



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



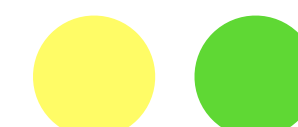
CLAUDE MAJEAU

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

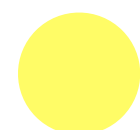


RESSOURCES



<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](#)



A glowing yellow lightbulb and a cracked white eggshell are positioned on a blue background. The lightbulb is on the left, and the eggshell is on the right, with a small gap between them. The lightbulb is illuminated, casting a soft glow. The eggshell is cracked, with a jagged opening. Below the lightbulb, there is a green rectangular box containing the word "POURQUOI" in white capital letters.

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

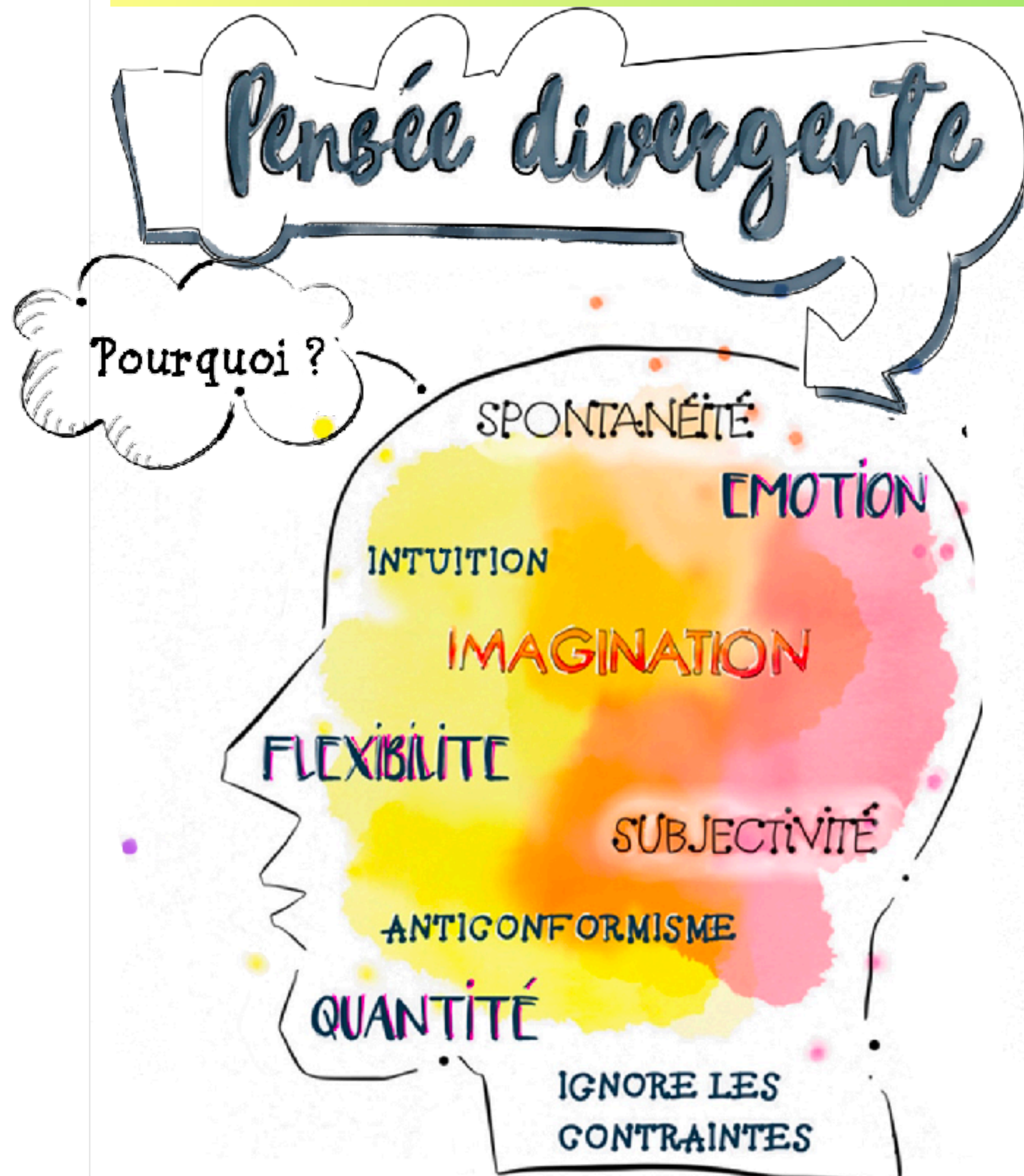
Collaboration
Communication
Compétence numérique
Habiletés sociales et culturelles

DANS LA MAJORITÉ DES RÉFÉRENTIELS

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

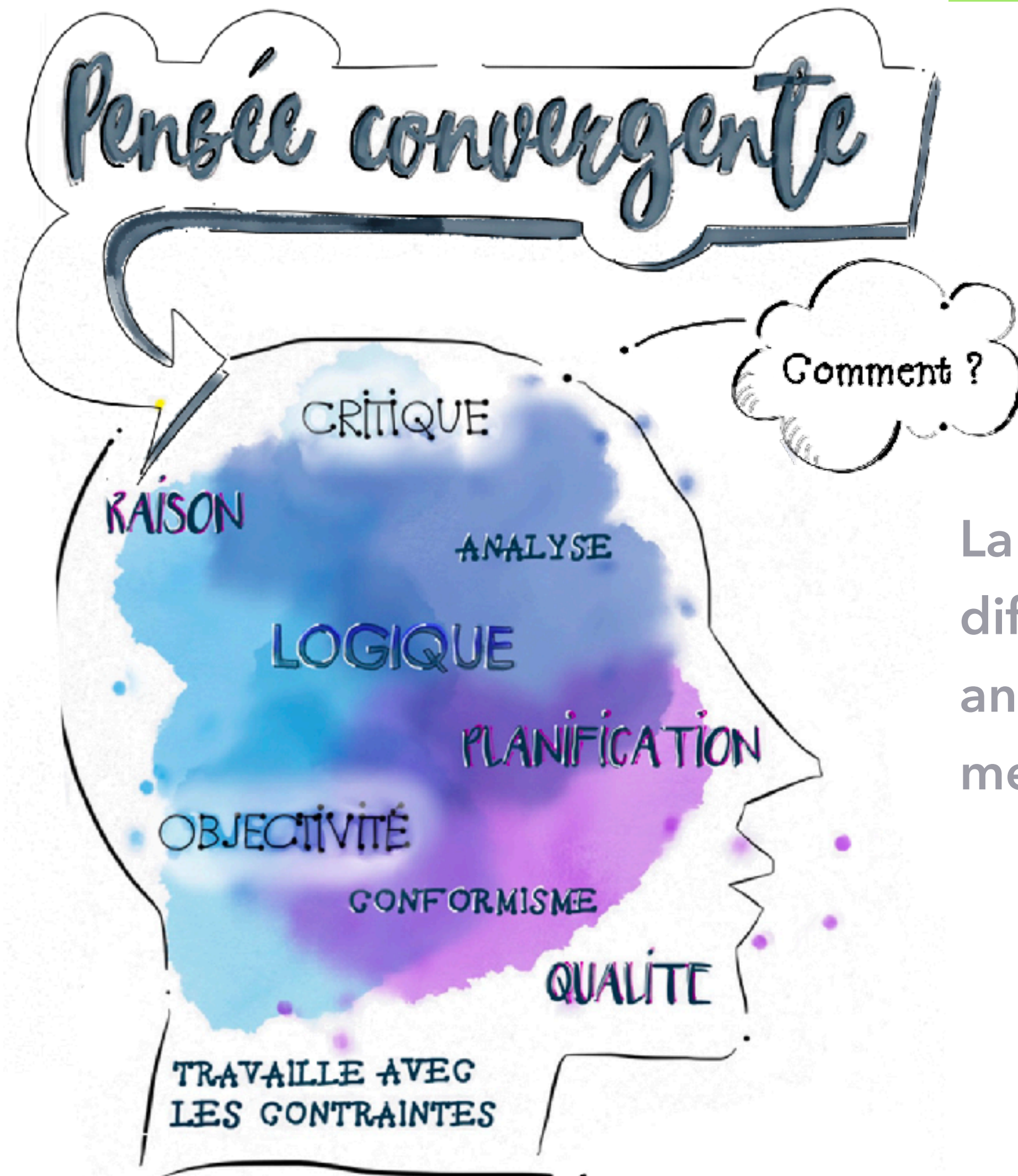
1. Source : Données provenant de la recherche : L'observatoire Compétences-emploi (OCE). L'Observatoire compétences-emplois (OCE) est un centre de recherche et de transfert de connaissances sur le développement et la reconnaissance des compétences de la main-d'œuvre basée à l'Université du Québec à Montréal (UQAM). <http://www.oce.uqam.ca/article/les-competences-qui-font-consensus/>

MODES DE PENSÉES



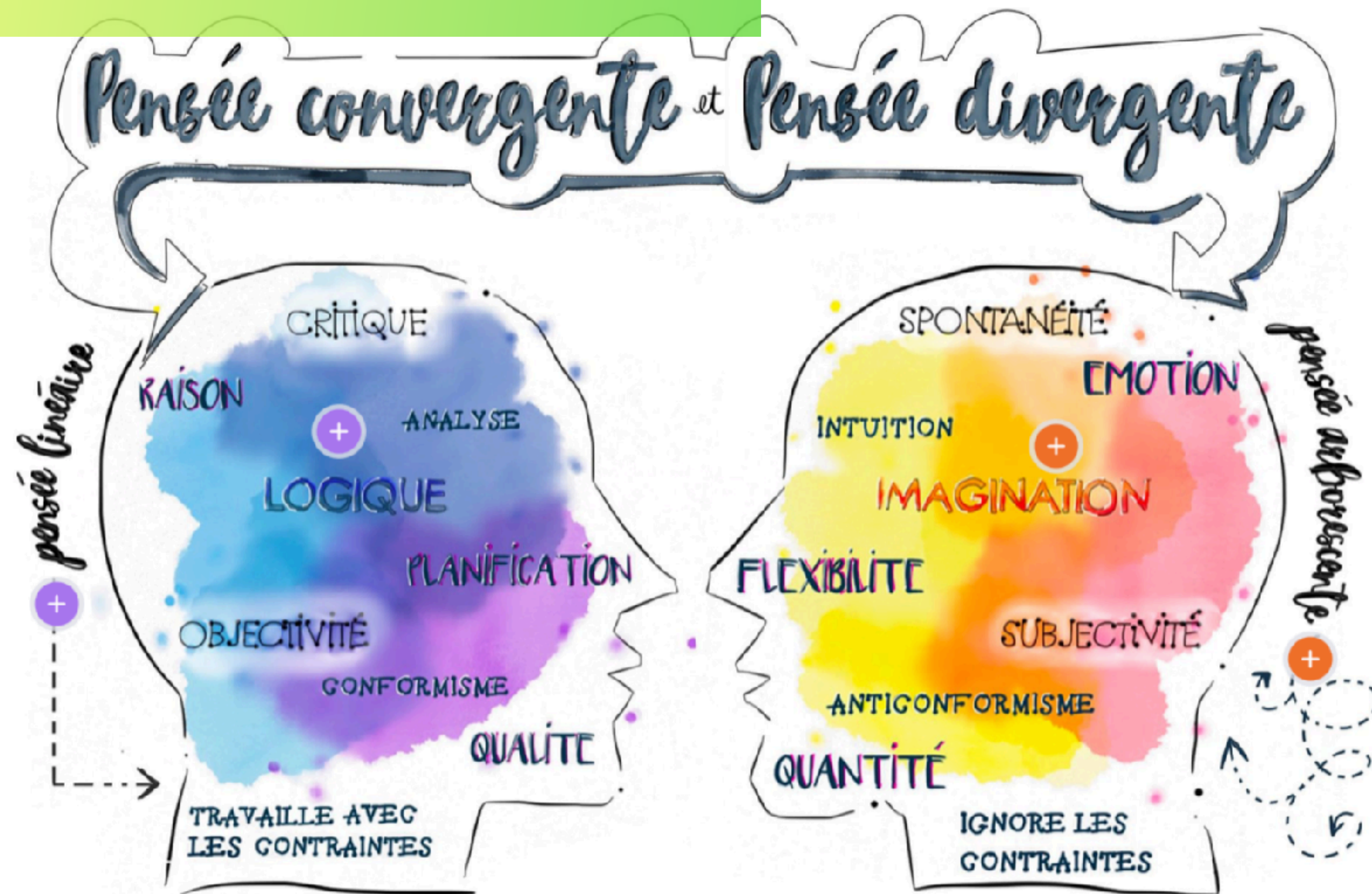
La pensée divergente est une forme inventive et originale de chercher plusieurs réponses possibles à une question ou à un problème. Ce mode de pensée génère donc de nombreuses idées en explorant le plus de solutions possibles, de manière libre et non linéaire.

