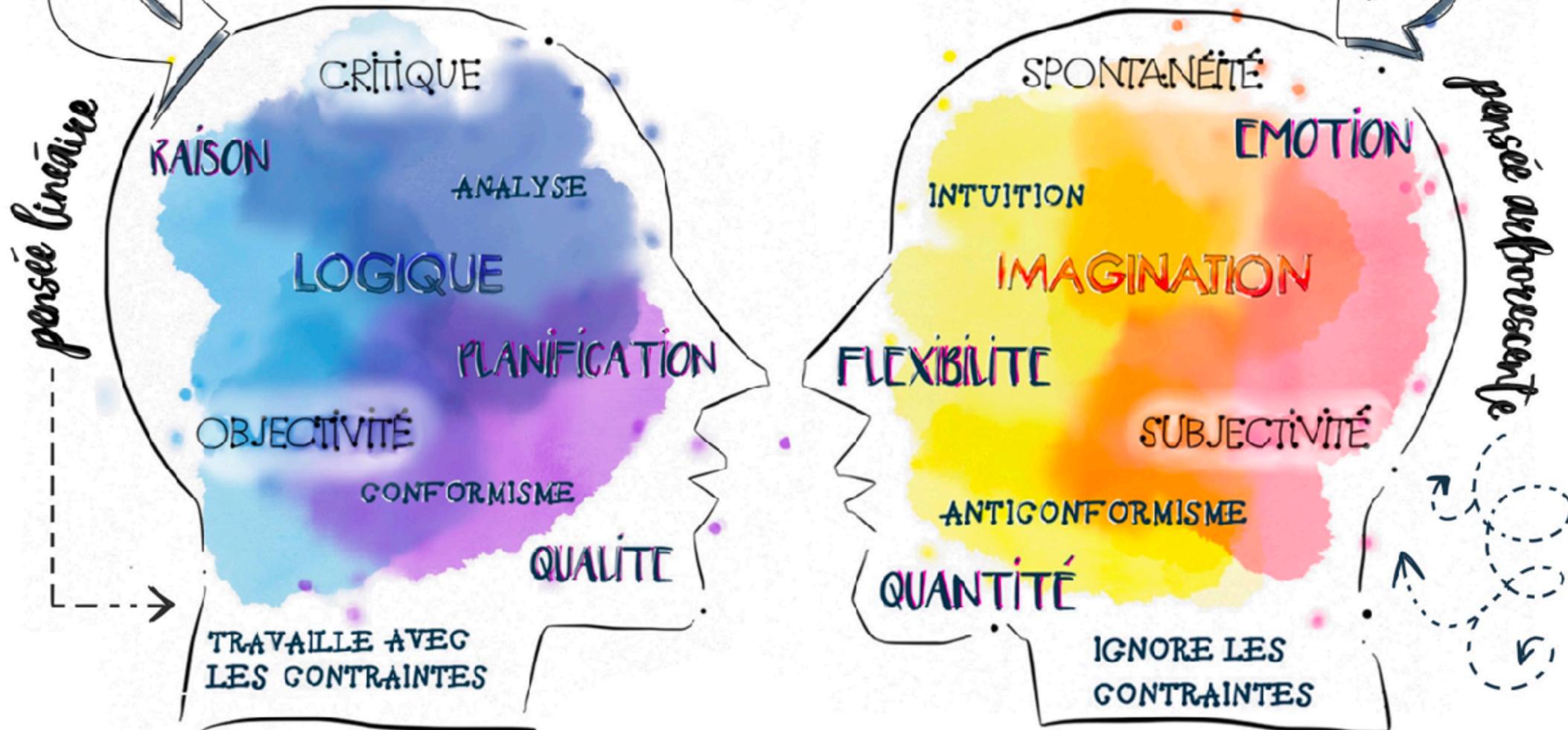




INNOVATION

MODES DE PENSÉES

Pensée convergente et pensée divergente



D'après les travaux de Joy Paul Guilford





INNOVATION



Un véhicule militaire par
Leonardo Da Vinci ¹⁵



Une motoneige inventée
par J. Armand Bombardier ¹⁶

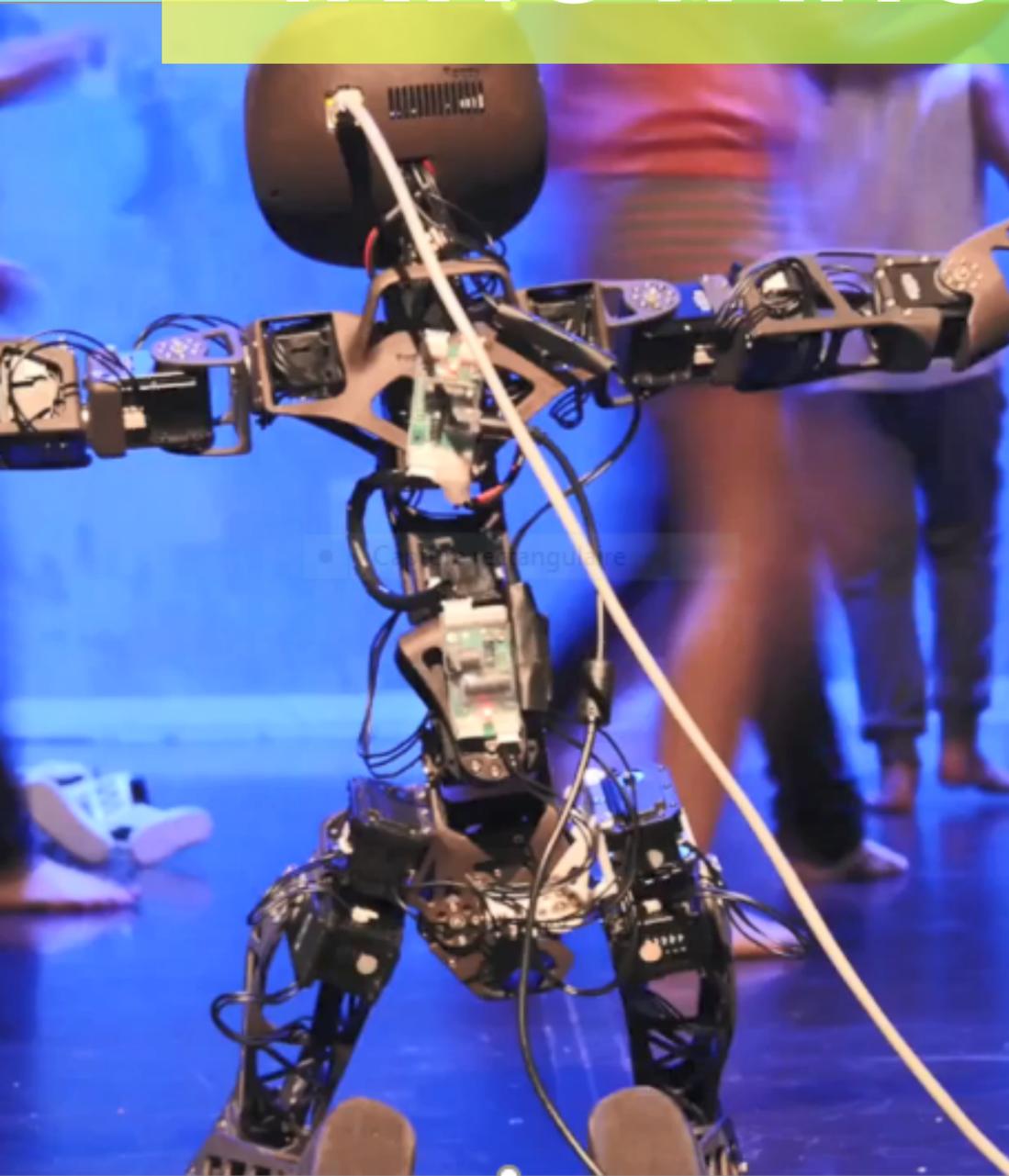


Le premier ordinateur Apple inventé
par Steve Jobs et Steve Wozniak ¹⁷





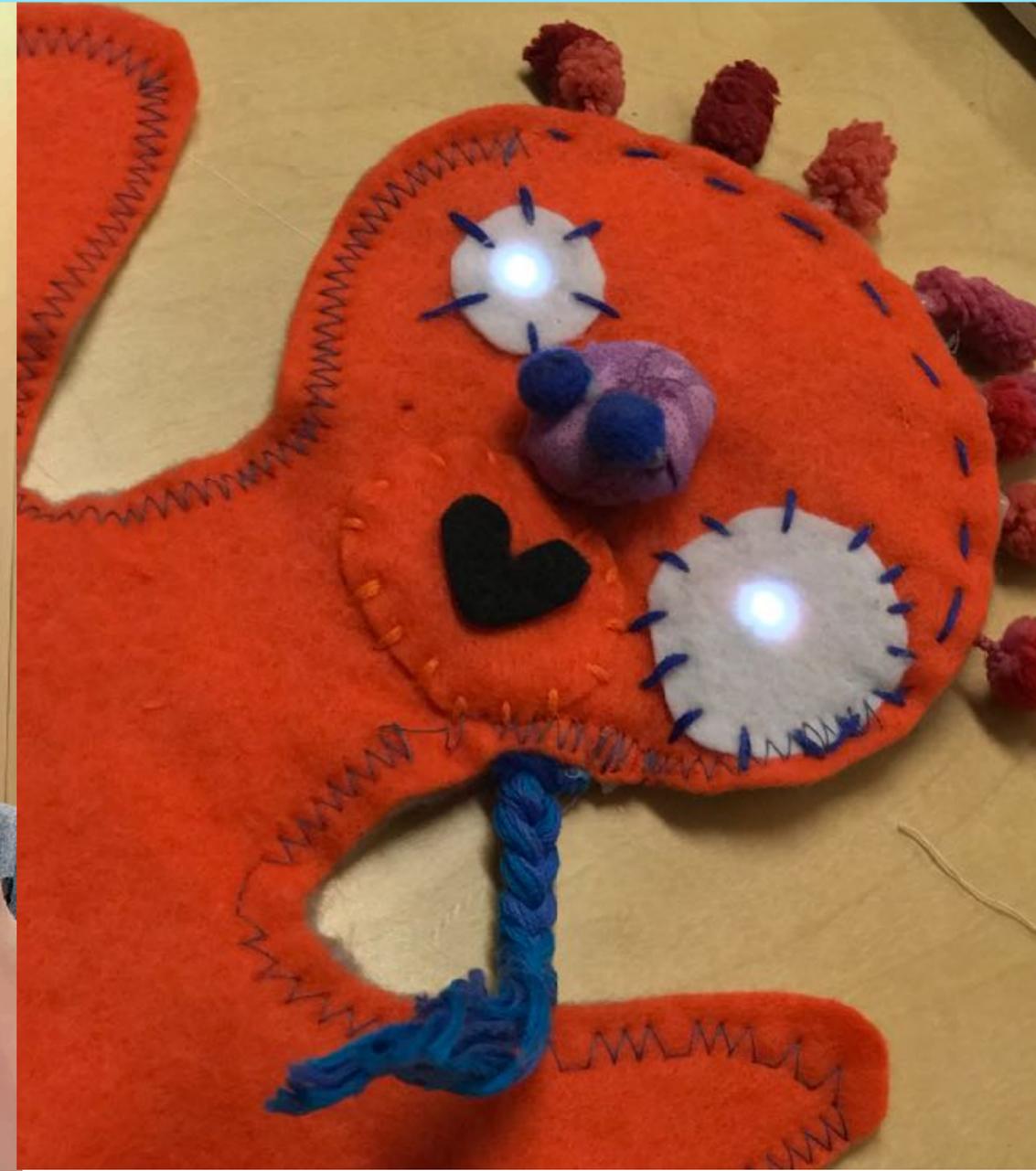
INNOVATION



Une activité de danse élèves
et robots ¹⁸



Un toutou robotique créé
par des élèves du primaire ¹⁹



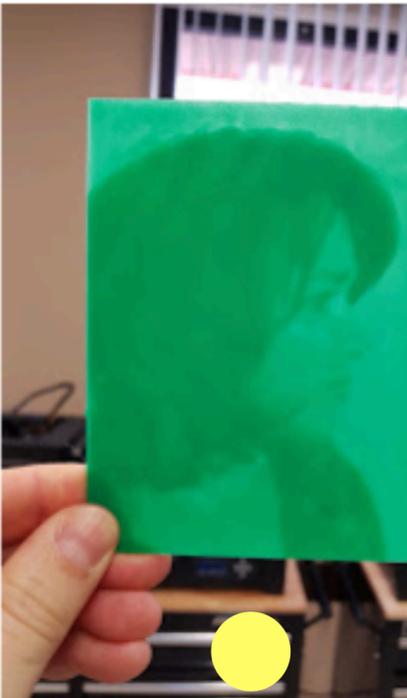
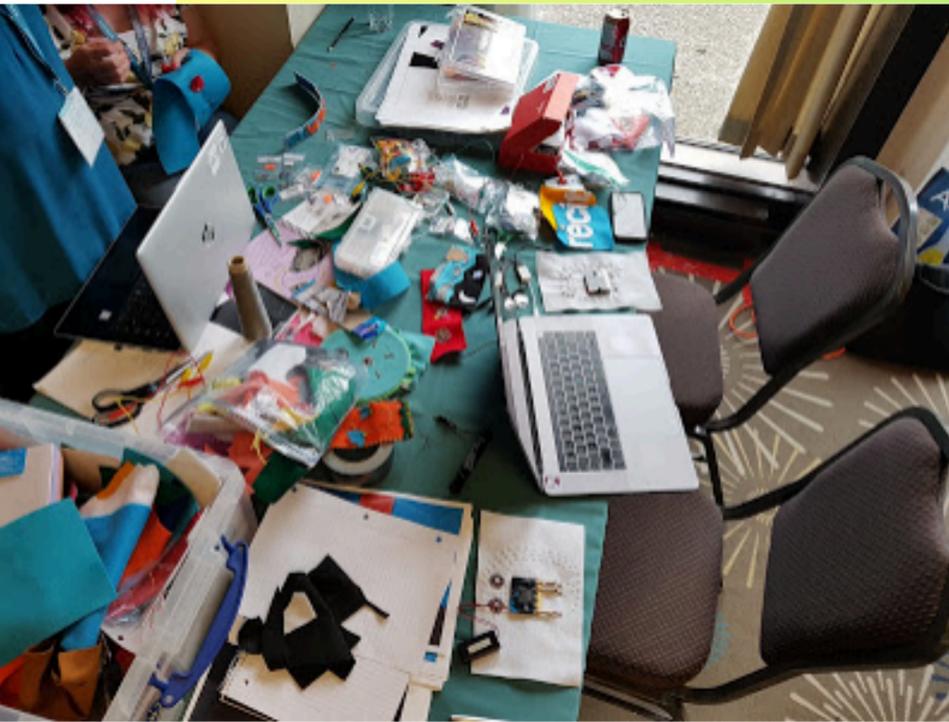
Une marionnette interactive pour des
élèves du primaire ²⁰





INNOVATION

Espace d'innovation : laboratoire créatif





INNOVATION

POUR ÊTRE INNOVATEUR

- Être «créatif»
- Améliorer une chose qui existe
- Répondre à un besoin
- Cibler des destinataires
- Viser l'efficacité
- Se donner du temps pour explorer, tester, prototyper
- Oser collaborer
- Combiner différentes disciplines