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.

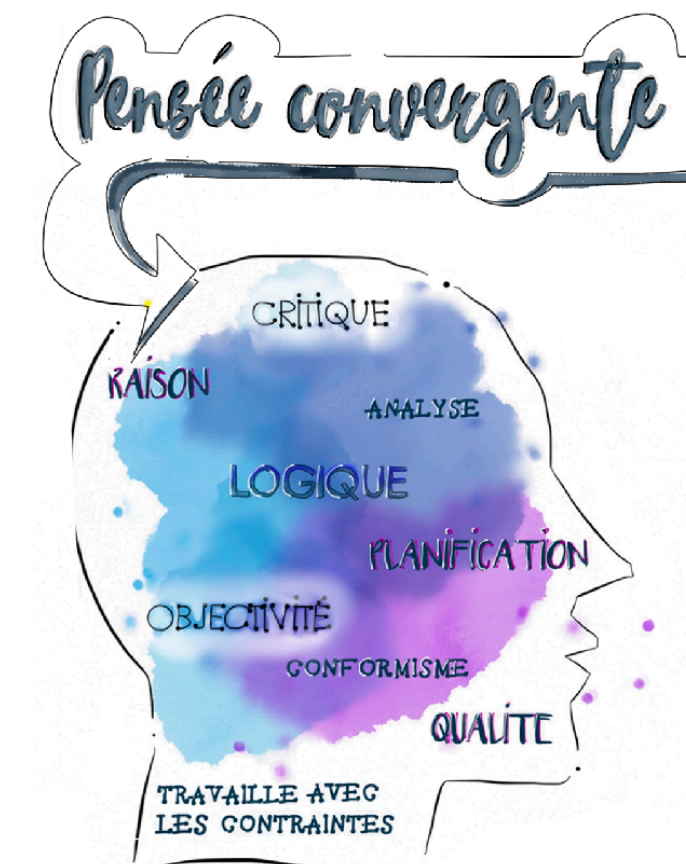
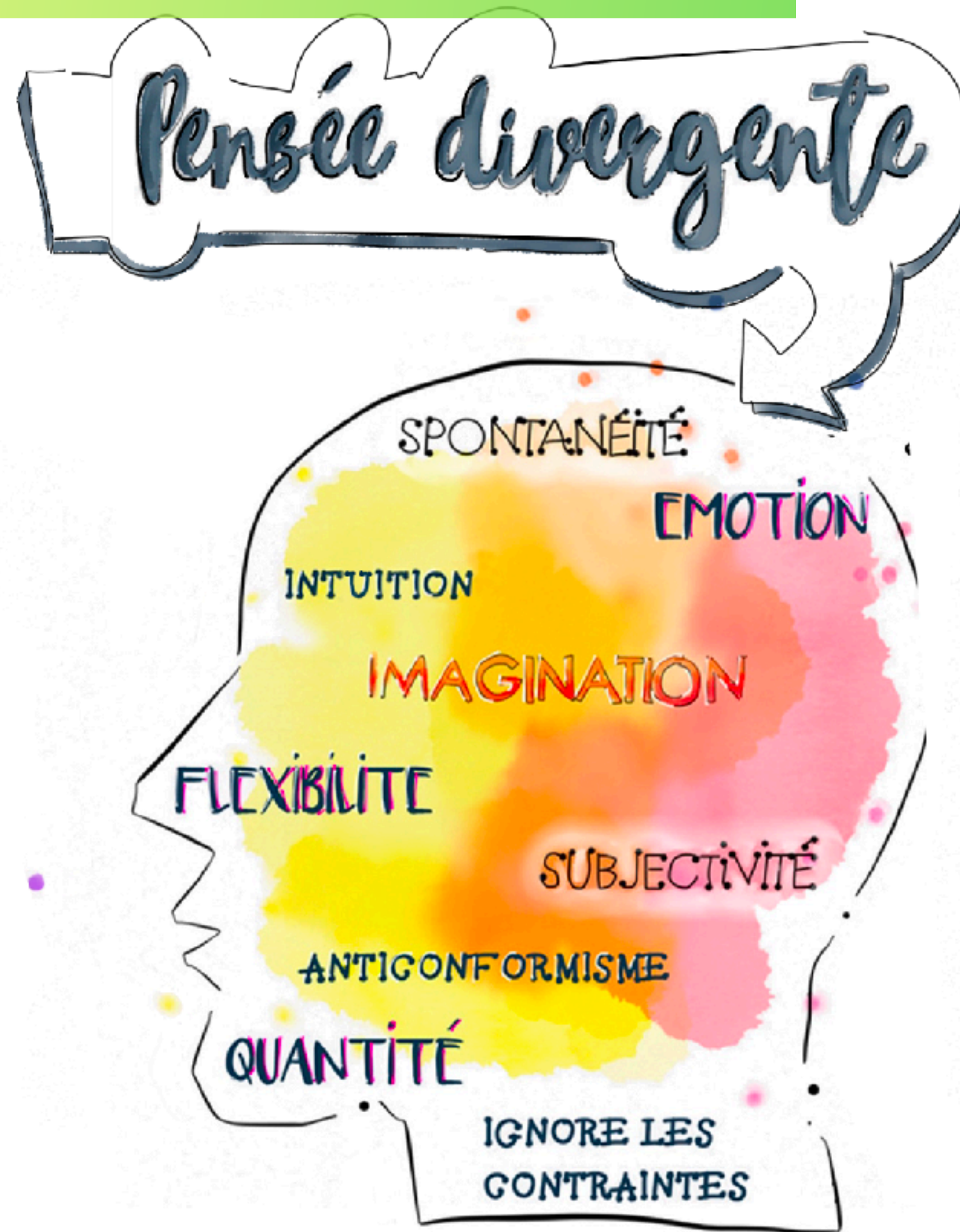
CRÉATIVITÉ

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

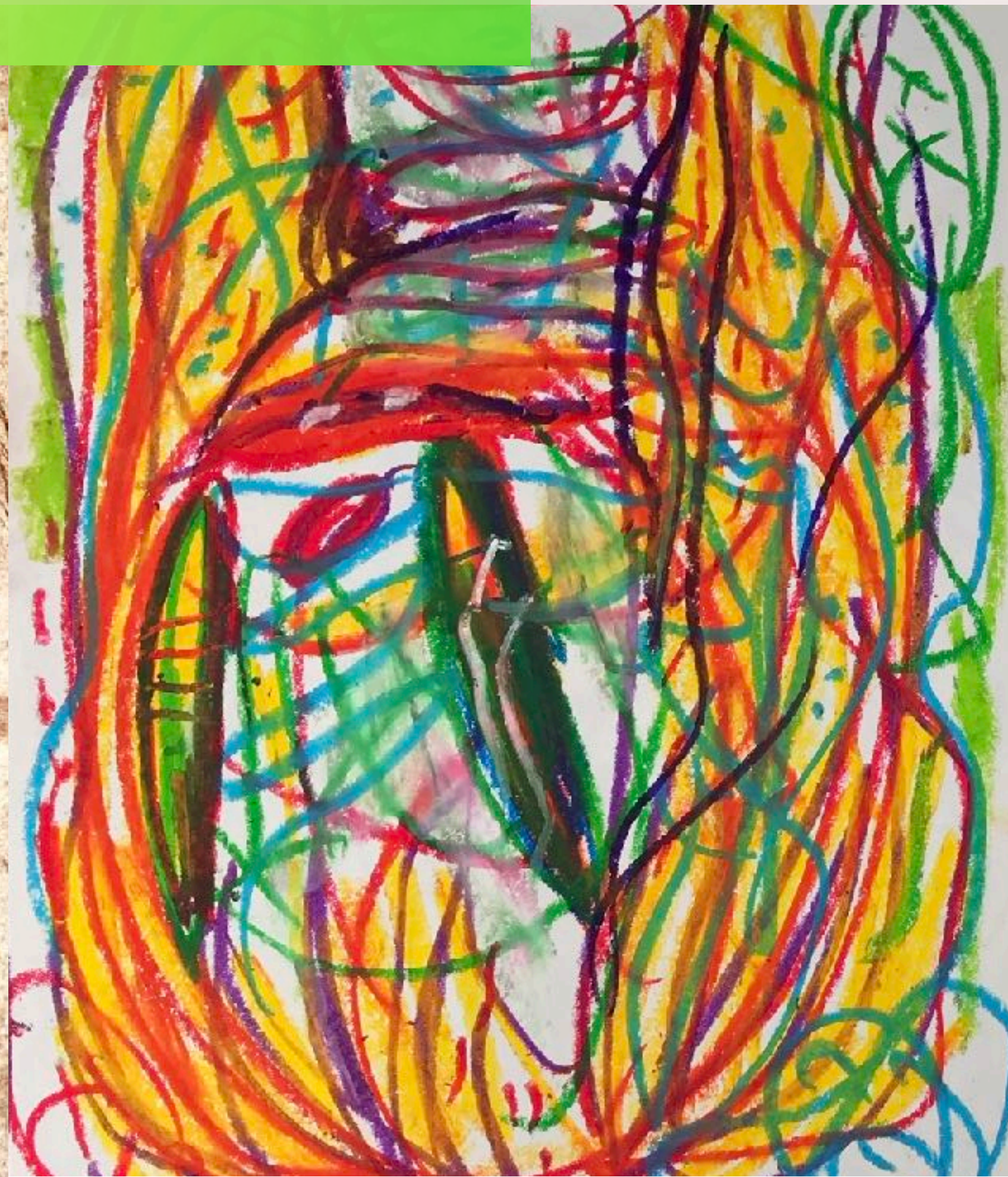
MODES DE PENSÉES



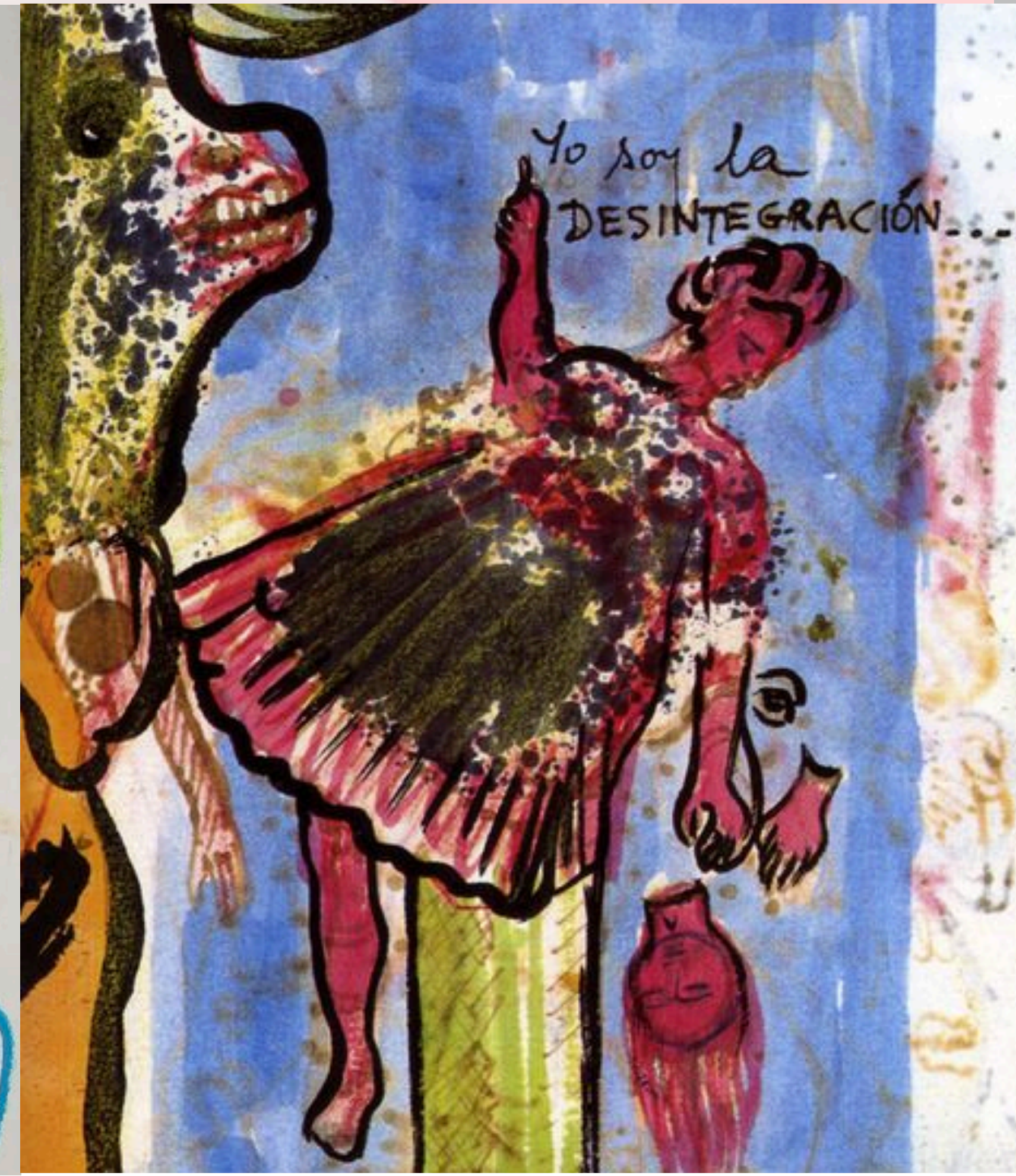
CRÉATIVITÉ



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



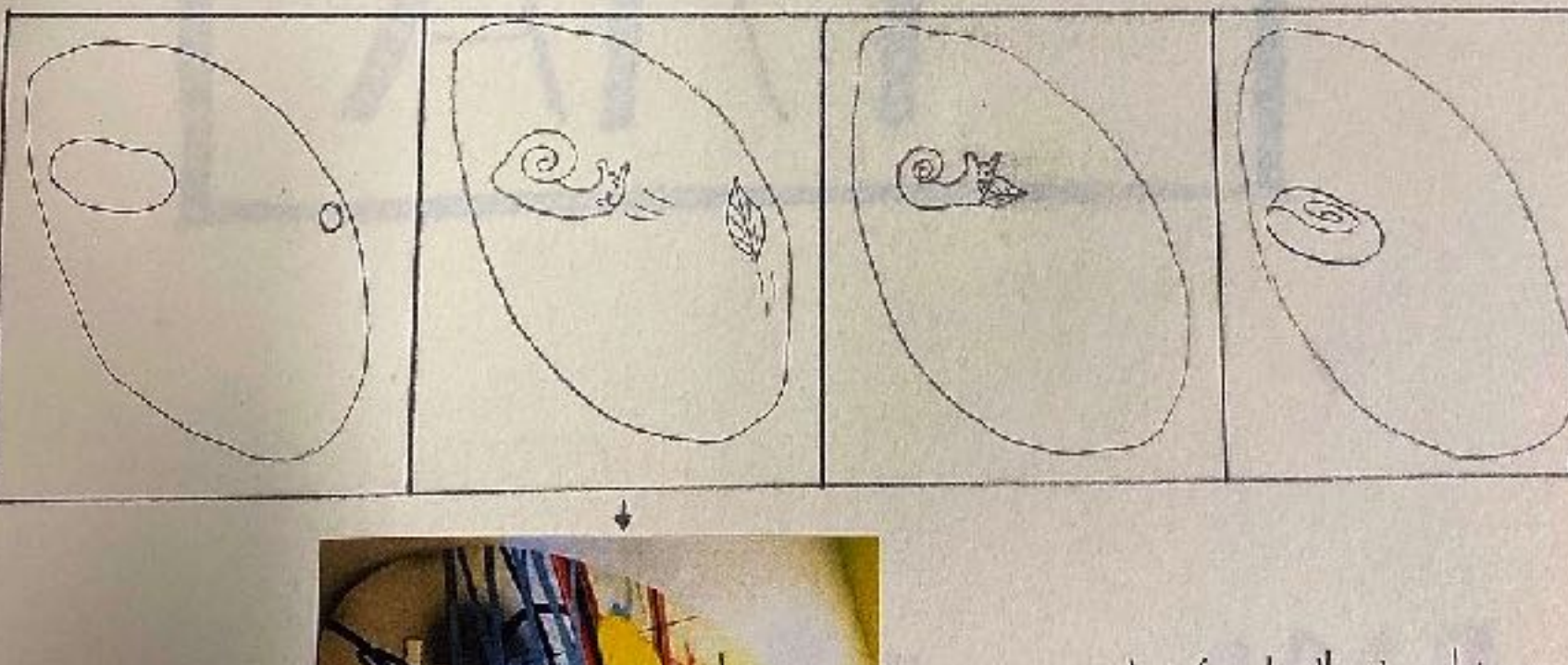
CRÉATIVITÉ

Scénarimage: (avec métamorphose)

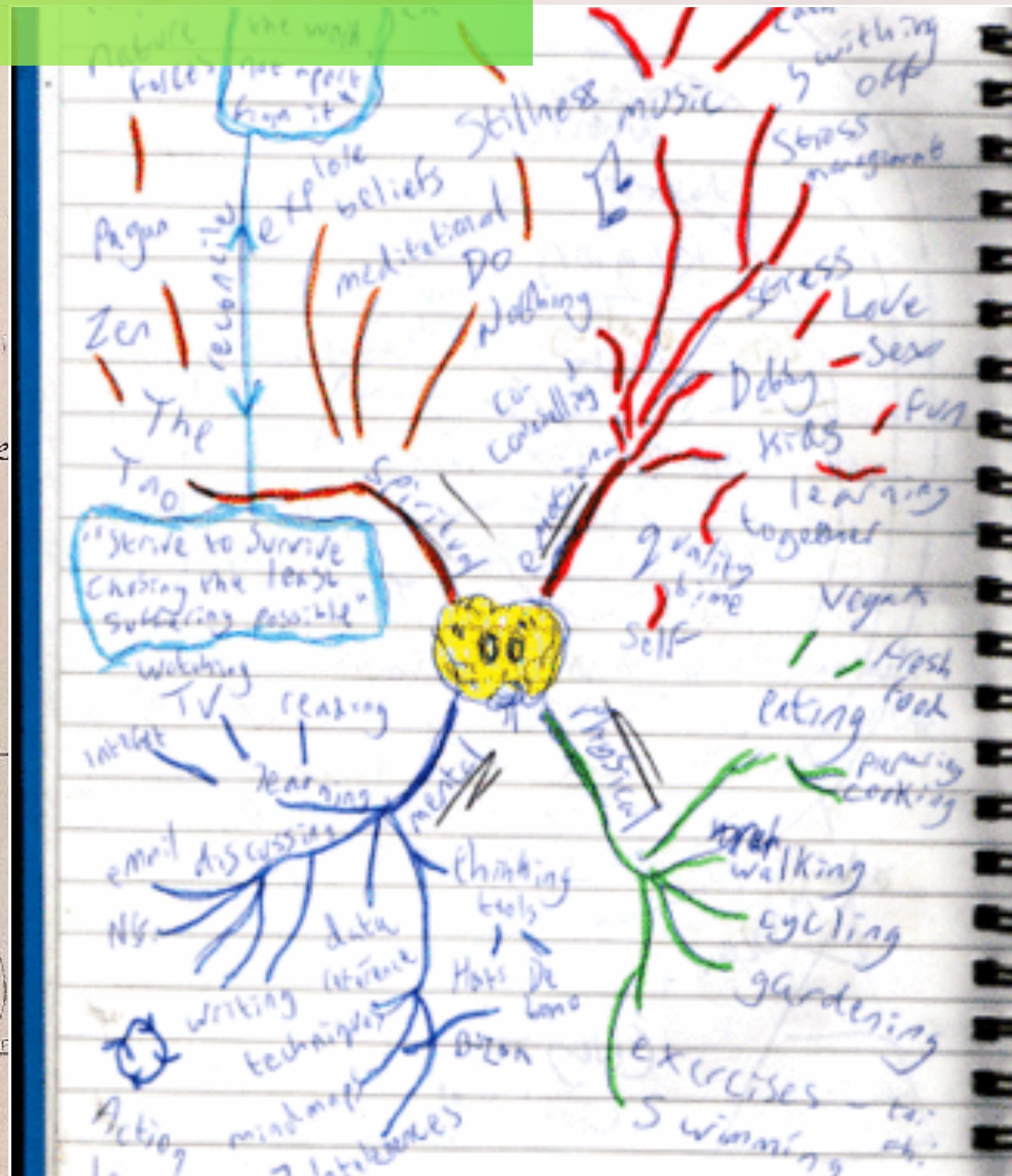
« La course feuille »

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. Repu 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.