INNOVATION

PROGRAMME

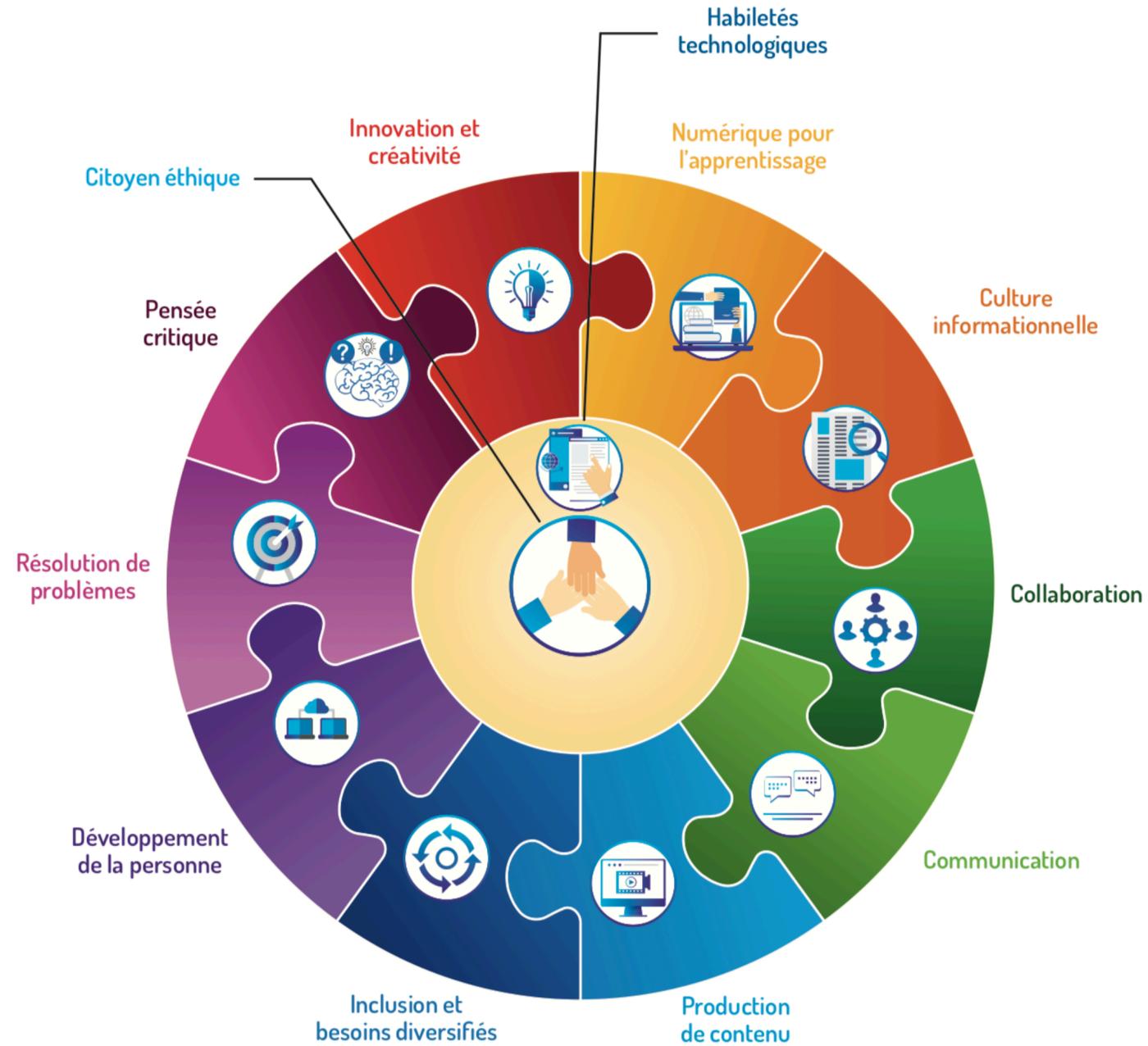
ABSENT DU PROGRAMME





INNOVATION

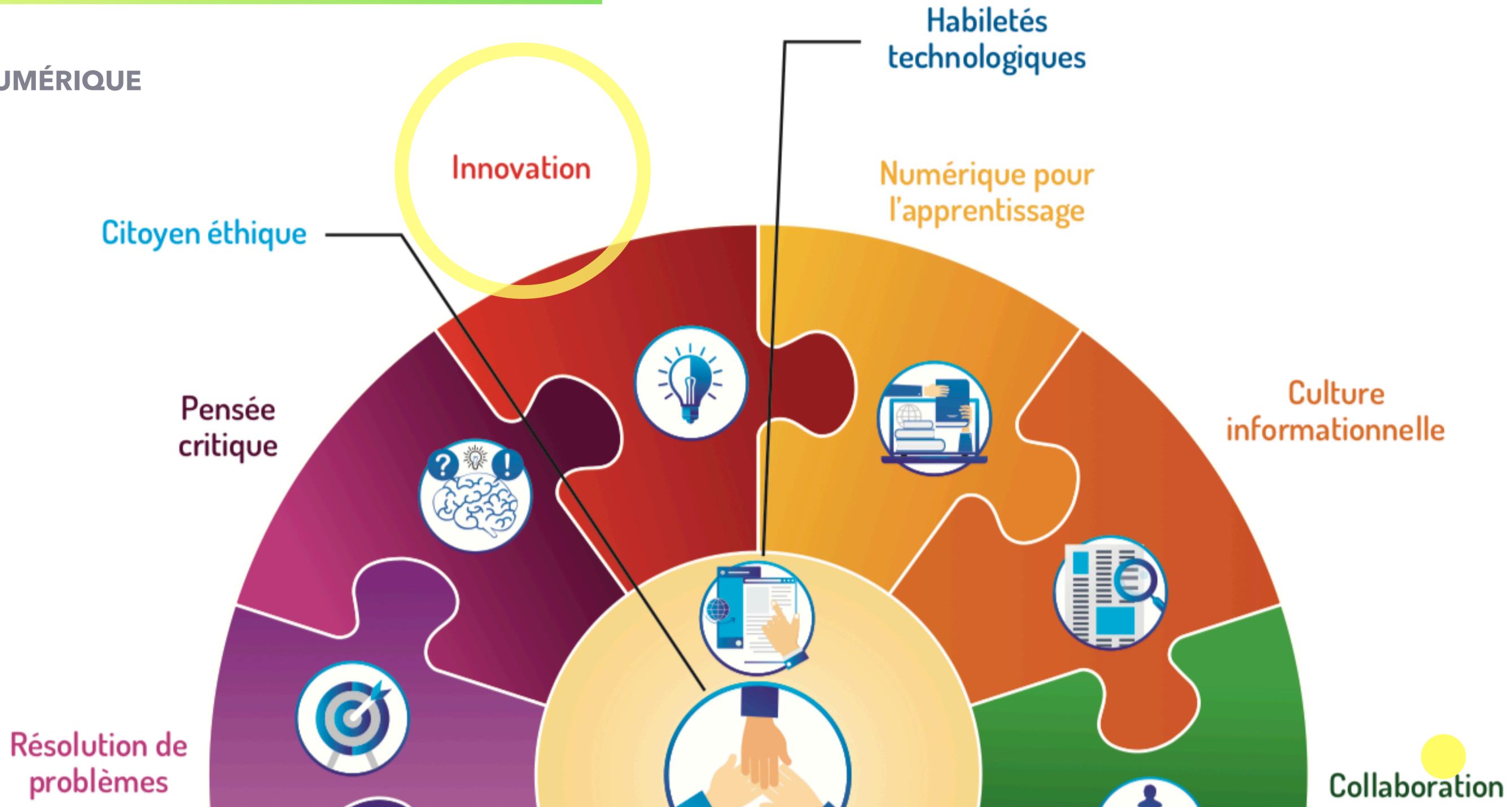
COMPÉTENCE NUMÉRIQUE





INNOVATION

COMPÉTENCE NUMÉRIQUE





INNOVATION

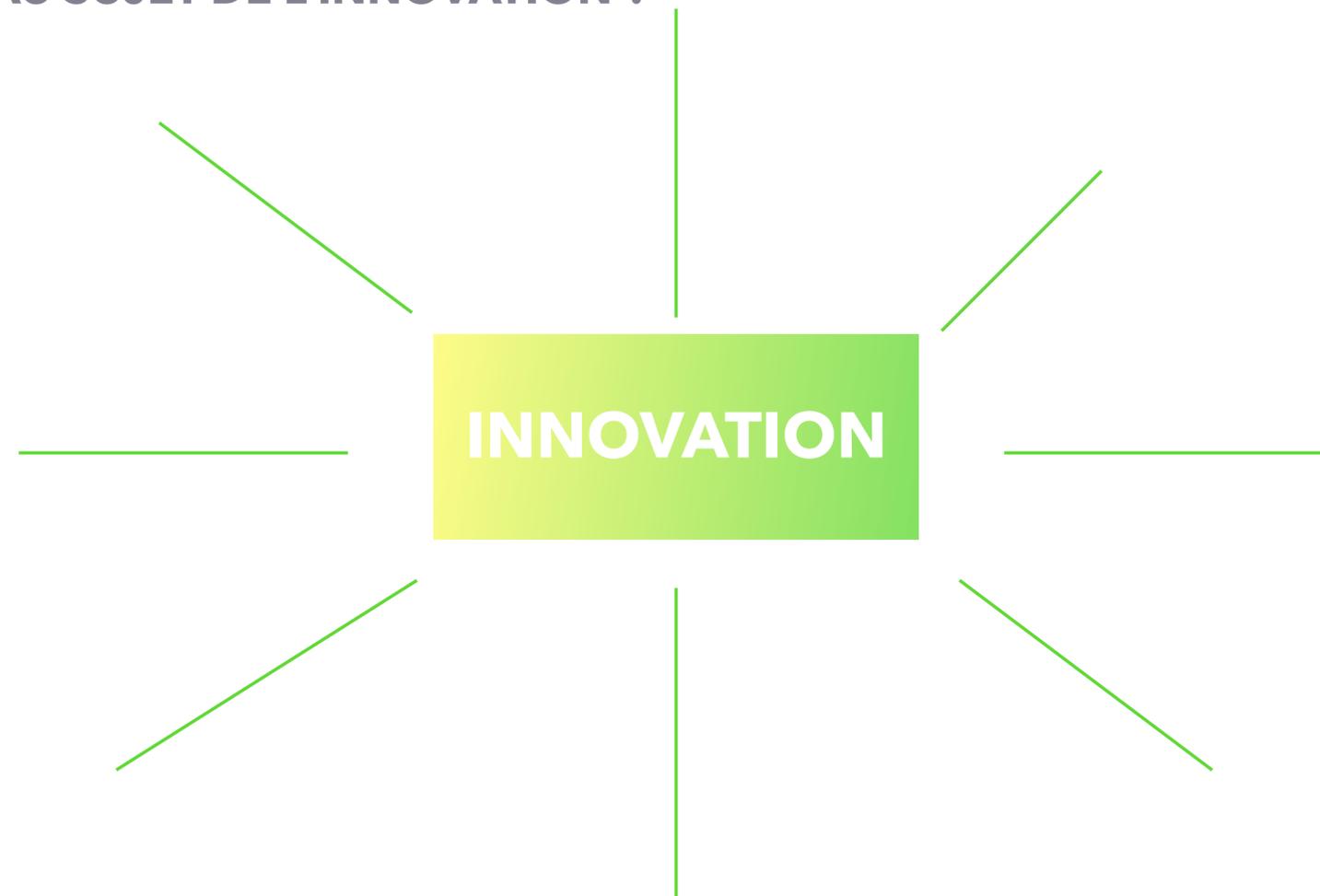
DÉMARCHE POUR INNOVER³¹





INNOVATION

QUELS MOTS RETENEZ-VOUS AU SUJET DE L'INNOVATION ?





CRÉATION

Étymologie : vers 1200, du latin creatio, « creation del monde», action d'établir pour la première fois.





CRÉATION

DÉFINITIONS

La création est l'acte consistant à produire et à former un être ou une chose qui n'existait pas auparavant ²¹.





CRÉATION

DÉFINITIONS