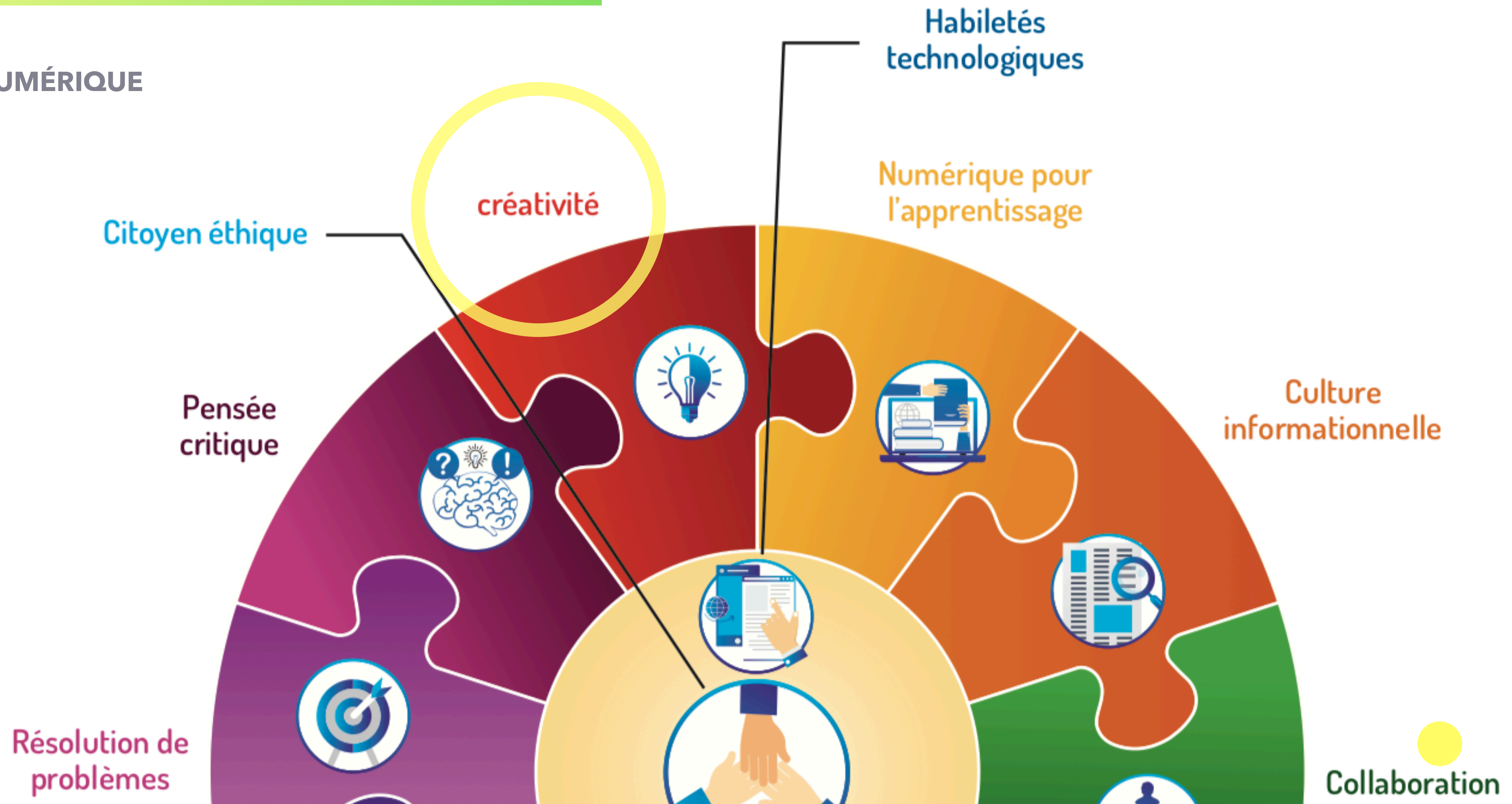
CRÉATIVITÉ

COMPÉTENCE NUMÉRIQUE



CRÉATIVITÉ

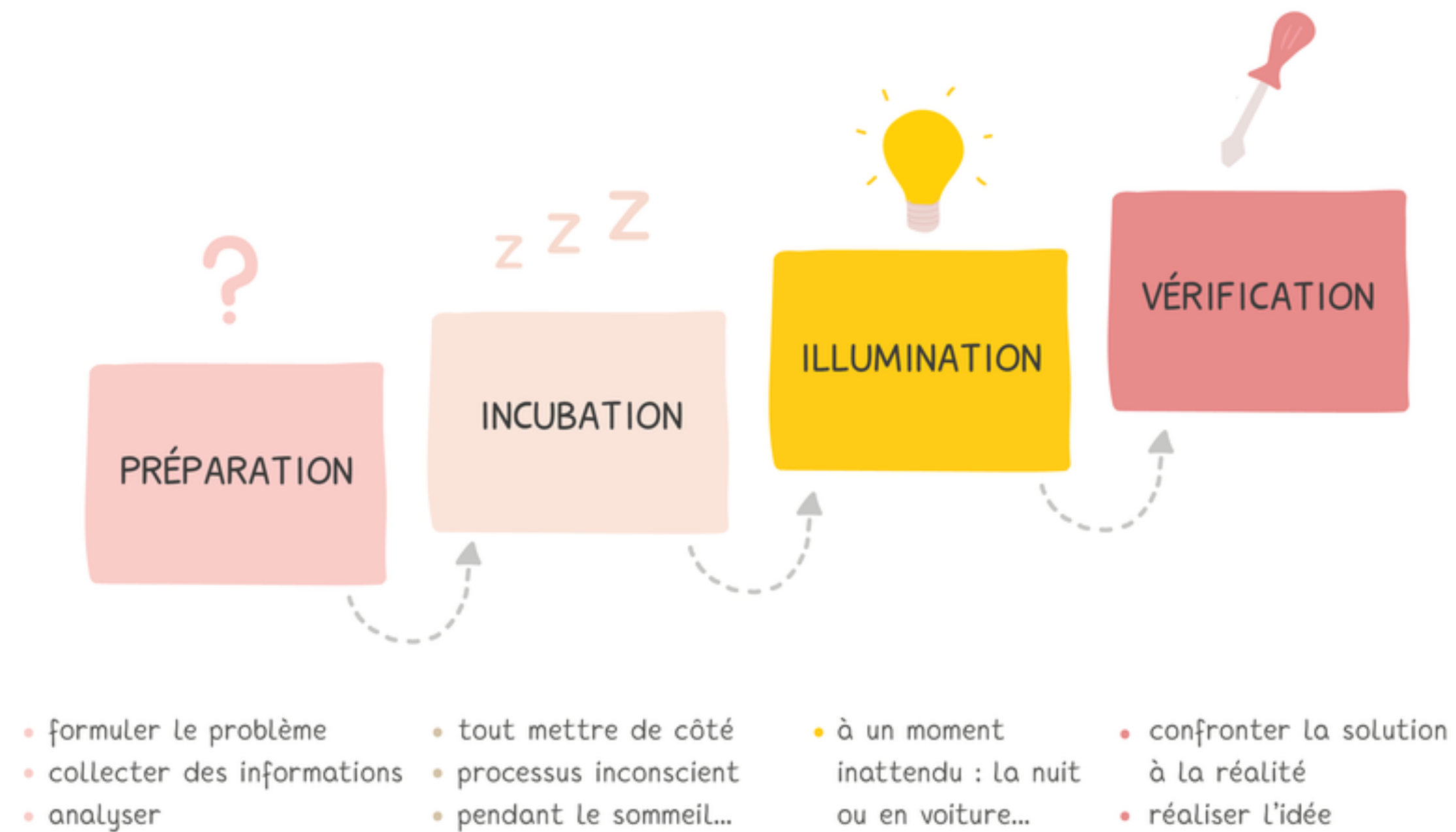
COMPÉTENCE NUMÉRIQUE



CRÉATIVITÉ

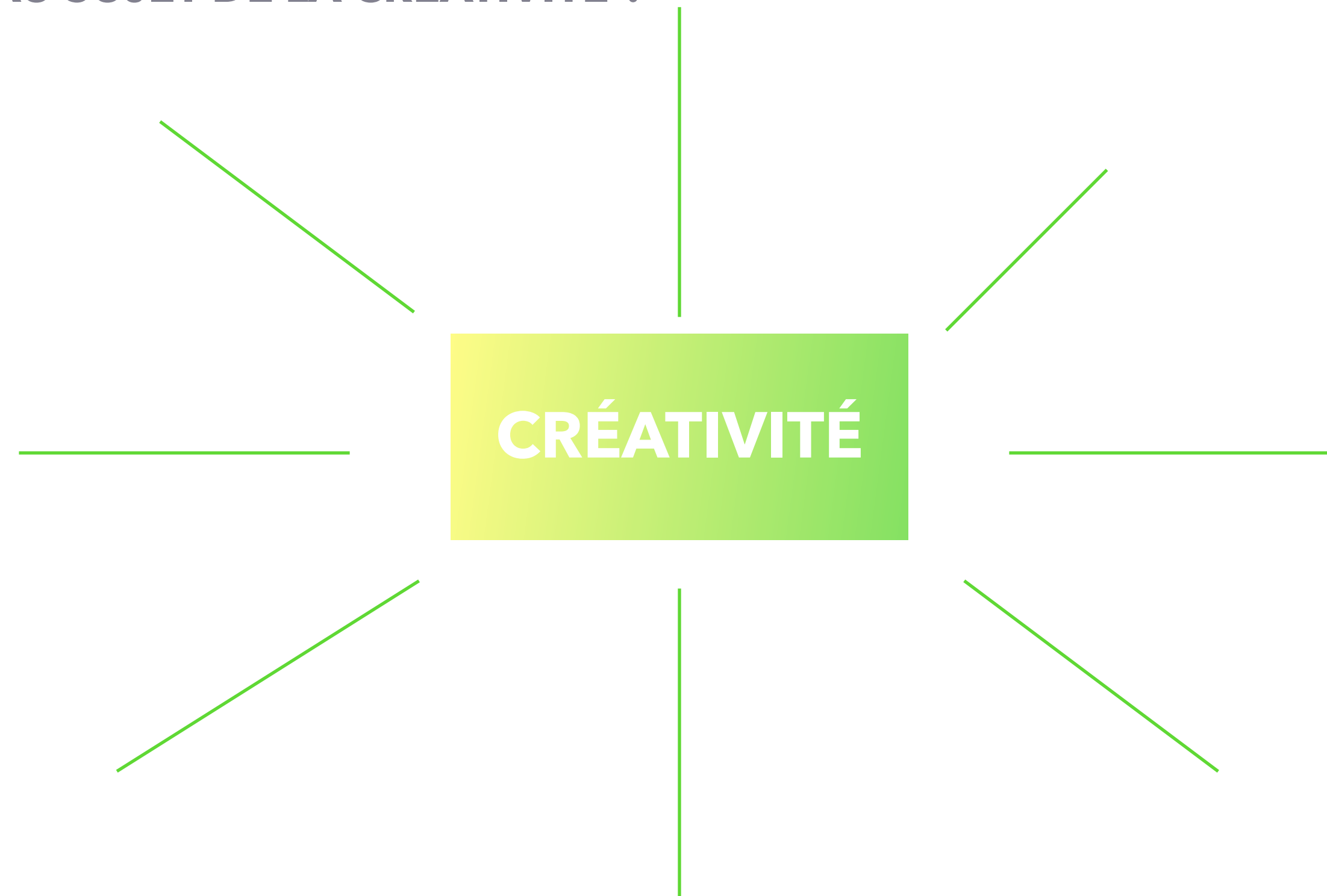
DÉMARCHE POUR METTRE EN OEUVRE SA CRÉATIVITÉ ²⁹

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.