La création est un acte qui consiste à produire quelque chose de nouveau à partir de données préexistantes. Elle combine l'intuition, l'intelligence fabricatrice et l'imagination.

En art, cet acte porte sur la manière d'agencer ces données pour évoquer une certaine sensibilité du monde qui se communique aux autres par une expérience esthétique partagée. En transgressant les codes, il jette un nouvel éclairage sur nos rapports habituels avec la réalité. Moniques Richard²².



CRÉATION



La dame à l'hermine de
Leonardo Da Vinci ²³



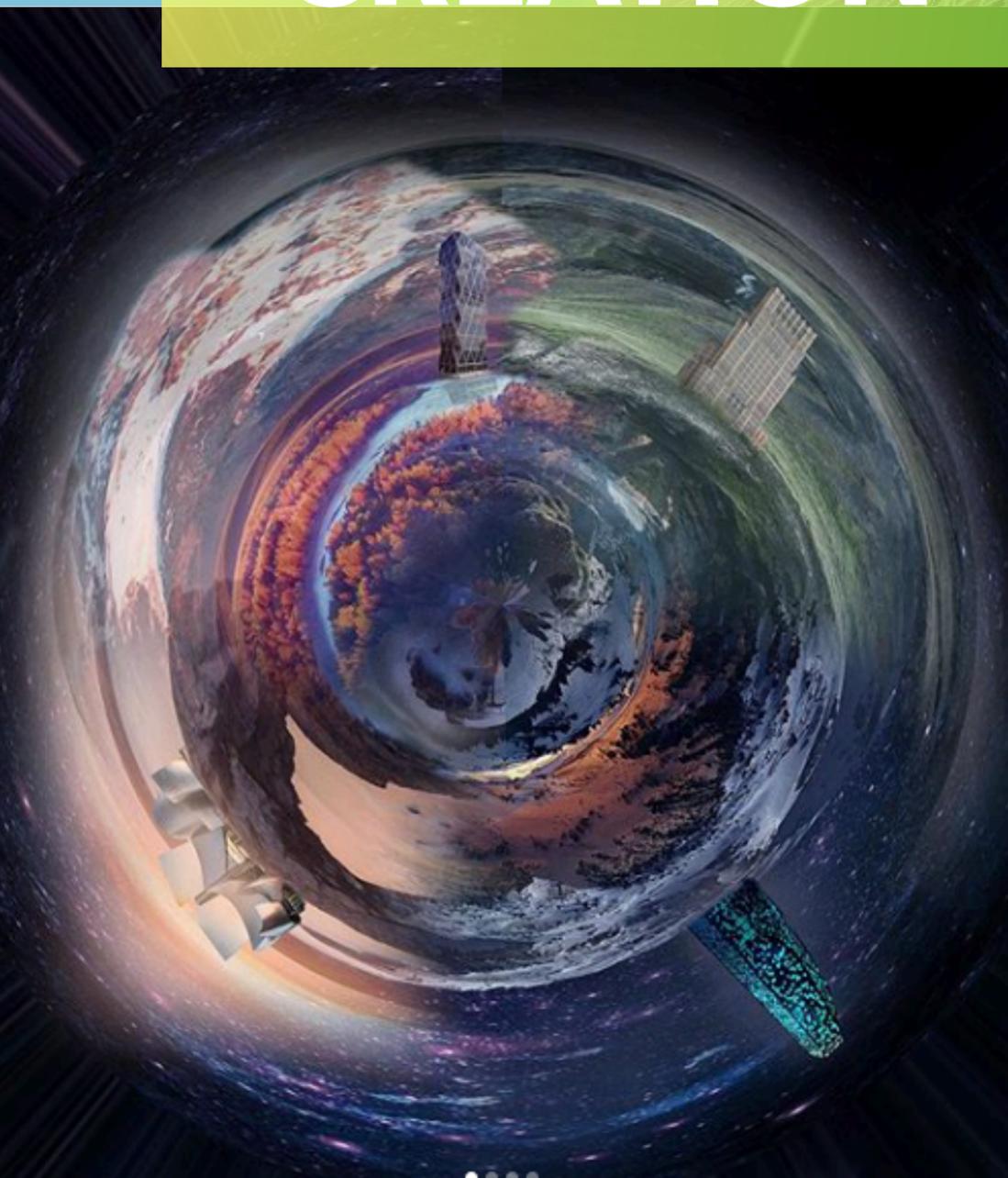
Hommage à Rosa Luxembourg
de Jean-Paul Riopelle ²⁴



Tricot urbain de Karine Fournier ²⁵



CRÉATION



Une création numérique d'un élève du secondaire ²⁶



Une création de réalité virtuelle d'un élève du secondaire ²⁷



Des créations plastiques d'élève du secondaire ²⁸



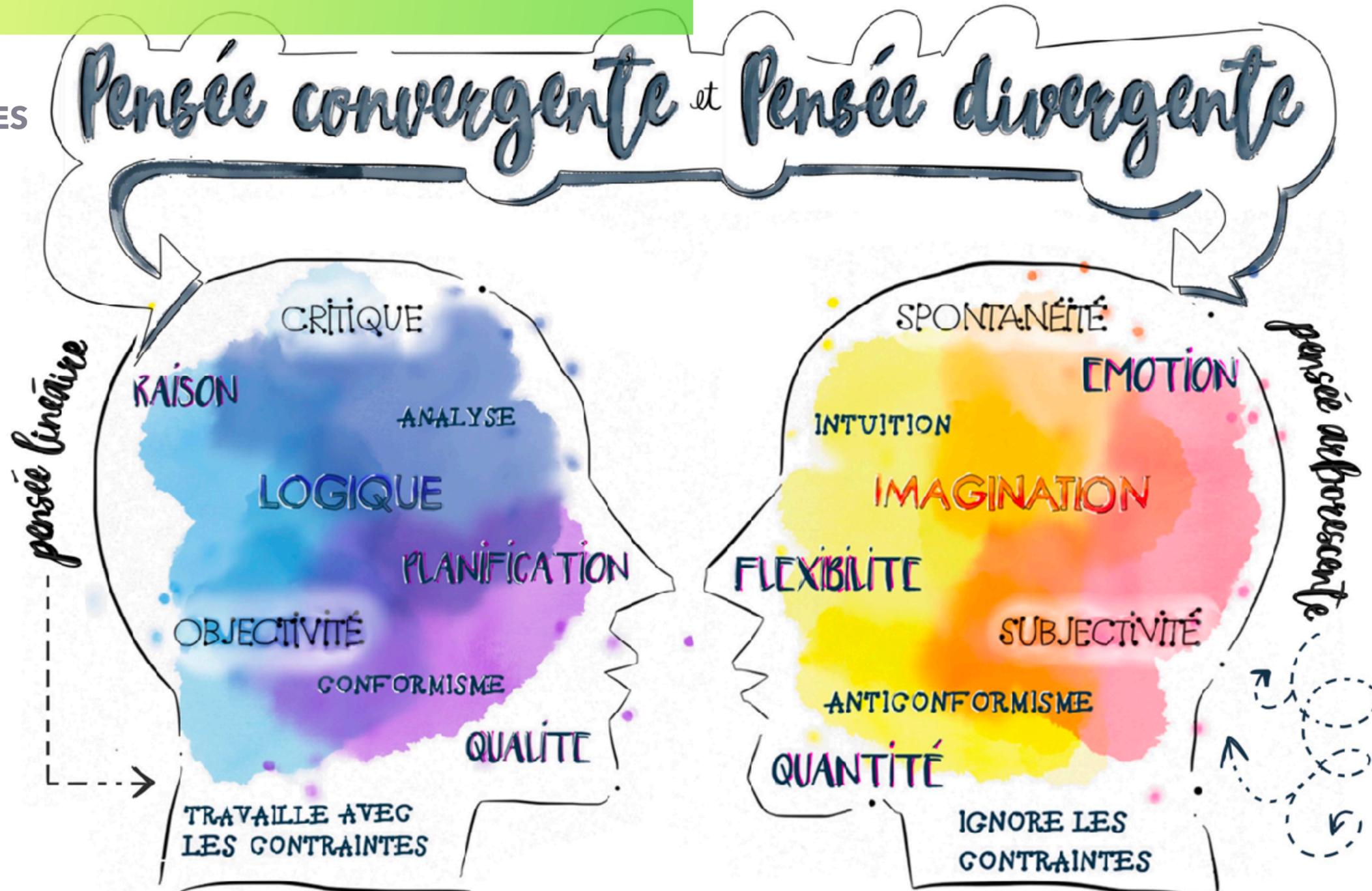
CRÉATION

Espace de création : atelier d'art ou de création multimédia



CRÉATION

MODES DE PENSÉES



D'après les travaux de Joy Paul Guilford

@AndreeCaroline 2021





CRÉATION

ÊTRE CRÉATEUR

- Être «créatif»
- Être authentique
- Être persévérant
- Être convaincu
- Exploiter ses connaissances
- Expérimenter
- Mettre à profit ses expériences antérieures
- Exercer son jugement
- Prendre des décisions
- S'ajuster
- Être motivé





CRÉATION

POUR ÊTRE UN PROF PERMETTANT LA CRÉATION

- Utiliser le processus de création
- Inclure des exercices pratiques de créativité
- Rendre accessibles des espaces et des équipements adéquats
- Accorder le temps nécessaire à la création
- Permettre des choix

POUR ÊTRE UN ÉLÈVE CRÉATEUR

- Se connaître
- S'engager
- Exploiter sa sensibilité
- S'ouvrir à plus grand de soi
- Exploiter ses erreurs





CRÉATION

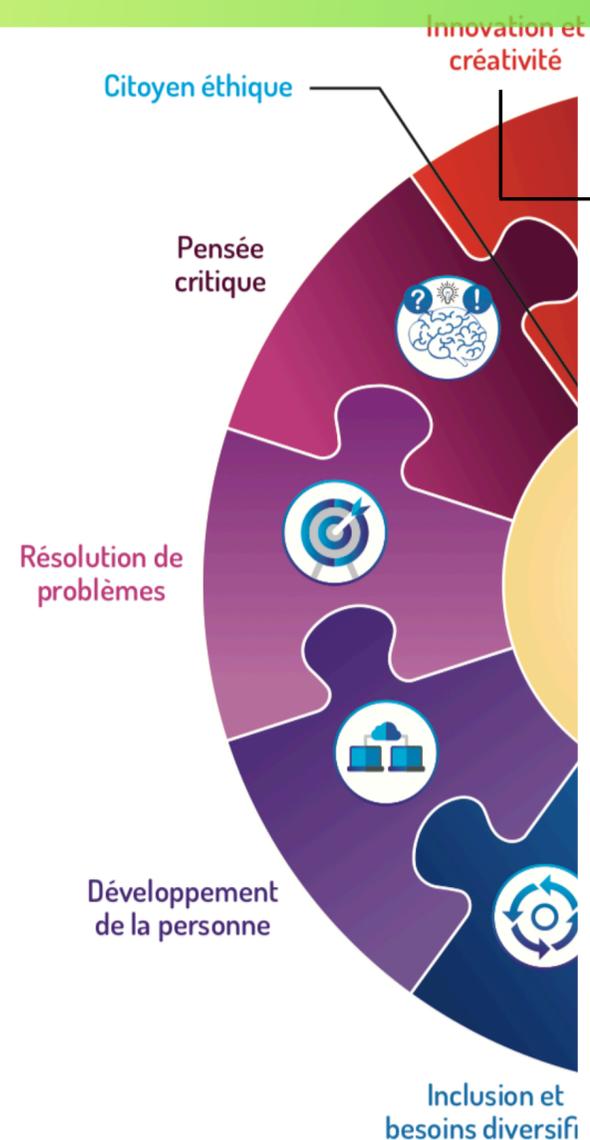
PROGRAMME

COMPÉTENCE DISCIPLINAIRE : Créer des images...

Créer en arts plastiques, par exemple, c'est concrétiser dans la matière ou la lumière, par l'action de l'imagination créatrice et de l'intelligence rationnelle et sensible, des images qui représentent, expriment et symbolisent la connaissance que l'on a de soi-même et du monde. Lorsque cette activité artistique est tournée vers la création d'images personnelles, elle permet à l'élève de traduire ses préoccupations, ses aspirations et ses valeurs, de développer sa pensée visuelle et d'exercer son pouvoir d'action créatrice dans différents contextes ³⁰.



CRÉATION



Numérique pour l'apprentissage



12 INNOVER ET FAIRE PREUVE DE CRÉATIVITÉ AVEC LE NUMÉRIQUE

LA DIMENSION *INNOVER ET FAIRE PREUVE DE CRÉATIVITÉ AVEC LE NUMÉRIQUE* EST COMPOSÉE DE QUATRE ÉLÉMENTS :

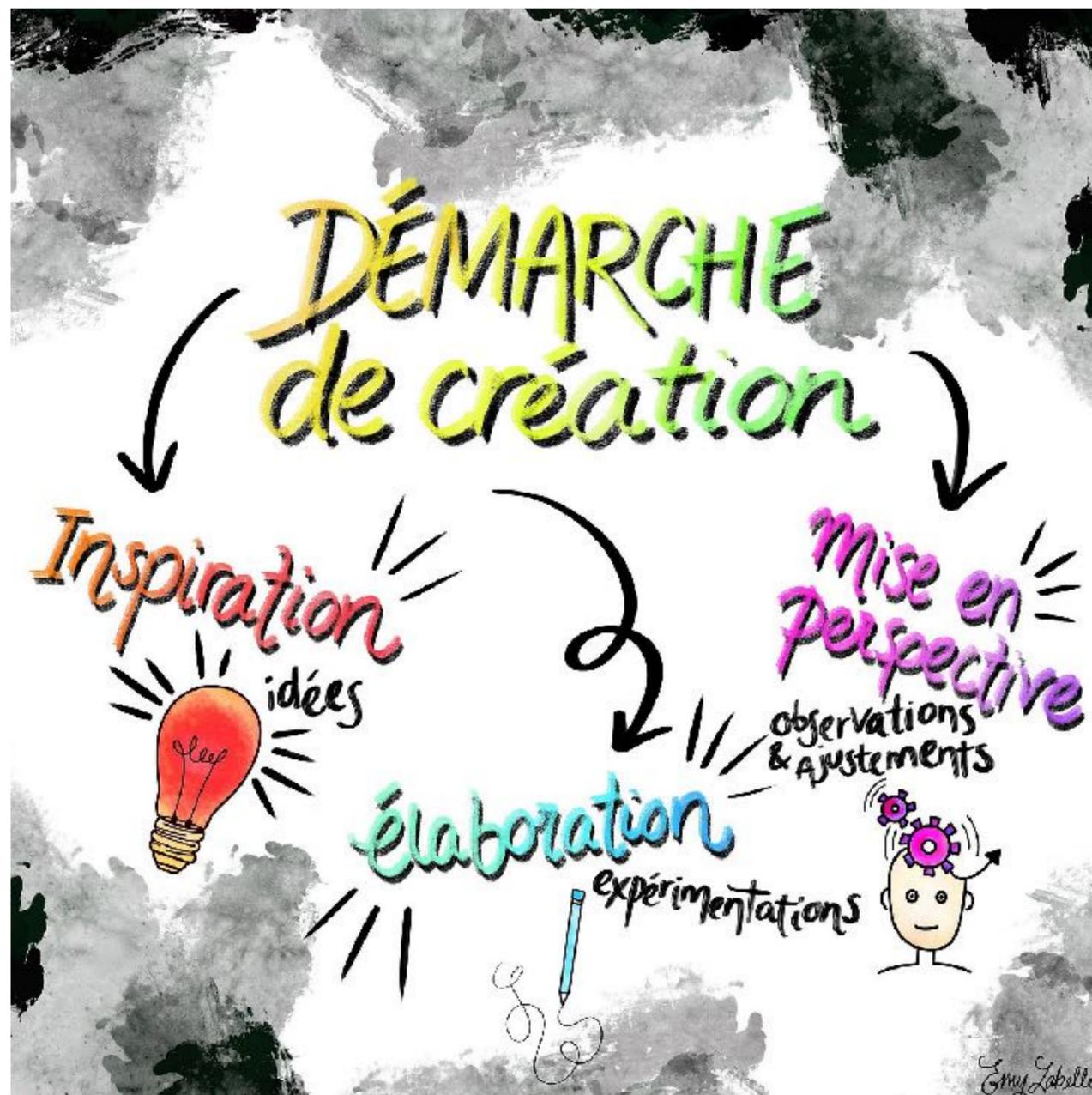
- Développer sa capacité à innover en utilisant le numérique pour des projets créatifs réalisés dans un contexte artistique, personnel ou professionnel;
- exploiter ou concevoir des démarches d'innovation visant à améliorer ou à créer des objets, des projets ou des processus;
- saisir les possibilités technologiques pour développer et exprimer sa propre créativité et, éventuellement, alimenter celle des autres;
- démontrer sa réceptivité et son ouverture à l'égard des innovations des autres.