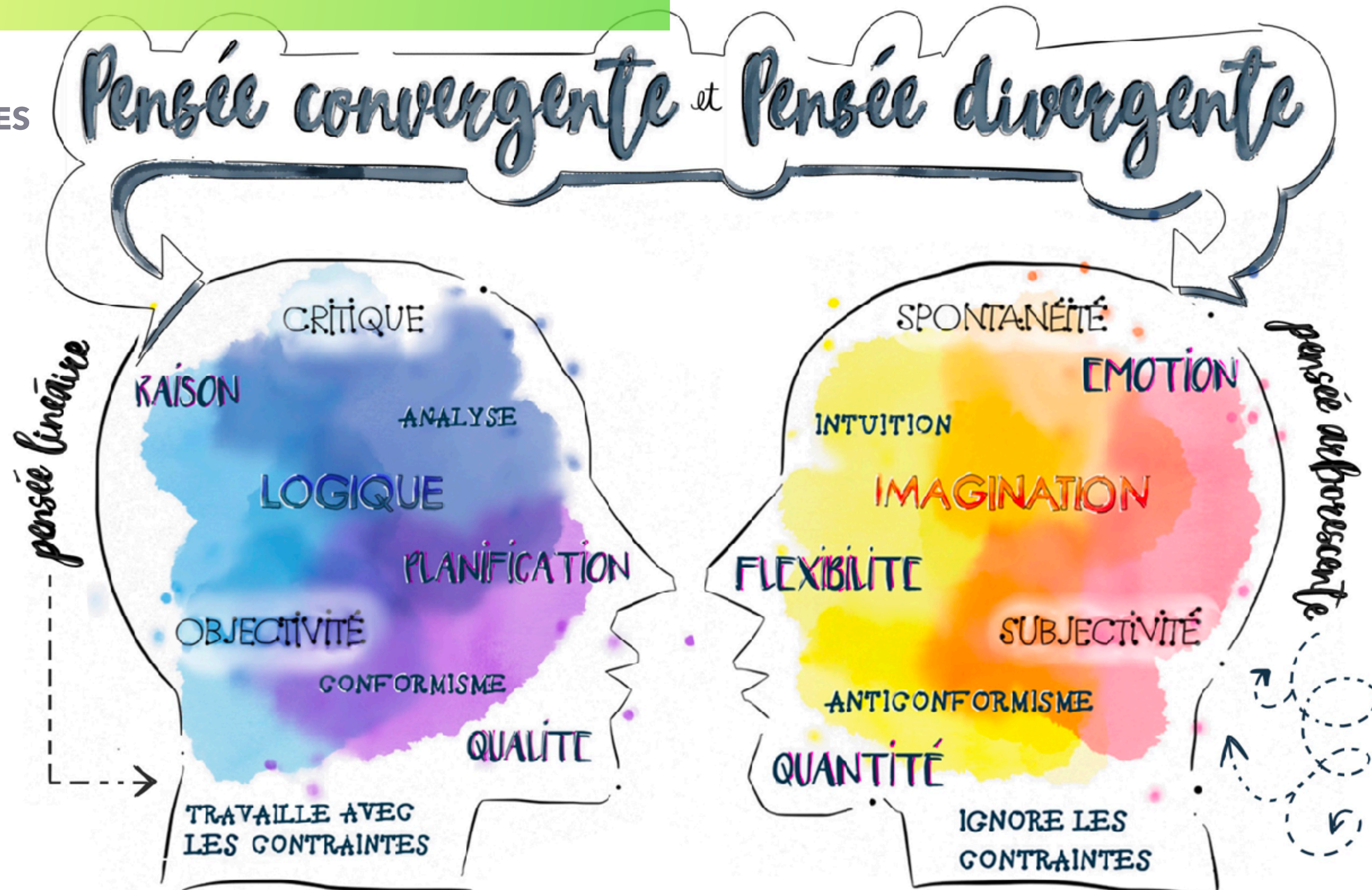
Une innovation = une chose nouvelle

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



INNOVATION

MODES DE PENSÉES





INNOVATION



Un véhicule militaire par
Leonardo Da Vinci ¹⁵



Une motoneige inventée
par J. Armand Bombardier ¹⁶

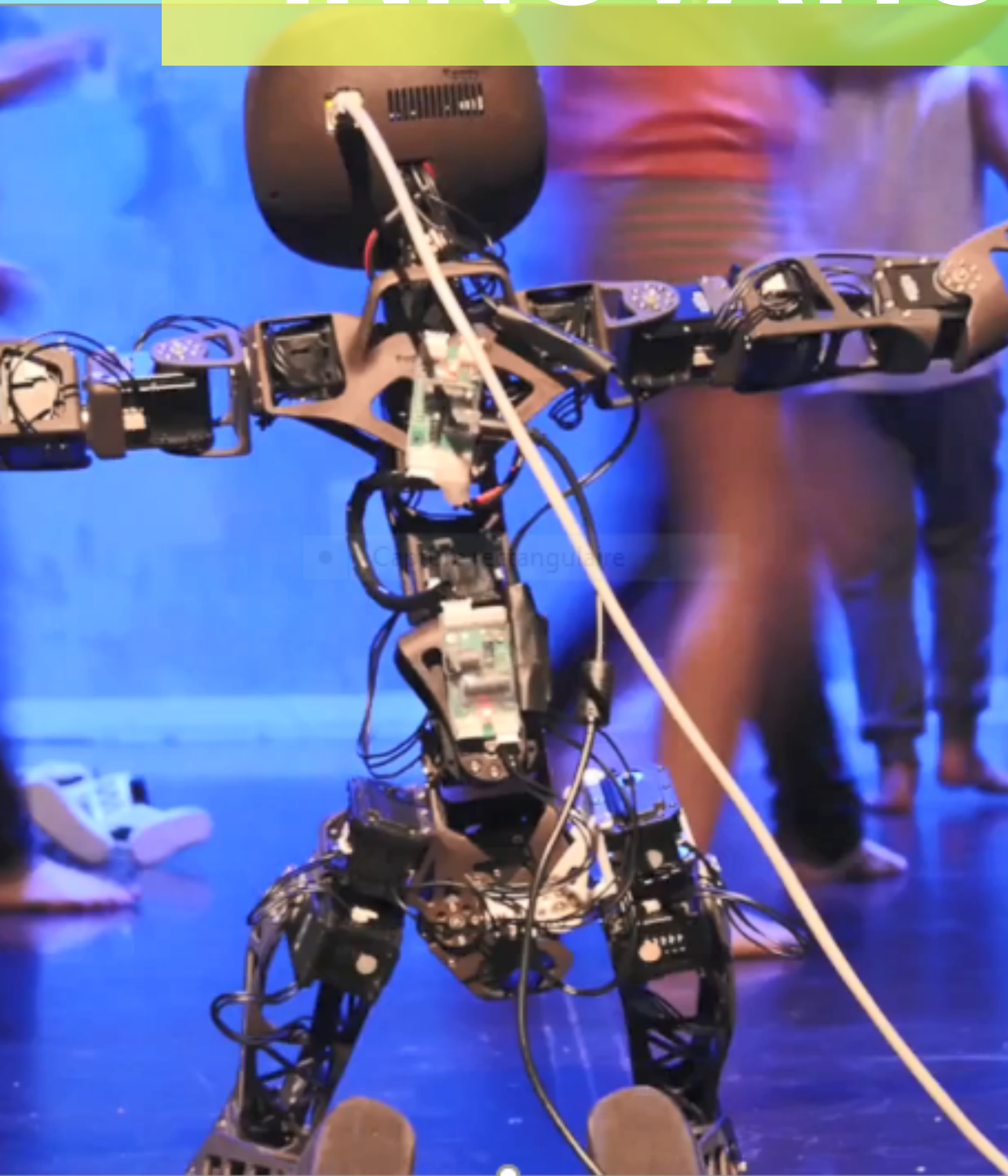


Le premier ordinateur Apple inventé
par Steve Jobs et Steve Wozniak ¹⁷





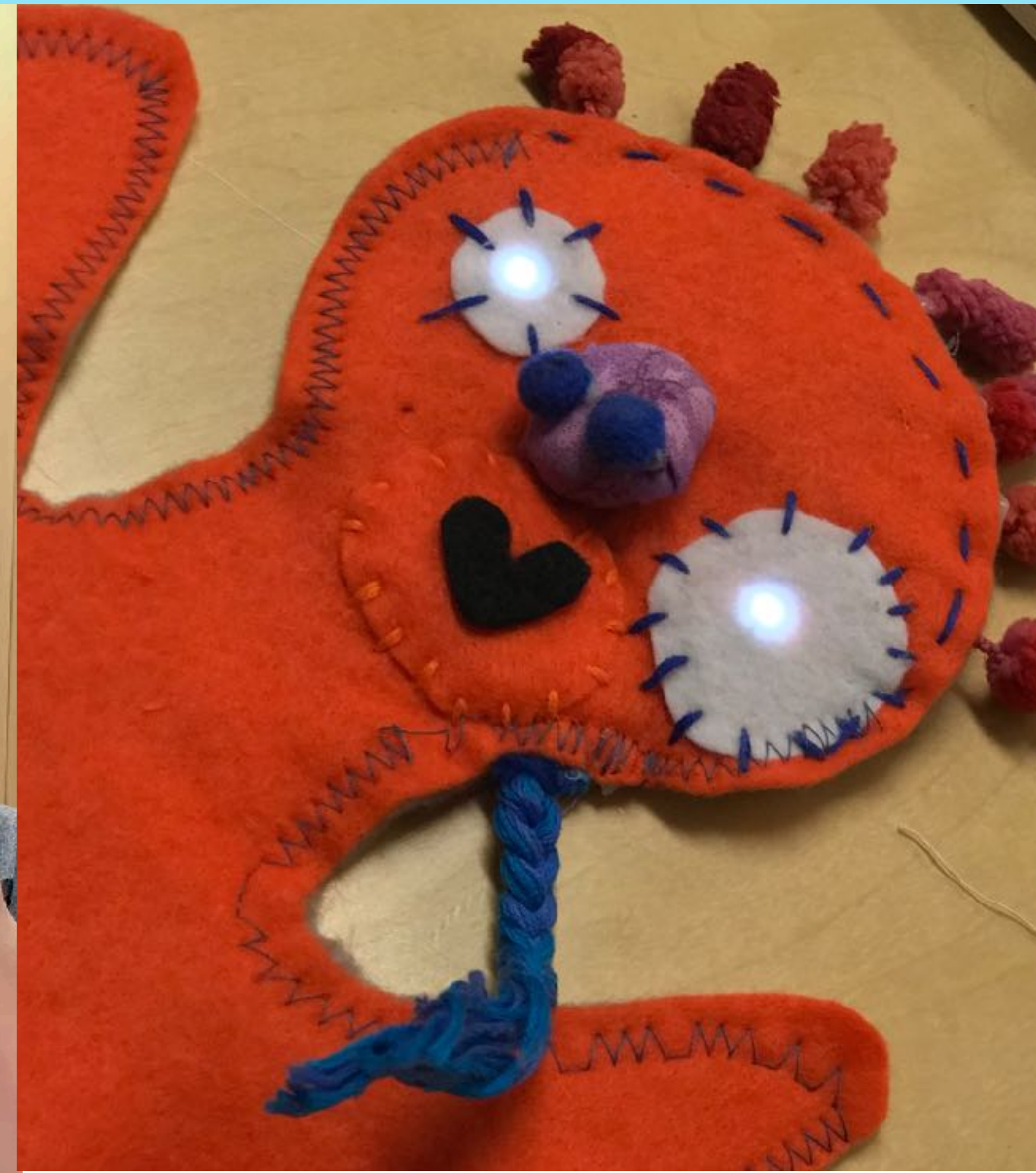
INNOVATION



Une activité de danse élèves
et robots ¹⁸



Un toutou robotique créé
par des élèves du primaire ¹⁹