EXEMPLES DE THÈMES À ABORDER

- Processus d'idéation
- Prototypage
- Détournement des technologies
- Marathon de programmation
- Atelier de fabrication collaboratif
- Entreprises en démarrage

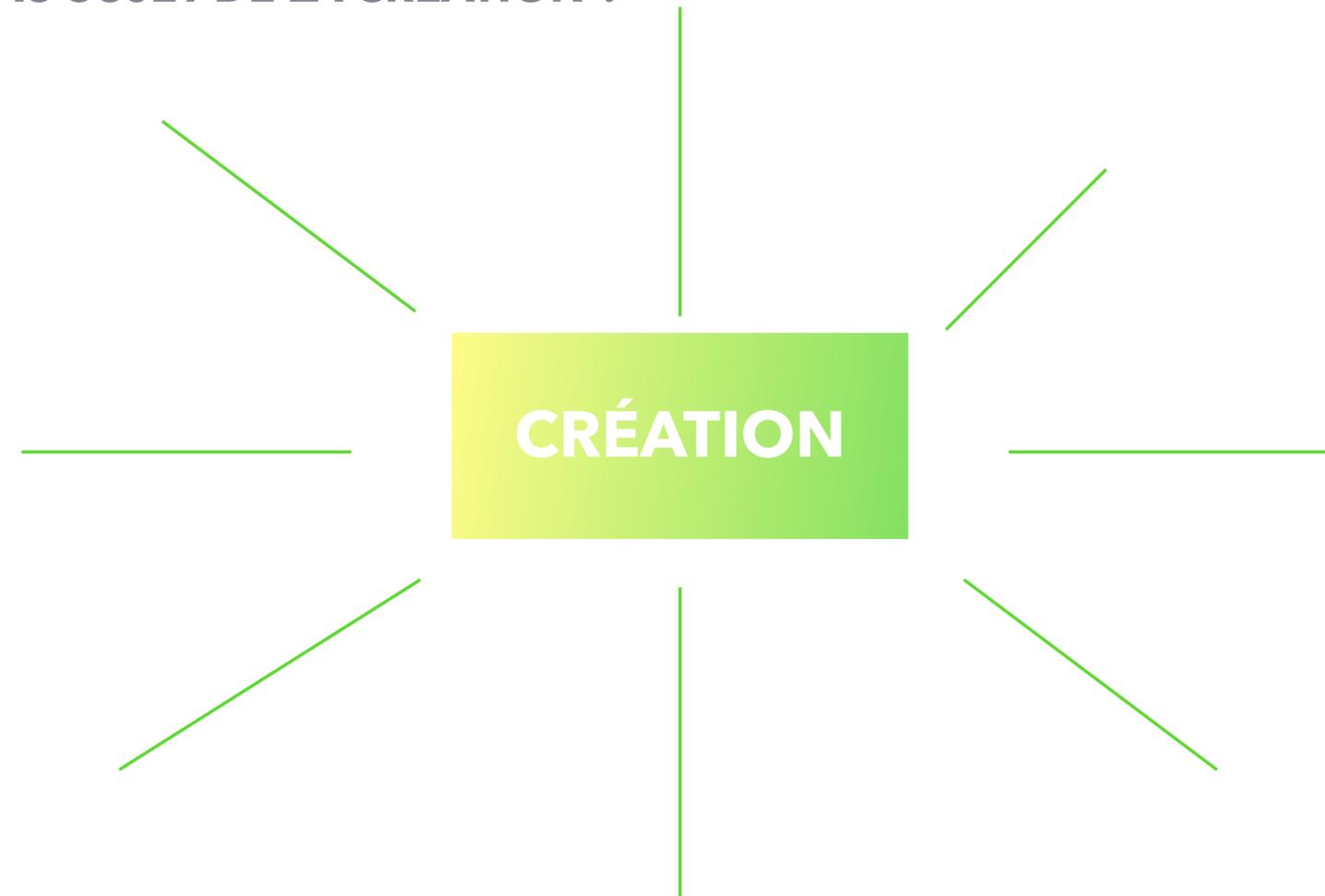
CRÉATION

DÉMARCHE POUR CRÉER³²



CRÉATION

QUELS MOTS RETENEZ-VOUS AU SUJET DE LA CRÉATION ?



SYNTHÈSE

ÊTRE



CRÉATIVITÉ

Personne créative : fait preuve d'imagination et de fantaisie dans la vie de tous les jours
Exploite + pensée divergente

BUT : AVOIR DES IDÉES

ÊTRE + AGIR

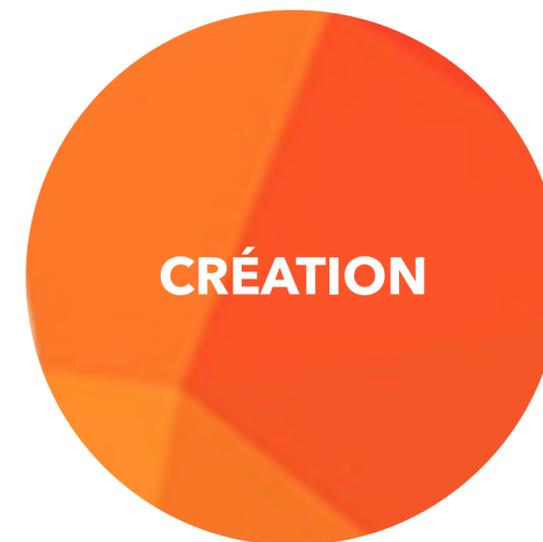


INNOVATION

Personne innovatrice : réalise l'amélioration d'un objet ou un concept existant
Exploite autant les pensées divergentes et convergente

BUT : RÉINVENTER UN OBJET

ÊTRE + AGIR

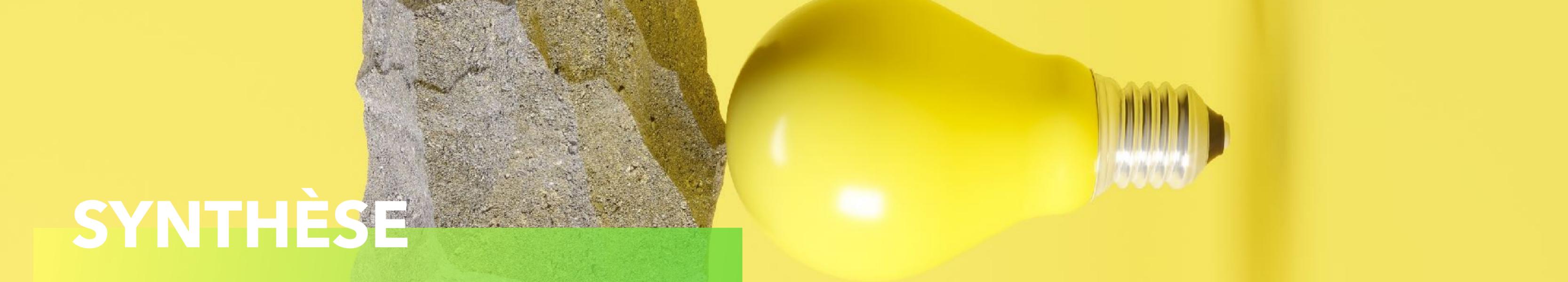


CRÉATION

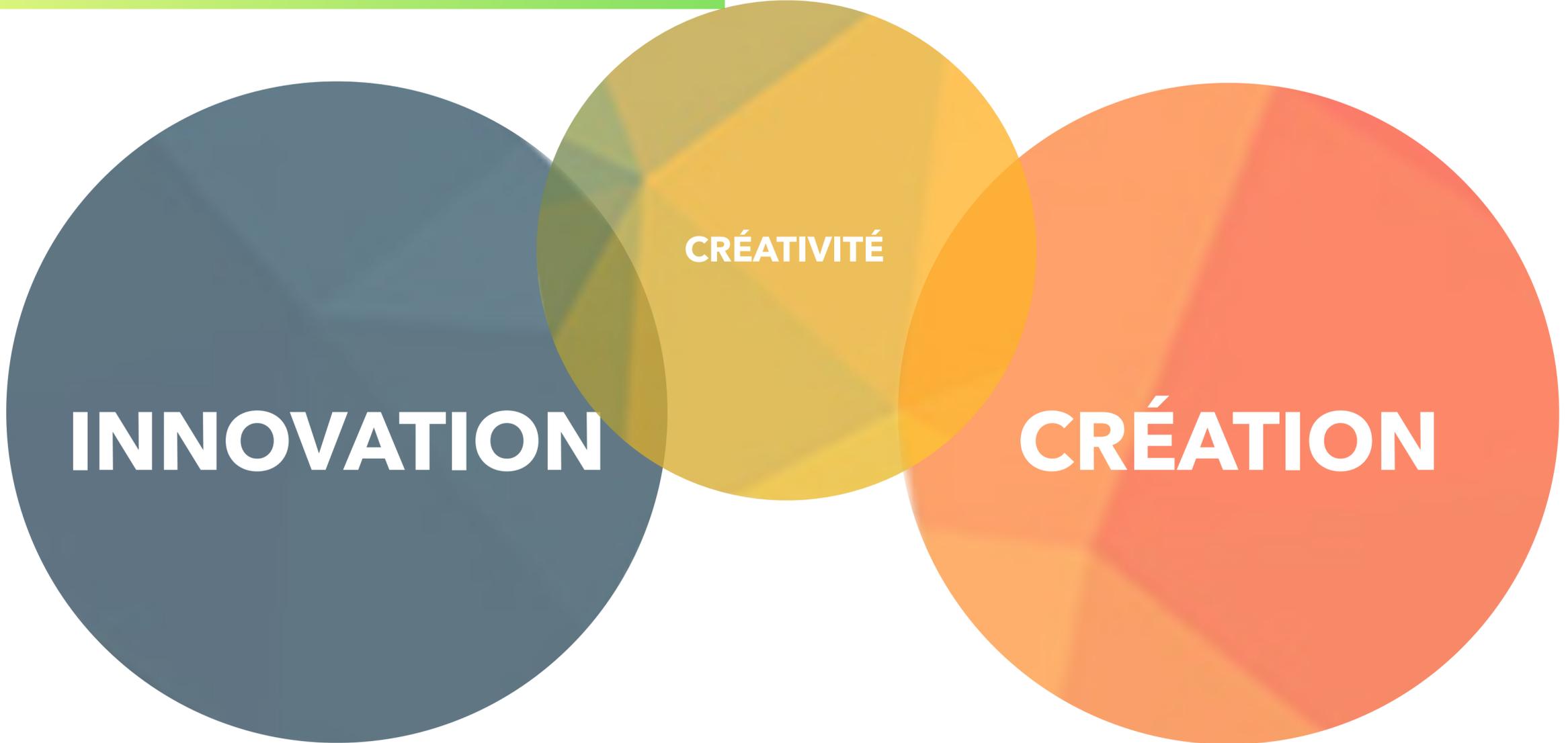
Personne créatrice : crée un objet ou un concept qui n'existait pas
Exploite autant les pensées divergente et convergente