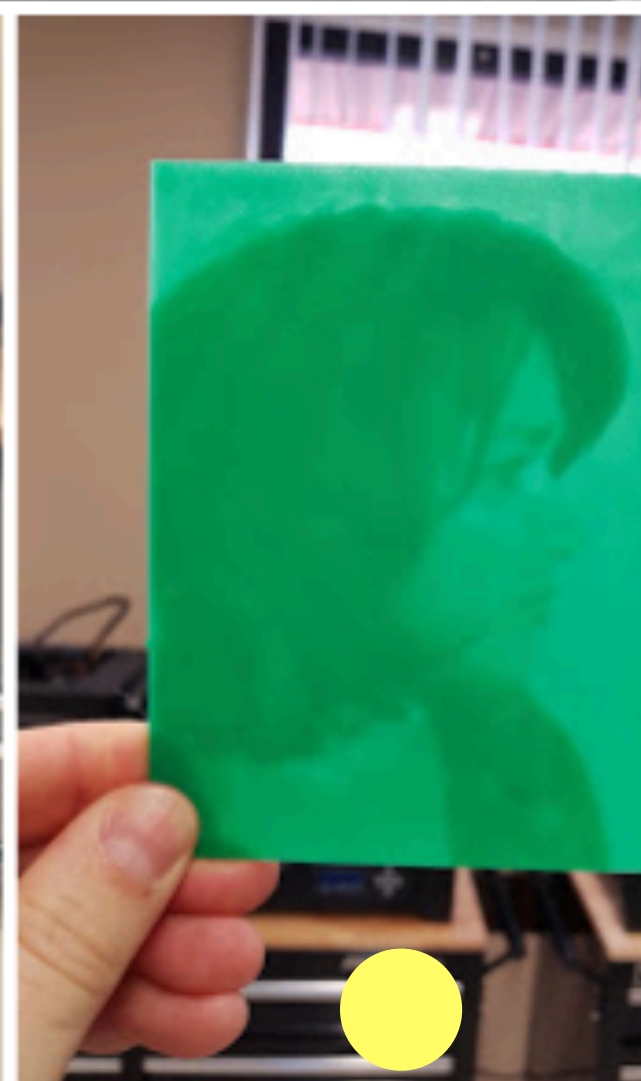


Une marionnette interactive pour des
élèves du primaire ²⁰



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

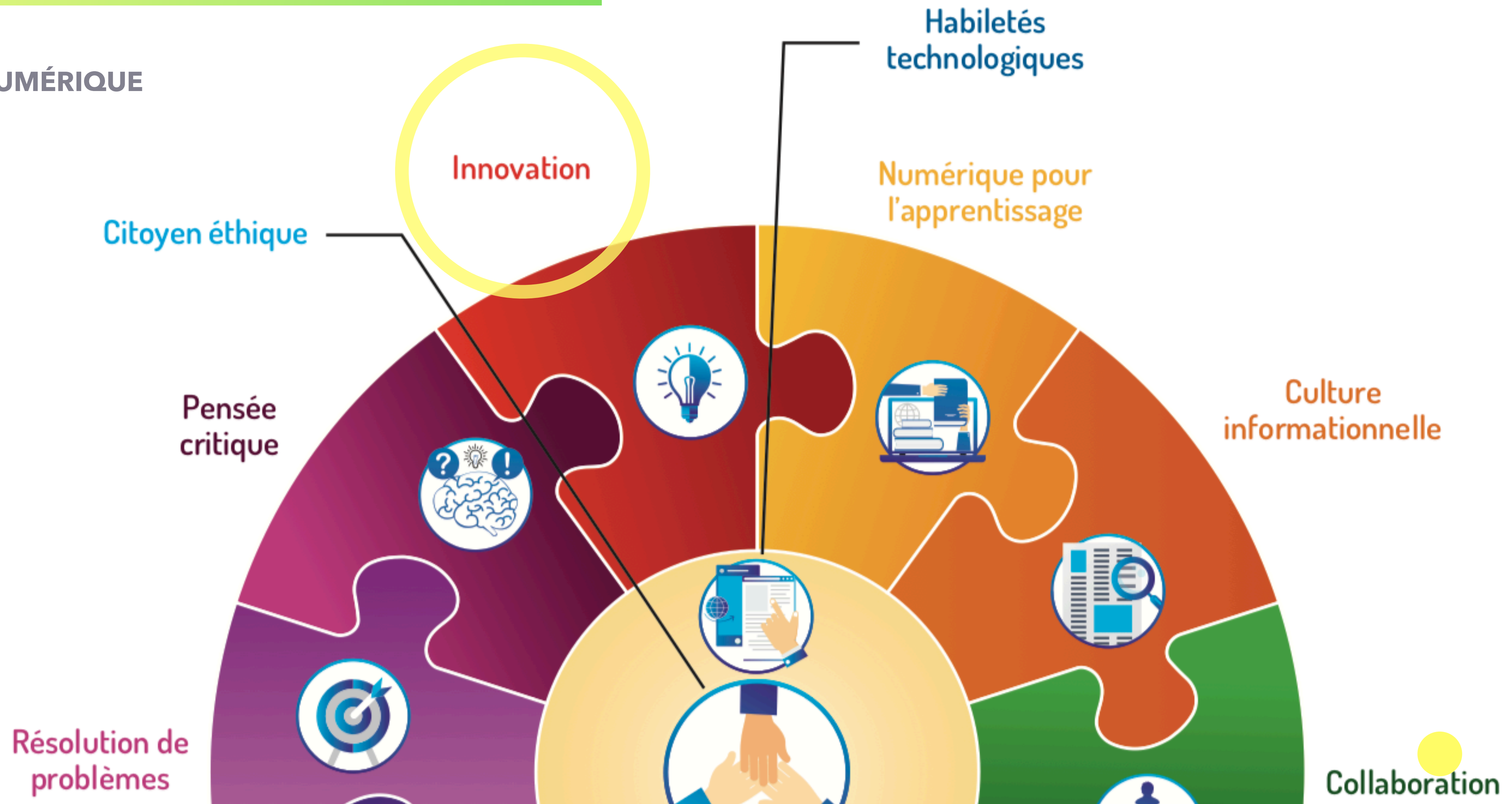
COMPÉTENCE NUMÉRIQUE





INNOVATION

COMPÉTENCE NUMÉRIQUE



INNOVATION

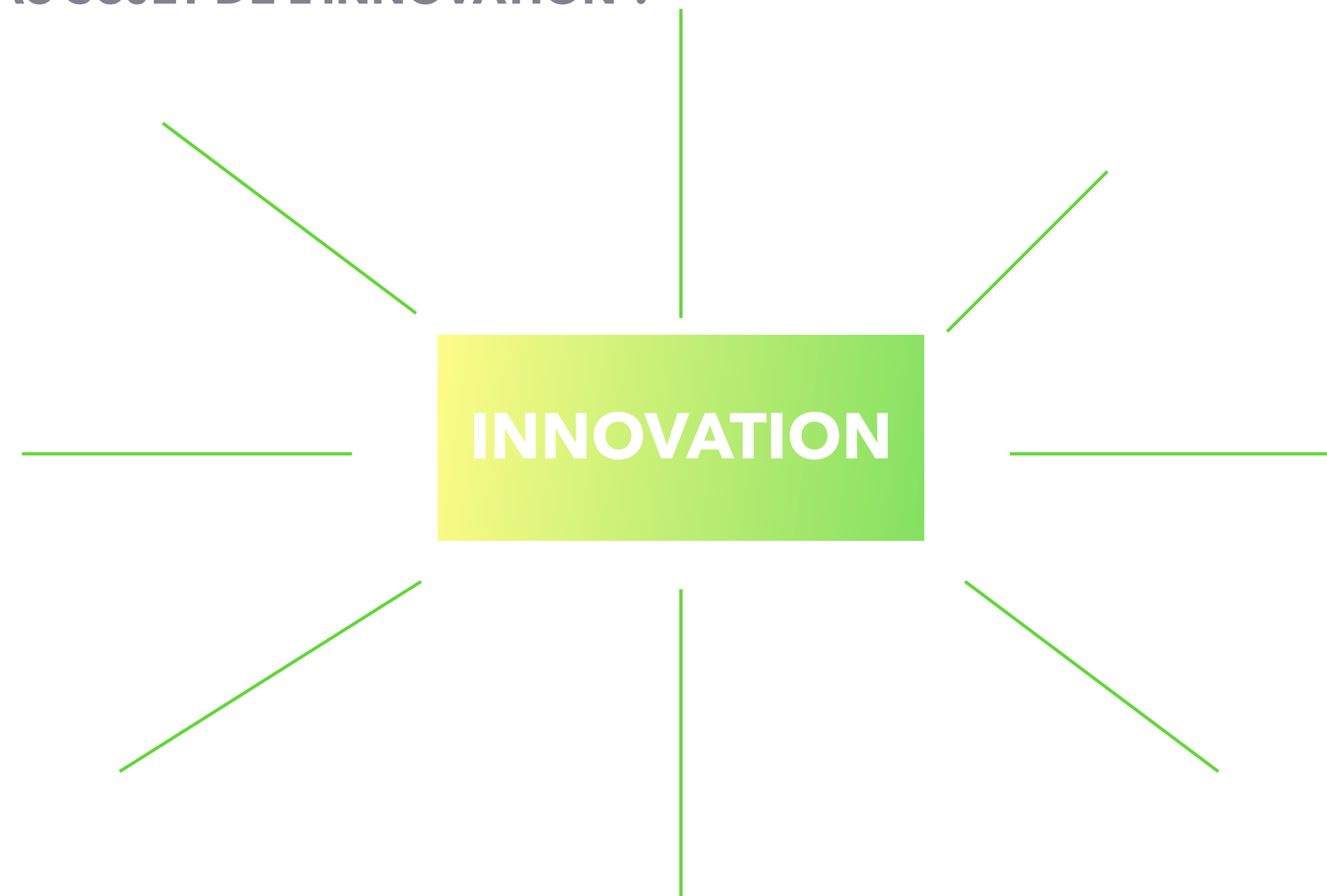
DÉMARCHE POUR INNOVER³¹





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 fabricante 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



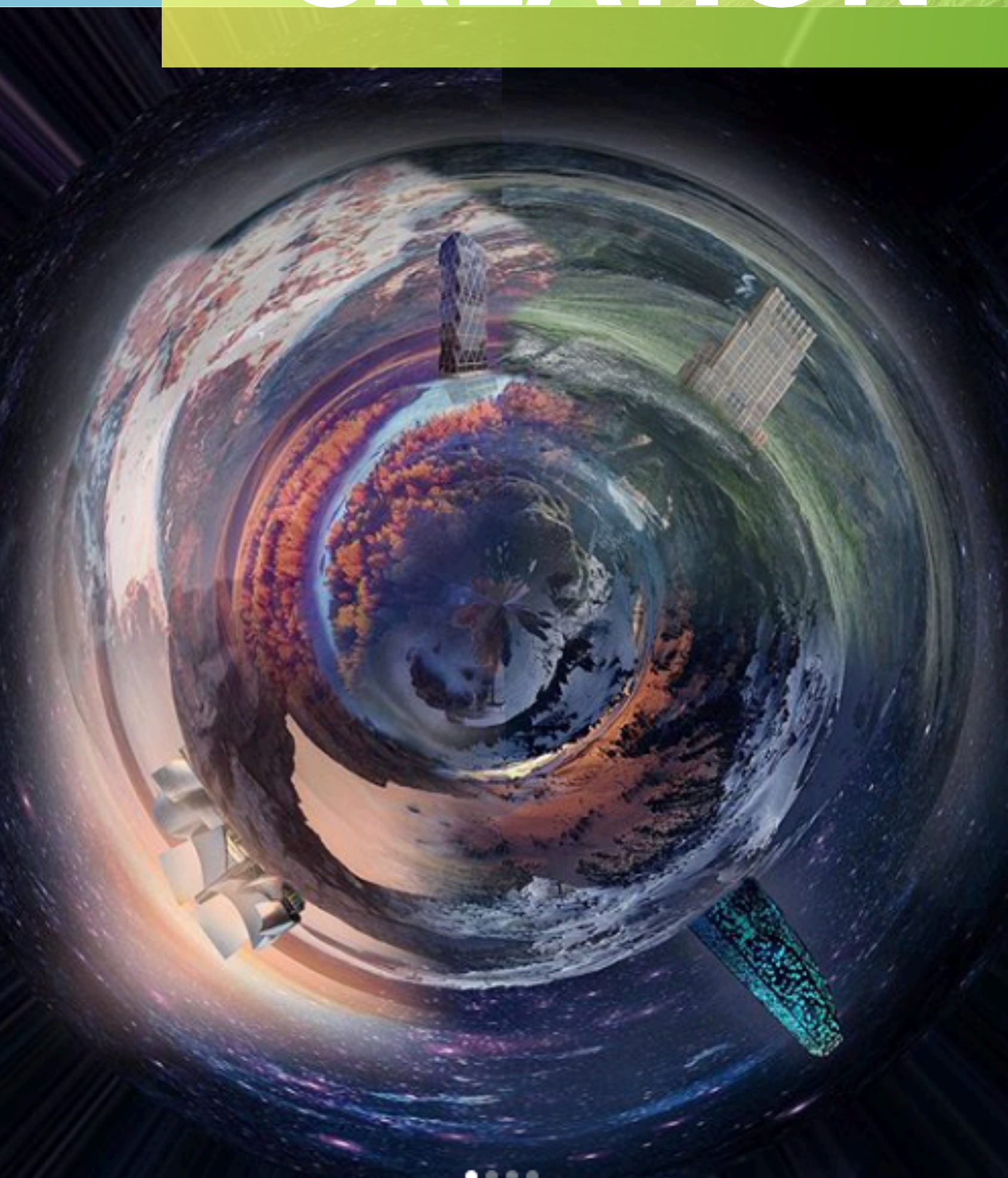
Hommage à Rosa Luxembourg
de Jean-Paul Riopelle ²⁴