BUT : CRÉER ou INVENTER UN NOUVEL OBJET





SYNTHÈSE



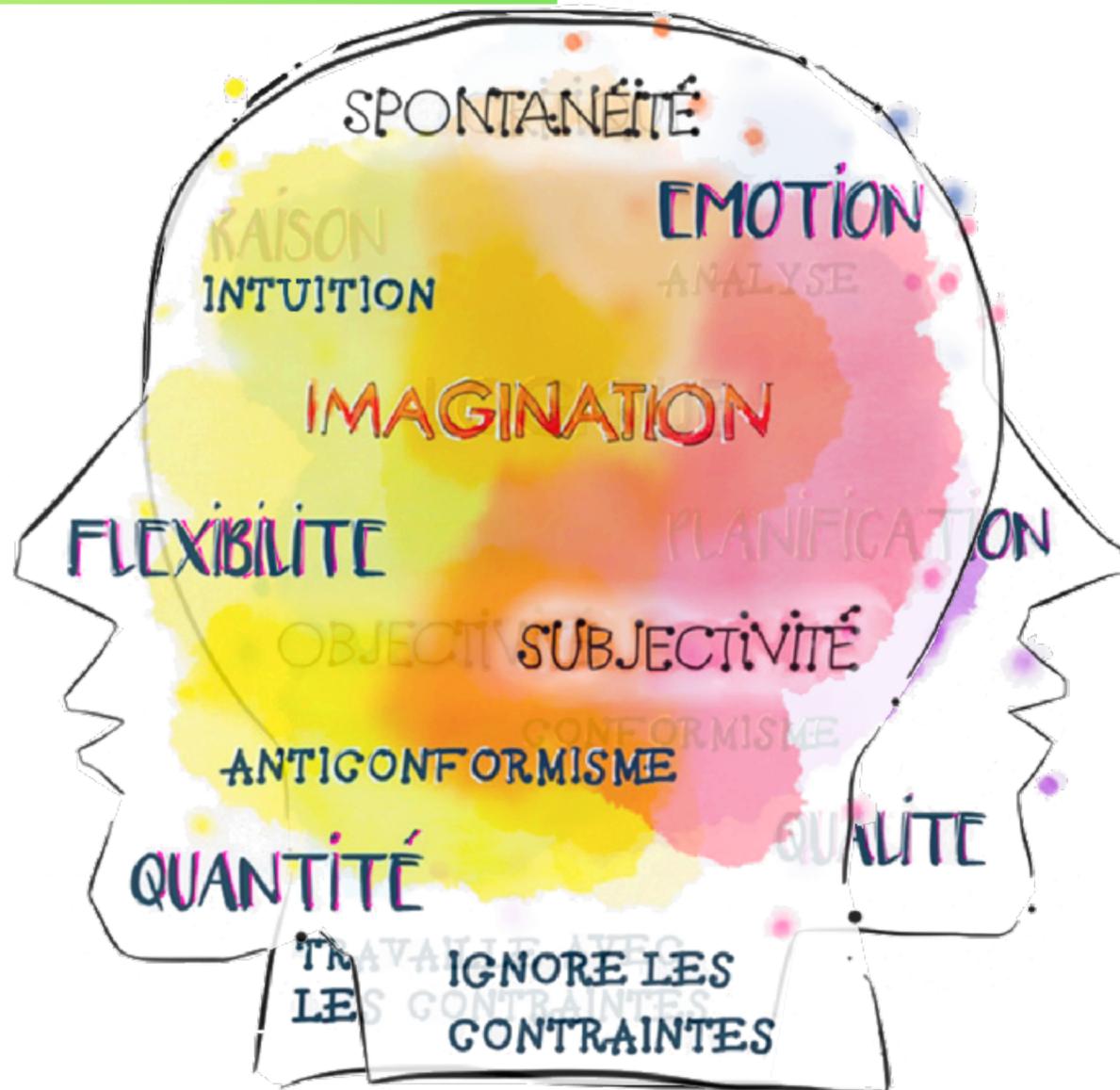
INNOVATION

CRÉATIVITÉ

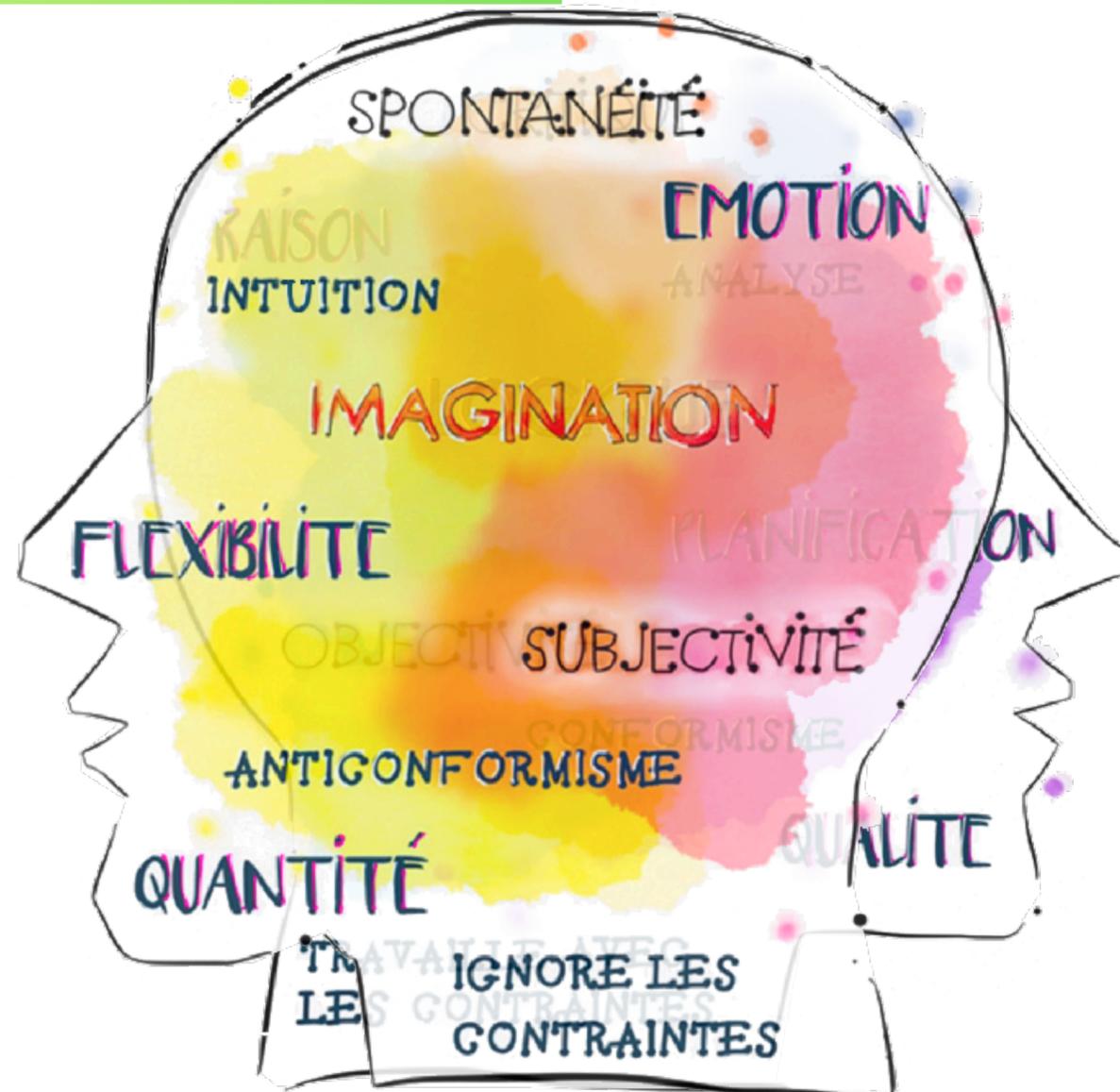
CRÉATION



SYNTHÈSE

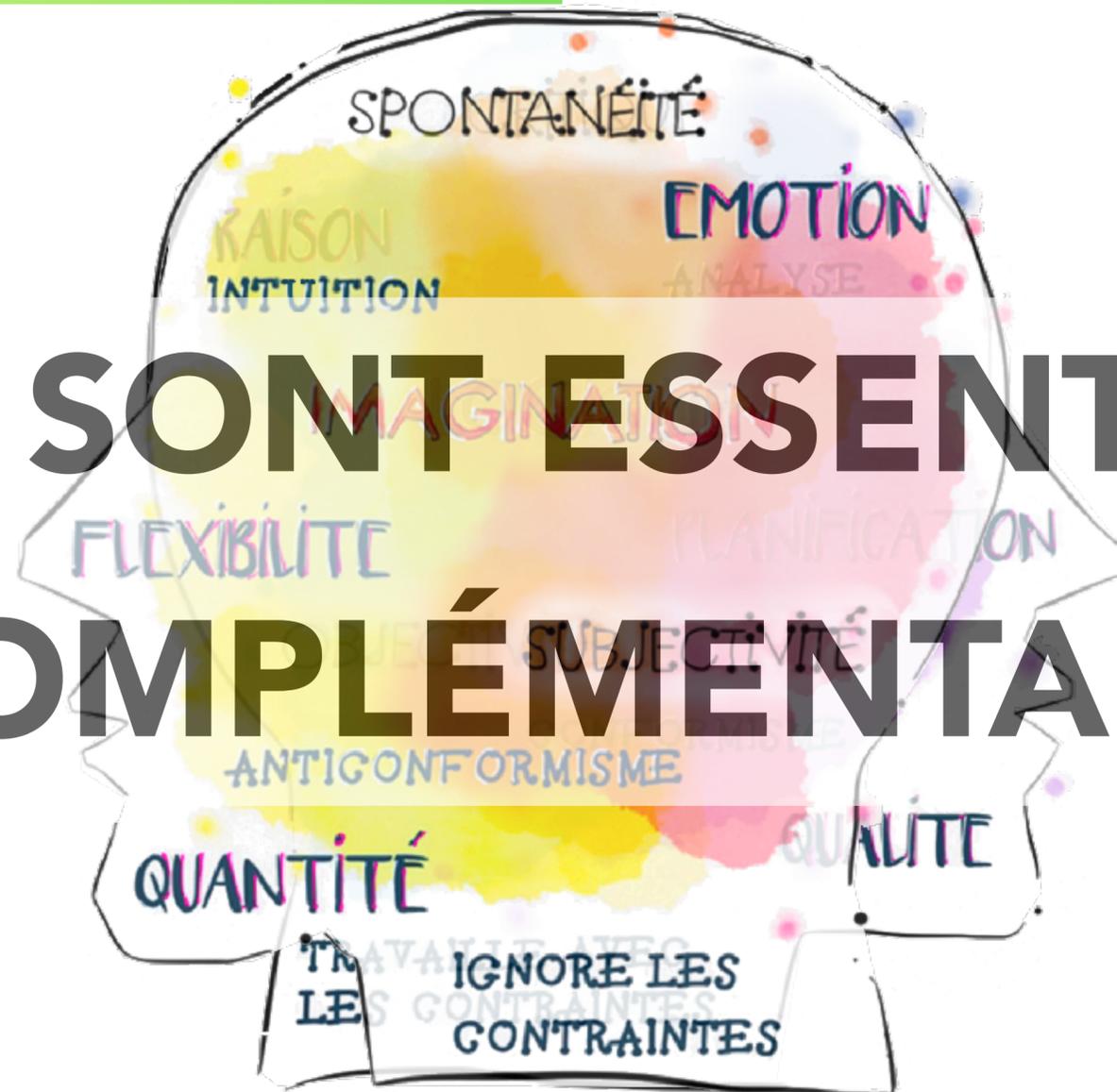


SYNTHÈSE



SYNTHÈSE

LES 2 SONT ESSENTIELS
ET COMPLÉMENTAIRES



EXERCICES PRATIQUES

POUR MUSCLER SA CRÉATIVITÉ

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
	EXERCICE CRÉATIF PRATIQUE 01										
	KALÉIDOSCOPE SOUFLÉ	LA BOÎTE À POURQUOI	UNE FEUILLE LIGNÉE QUI A DE LA PERSONNALITÉ !	UNE HISTOIRE AU HASARD !	LE TROMBONE À IDÉES	LA MACHINE À SON	LES TRENTE CERCLES	RAINSTORMING INVERSÉE	LES CINQ POURQUOI	L'ACRONYME CRÉATIF	TABLEAU D'HUMEUR
APERÇU	<ul style="list-style-type: none"> RÉSUMÉ : collage spontané mots et images DURÉE : entre 1 à 2 heures MODALITÉS : en classe / individuel MATÉRIEL : magazines, ciseaux, colle en bâton, Carnet de traces, appareil mobile ou ordinateur, applications de kaléidoscope HABILITÉ DÉVELOPPÉE : TOLÉRANCE À L'AMBIGÜITÉ. Capacité à composer avec l'incertitude et le flou, à persister dans notre recherche malgré le malaise engendré. 	<p>la complaisance et celle requise.</p>	<p>habilité à jouer avec le ludisme est un moyen</p>	<p>crayon léger des idées qui approfondies.</p>	<p>habilité à jouer avec le ludisme est un moyen</p>	<p>l'iguise de l'impact de portements.</p>	<p>sager des idées qui approfondies. Cet exercice est un excellent ant une solution (saibls). Une fois divergence.</p>	<p>la complaisance et celle requise.</p>	<p>is concepts, les idées, en efficace de réfléchir</p>	<p>poste d'ordinateur aux nouvelles idées vient.</p>	
CONSIGNES	<ol style="list-style-type: none"> Découper des mots et des images provenant de différents magazines au gré de sa fantaisie, sans réfléchir. Placer ces mots et ces images dans une grande boîte. Prendre, sans regarder, un petit paquet de mots+images dans cette boîte (environ 30 éléments) et le placer devant soi. Souffler délicatement sur cet amas de mots+images pour ne conserver que quelques éléments qui se détacheront (5 tout au plus). Sur un carton, réaliser un collage avec les éléments qui se sont détachés. À l'aide d'un appareil mobile, photographier le collage et le traiter avec l'une des applis suivantes : <ul style="list-style-type: none"> Photo-kako KaleidoPaint KaleidoLens Enregistrer ce kaléidoscope dans votre pellicule photo comme une trace du hasard. L'imprimer si désiré. Noter dans son carnet de traces : <ol style="list-style-type: none"> Avez-vous été charmé par les mots et les images révélés par le hasard ? Avez-vous été contrarié ? Qu'est-ce que cet exercice vous a apporté ? En quoi cela vous a amené à être créatif ou non ? 	<p>le réponse à ce ns peuvent utiliser</p>	<p>ersonnage, un métier,</p> <p>le découpage et le suggérés: la personne inter d'autres</p> <p>ant leur expérience en xorté? En quoi cela</p>	<p>veloppe contenant intenant des</p> <p>veloppas préparées éléments pigés au</p> <p>nt leur expérience en orté? En quoi cela</p> <p>ombre de pages à</p> <p>histoire.</p>	<p>n faire une nouvelle e. En s'inspirant des r les ombres sur l'objet ont un dessin.</p>	<p>me la gesta. Puis on greffer au premier en</p> <p>l son, rtoé, un cirque, une pour produire le</p>	<p>it 30 cercles de possible en objets nileys, un ballon, ou le sncer est très</p> <p>ant leur expérience à</p> <p>us e au contraire à être créatif ou pes t d'esprit. Si vous avez ité pour libérer votre</p>	<p>que formalisée de 0 par Alex Osborn, catastrophe ou anti- er des idées pour ibleme en question ou</p> <p>inversé.</p>	<p>tion.</p>	<p>un type de collage leur. Puisque décrire er de la frustration,</p> <p>ords : une mots descriptifs, ar un projet itation dans tout</p> <p>umeur présente ou</p> <p>os propres critères :</p> <p>s'amusant avec</p>	