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

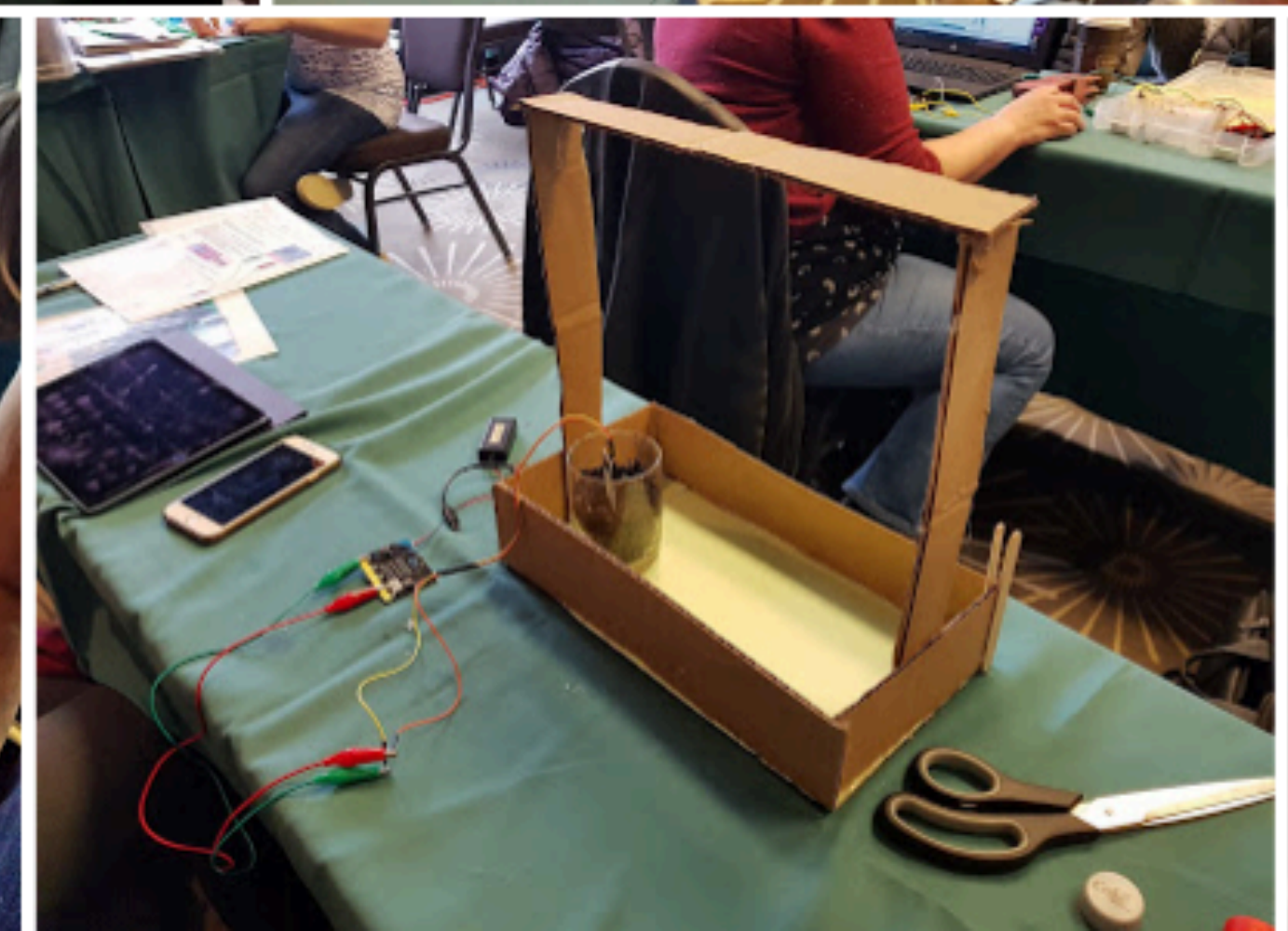


Des créations plastiques d'élève du
secondaire ²⁸



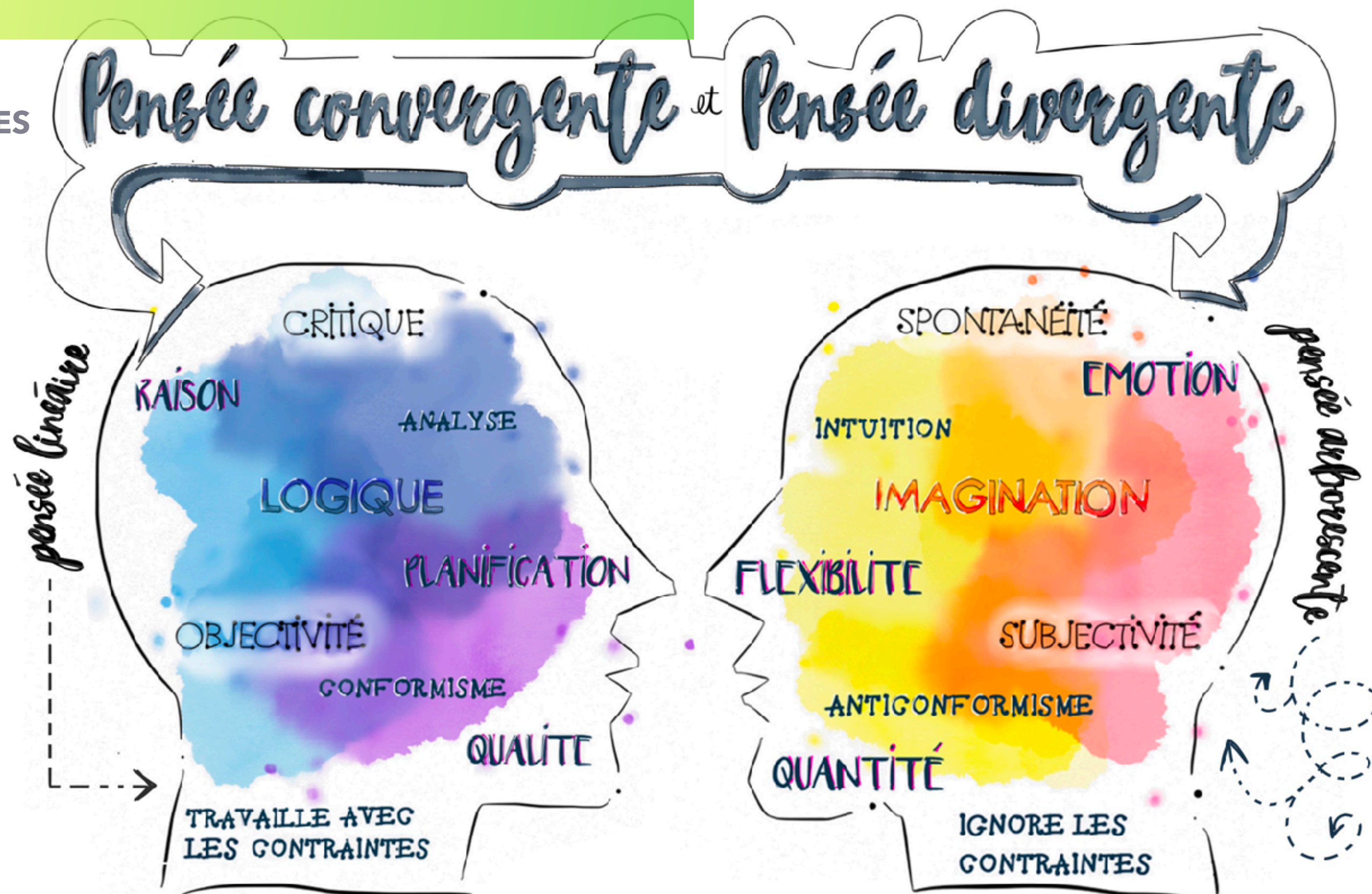
CRÉATION

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

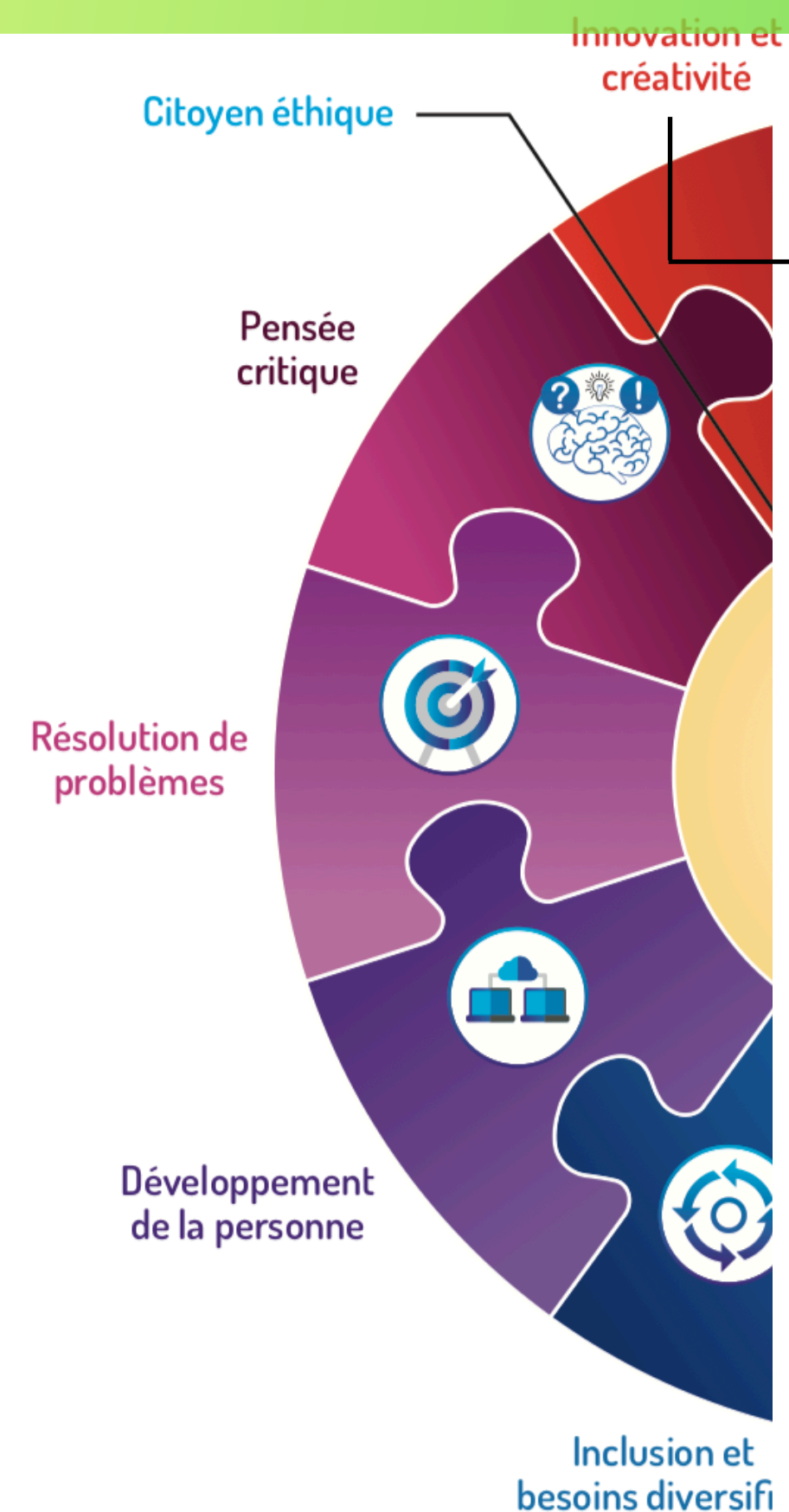
PROGRAMME

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



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 :