DISPONIBLES À TOUS AU PRINTEMPS 2022

Adapté librement de : Anne-Marie Jobin (2010) La nouvelle journal écrit. Édition Le jour. Page 108.

EXERCICES PRATIQUES

POUR MUSCLER SA CRÉATIVITÉ

EXERCICE CRÉATIF PRATIQUE 13

POÉSIE DU
HASARD

APERÇU

- RÉSUMÉ : ÉCRITURE
- DURÉE : 15 minutes
- MODALITÉS : en classe - en ligne - activité individuelle ou collective
- MATÉRIEL : papier et crayons ou appareil mobile ou poste d'ordinateur
- HABILITÉ DÉVELOPPÉE : APPRÉCIATION DU JEU. Habileté à jouer avec les concepts, les idées ou le hasard. Le plaisir du jeu contribue à mettre en place un espace pour penser autrement.

CONSIGNES

Jouer, s'amuser ou lâcher prise devant le hasard est propice à nourrir l'imagination et ainsi nous obliger à sortir des sentiers battus. Pour exploiter les concepts du hasard et du jeu, l'application en ligne [STORYDICE](#) est simple et efficace.

1. Se rendre sur le l'application en ligne [STORYDICE](#).
2. Choisir des séquences de 5 ou 9 dés. Par défaut, vous aurez la version 5 dés. Pour avoir la version 9 dés, cliquez en haut à gauche sur « 9 dice version».
3. Cliquer sur « ROLL AGAIN». Des images apparaîtront sur les dés.
4. Sur une feuille, noter en mots les 5 ou 9 images.
5. Écrire un court poème devant inclure toutes les images des dés.

VARIANTES

1. Fixer comme règle que le poème doit être construit dans l'ordre des dés.
2. Dessiner un visage surréaliste qui comporte tous les éléments des dés, plutôt que d'écrire un texte.
3. Pour dessiner en ligne, se rendre sur le l'application en ligne [KLEKI](#).



EXERCICES PRATIQUES

CONSIGNES POUR LES EXERCICES

- 1) Prendre le temps de lire la fiche
- 2) Prendre 5 minutes pour dessiner ou écrire
- 3) Prendre une photo de votre exercice créatif
- 4) Déposer la photo dans ce [WAKELET](#) :
 - Inscrire prénom
 - Cliquer sur icône IMAGE 
- 5) Ajouter votre photo
- 6) Ajouter titre et prénom



SOURCES ET RÉFÉRENCES

1. Données provenant de la recherche : L'observatoire Compétences-emploi (OCE). L'Observatoire compétences-emplois (OCE) est un centre de recherche et de transfert de connaissances sur le développement et la reconnaissance des compétences de la main-d'oeuvre basée à l'Université du Québec à Montréal (UQAM). <http://www.oce.uqam.ca/article/les-competences-qui-font-consensus/>
2. D'après les travaux de J. P. Guilford
3. Nathalie Olivier, auteure, conférencière, consultante en ressources humaines. Elle a écrit de nombreux ouvrages dont Le guide du super recruteur (Eyrolles et Source : <https://se-realiser.com/comment-stimuler-sa-creativite>)
4. Lubart, 2011 ; Amabile, 1996.
5. Lubart, 2011 ; Amabile, 1996.
6. Legendre, R. (2005) Dictionnaire actuel de l'éducation. Montréal : Guérin
7. (Aubourg, F. (2003). Winnicott et la créativité. Le Coq-héron, no 173 (2), 21-30. doi:10.3917/cohe.173.0021.
8. Source : <https://www.laboiteverte.fr/des-carnets-de-leonard-de-vinci-numerises-en-haute-resolution/>
9. Source : Page 11 du PFEQ
10. Source : <https://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-features/10997667/The-secret-life-of-Frida-Kahlo.html>
11. Source : <https://did2283.wixsite.com/classemmeac>
12. Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Carte_heuristique
13. Source : Source : <https://did2283.wixsite.com/classemmeac>
14. Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Innovation>
15. Source : <https://www.usinenouvelle.com/article/les-droles-de-machines-de-leonard-de-vinci-s-exposent-a-la-cite-des-sciences.N184569>
16. Source : <https://www.ski-doo.com/ca/fr/communaute/zone-ski-doo/Histoire-Ski-Doo-motoneiges-utilitaires-alpine.html>

SOURCES ET RÉFÉRENCES

17. Source : <https://www.france24.com/fr/20160401-il-y-a-40-ans-voyait-le-jour-le-premier-ordinateur-apple-etrange-apple-i>
18. Source : <https://www.youtube.com/watch?v=XfxXaq899kY>
19. Source : https://docs.google.com/presentation/d/1xtZZE6kVVZ2C3fvf4dXrCMxz9_lv02-2Yzkvq8HQa8s/edit?usp=sharing
20. Expérimentation avec Lily Pad au RÉCIT ARTS.
21. Source : Centre national de ressources textuelles et lexicales : <https://www.cnrtl.fr>
22. Lacelle, N., Richard, M., Martel, V. & Lalonde, M. (2019). DESIGN DECOCRÉATION INTERINSTITUTIONNELLE FAVORISANT LA LITTÉRATIE ENCONTEXTE NUMÉRIQUE. Revue de recherches en littératie médiatique multimodale, 9. <https://id.erudit.org/iderudit/1062034ar>
23. Source : https://www.zed.fr/_cache/jimages/7b5afaf24b5f8acb4b3e4bdabbae28bb0d78fc48.jpg
24. Source : <https://www.lafabriquerepue.com/wp-content/uploads/2014/03/hommage.jpg>
25. Source : <https://ici.radio-canada.ca/ohdio/premiere/emissions/nouvelle-vague/segments/entrevue/33210/art-tricot-graffiti-litterature>
26. École secondaire Mont-de-la-Salle, CSDL : <https://www.instagram.com/p/B9lKw3agGQQ/>
27. École Granby' CSVDC : <https://poly.google.com/view/2Nhn-shE3VY>
28. École secondaire Mont-de-la-Salle' CSDL : <https://www.instagram.com/ecolemdls/>
29. 4 étapes du processus créatif selon Graham Wallace
30. Source : Page 11 du PFEQ
31. Sketchnote pour illustrer la traduction de la démarche du Design Thinking par Andrée-Caroline Boucher
32. Illustration d'Emy Labelle de la démarche de création inspirée des travaux de Pierre Gosselin et tirée du PFEQ.



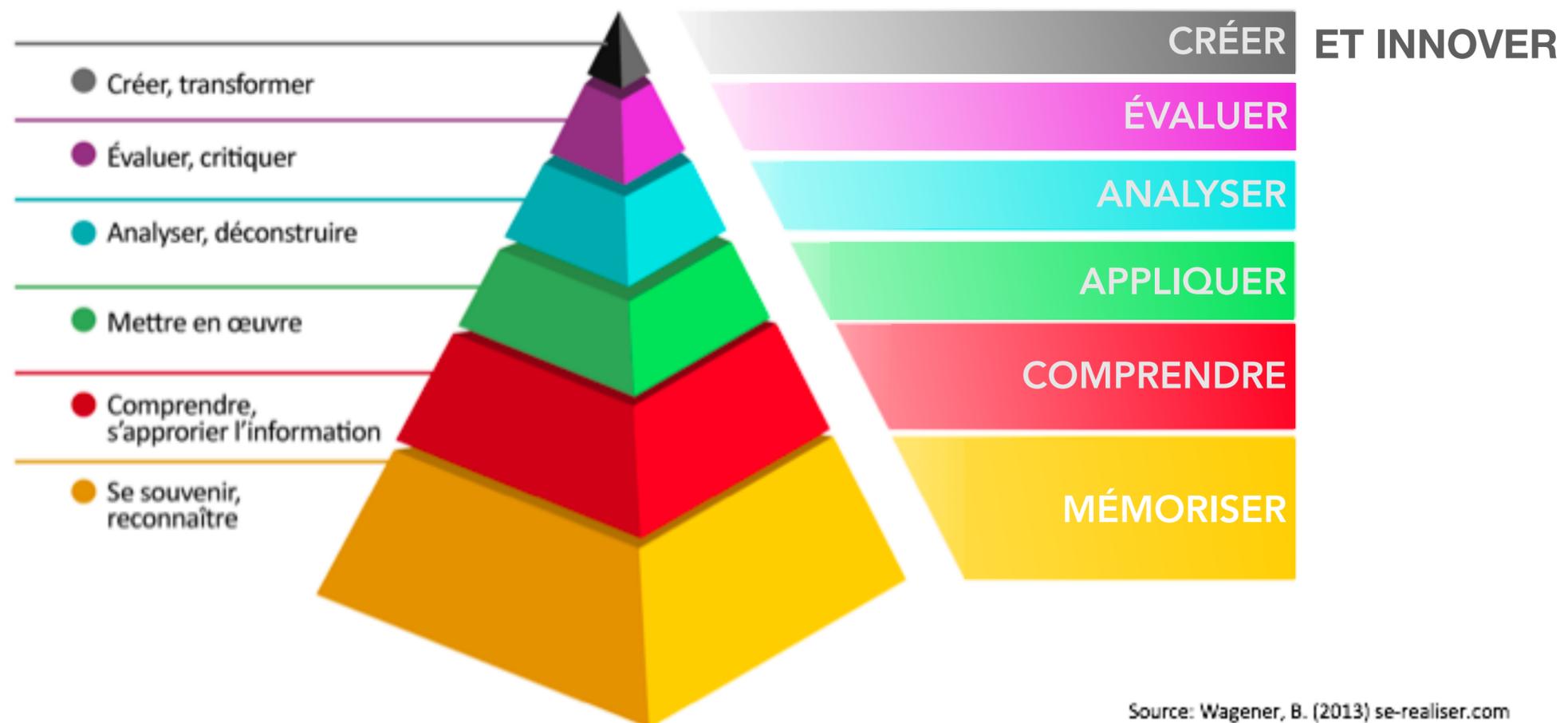
POUR ALLER PLUS LOIN

1. [VIDÉO DE SIR KEN ROBINSON](#)
2. [. Référentiel pour le développement et l'évaluation de la compétence à créer en arts visuels au collège et à l'université. Gosselin, P., Murphy, S., St-Denis, E., Fortin, S., Trudelle, S. et Gagnon-Bourget, F. \(2014\)](#)
3. [Jobin, A.-M. Le nouveau journal créatif: : À la rencontre de soi par l'écriture, le dessin et le collage](#)
4. [La boîte à outils de la pensée Desing de l'institut de Design de Stanford](#)
5. [Le Louvain learning LAB, Un site Internet complet et collaboratif sur la créativité](#)
6. [Site Internet de management comportant des exercices pour générer des idées](#)
7. [LA SANTÉ CRÉATIVE : LES ARTS, LA SANTÉ ET LE MIEUX-ÊTRE](#)
8. [Développer la créativité et l'esprit critique des élèves de l'OCDE](#)
9. La créativité, Mihaly Csikszentmihalyi (2006)
10. Usages créatifs du numérique pour l'apprentissage au XXI^e siècle. M. Romera, B. Lille, A. Patino (2017)
11. Les Personnalités exceptionnelles, par Howard Gardner, Odile Jacob, 1999.
12. Les 5 formes d'intelligences pour affronter l'avenir, Odile Jacob, 2009.



CONCLUSION

Taxonomie de Bloom



CONCLUSION



1. In which battle did Napoleon die?

His last one

2. Where was the Declaration of Independence signed?

At the bottom of the page

3. The Ravi River flows in which state?

Liquid state

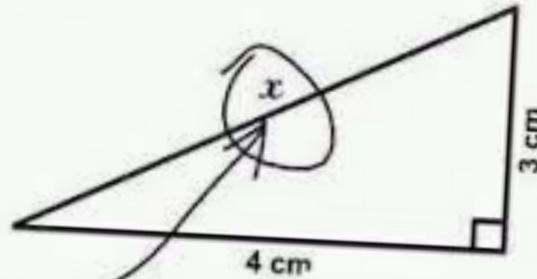
4. What is the main reason for divorce?

MARRIAGE

A+ for creativity

F

COPIE D'UN EXAMEN DE MATHS
3. Trouver X.



Il est là

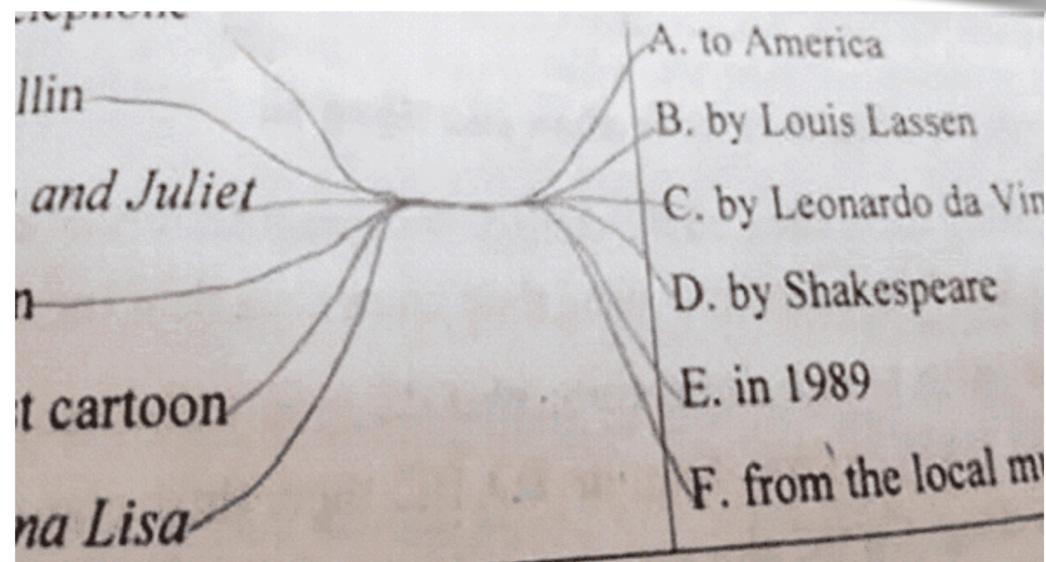
Alice places a prepared slide on her microscope, but when she looks into it, she can't see anything. Suggest one reason why not.

She is blind.

Examen d'histoire :

Qu'est-ce qu'il s'est terminé en 1896 ?

1895



Draw a plant cell and identify its most important parts.



2+2=22



CONCLUSION

QUELS SERONT VOS TRUCS
POUR ÊTRE DAVANTAGE CRÉATIF AU QUOTIDIEN?



CONCLUSION



QUESTIONS

COMMENTAIRES

SUGGESTIONS



CONCLUSION

S'inscrire à

[Communauté en Arts](#)

[Communauté en Formation initiale et continue](#)

ou nous suivre sur

[Facebook](#)