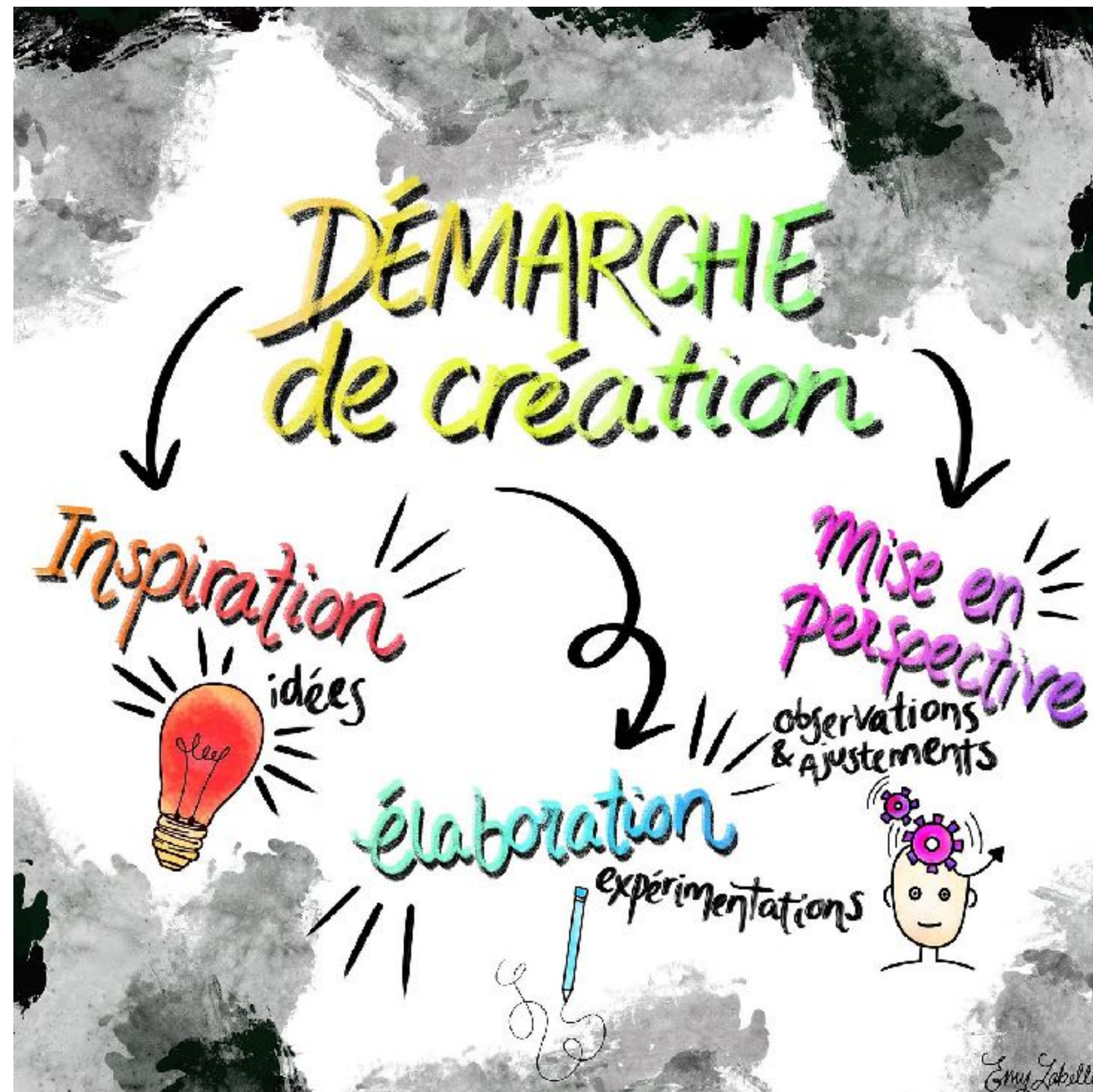
- Développer sa capacité à innover en utilisant le numérique pour des projets créatifs réalisés dans un contexte artistique, personnel ou professionnel;
- exploiter ou concevoir des démarches d'innovation visant à améliorer ou à créer des objets, des projets ou des processus;
- saisir les possibilités 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 | ▪ Détournement des technologies | ▪ Atelier de fabrication collaboratif |
| ▪ Prototypage | ▪ Marathon de programmation | ▪ Entreprises en démarrage |

CRÉATION

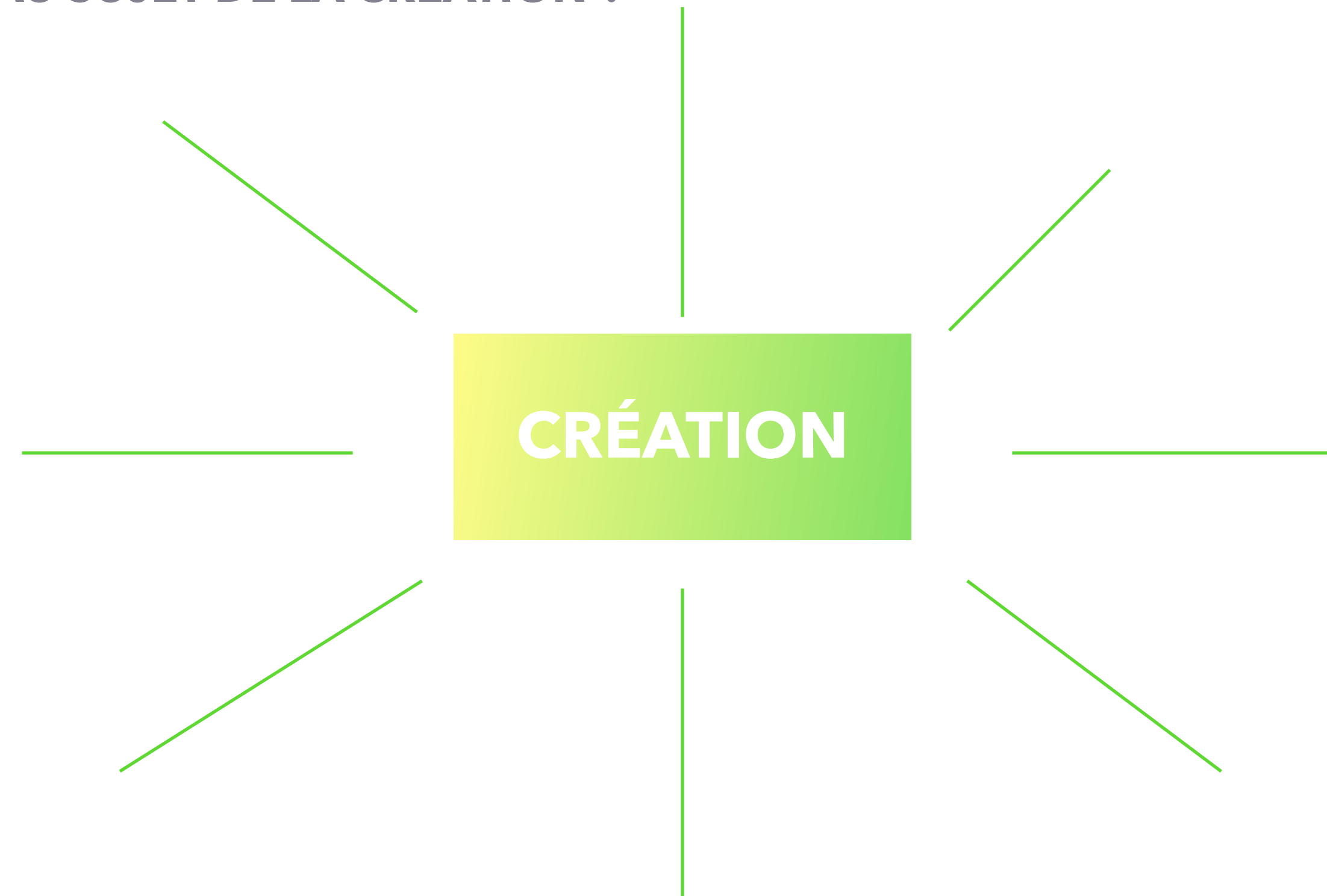
DÉMARCHE POUR CRÉER³²





CRÉATION

QUELS MOTS RETENEZ-VOUS AU SUJET DE LA CRÉATION ?



SYNTHÈSE

ÊTRE



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

BUT : AVOIR DES IDÉES

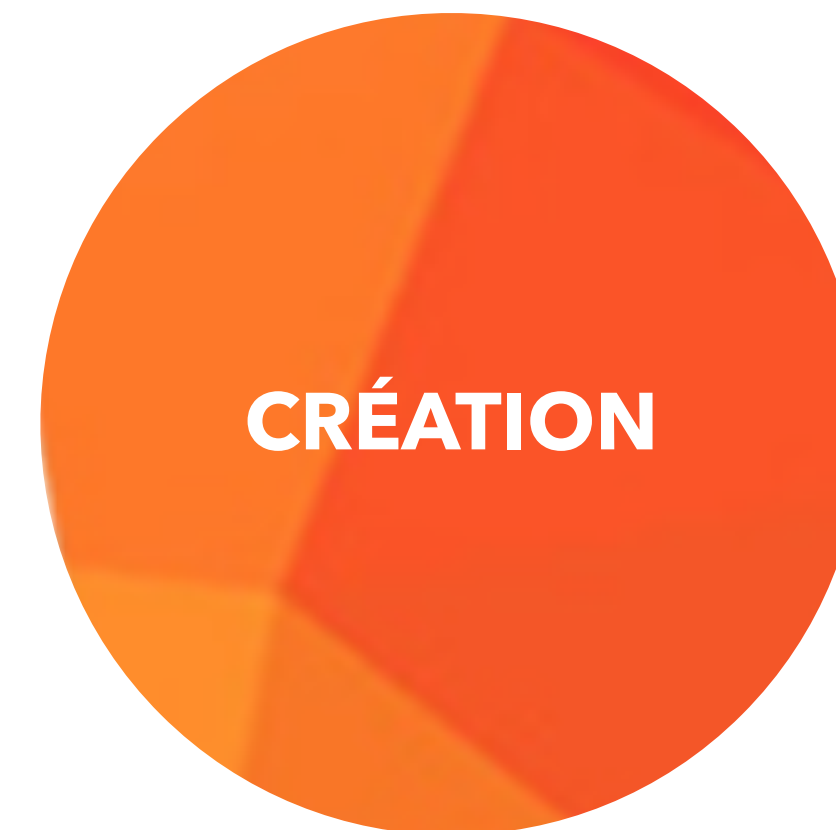
ÊTRE + AGIR



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



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



A lightbulb and a rock on a yellow background. The lightbulb is glowing yellow and is positioned to the right of a grey, textured rock. The background is a solid yellow color.

SYNTHÈSE

A Venn diagram with three overlapping circles. The left circle is dark blue and labeled 'INNOVATION'. The middle circle is yellow and labeled 'CRÉATIVITÉ'. The right circle is orange and labeled 'CRÉATION'. The circles overlap in the center, creating a central intersection of all three.

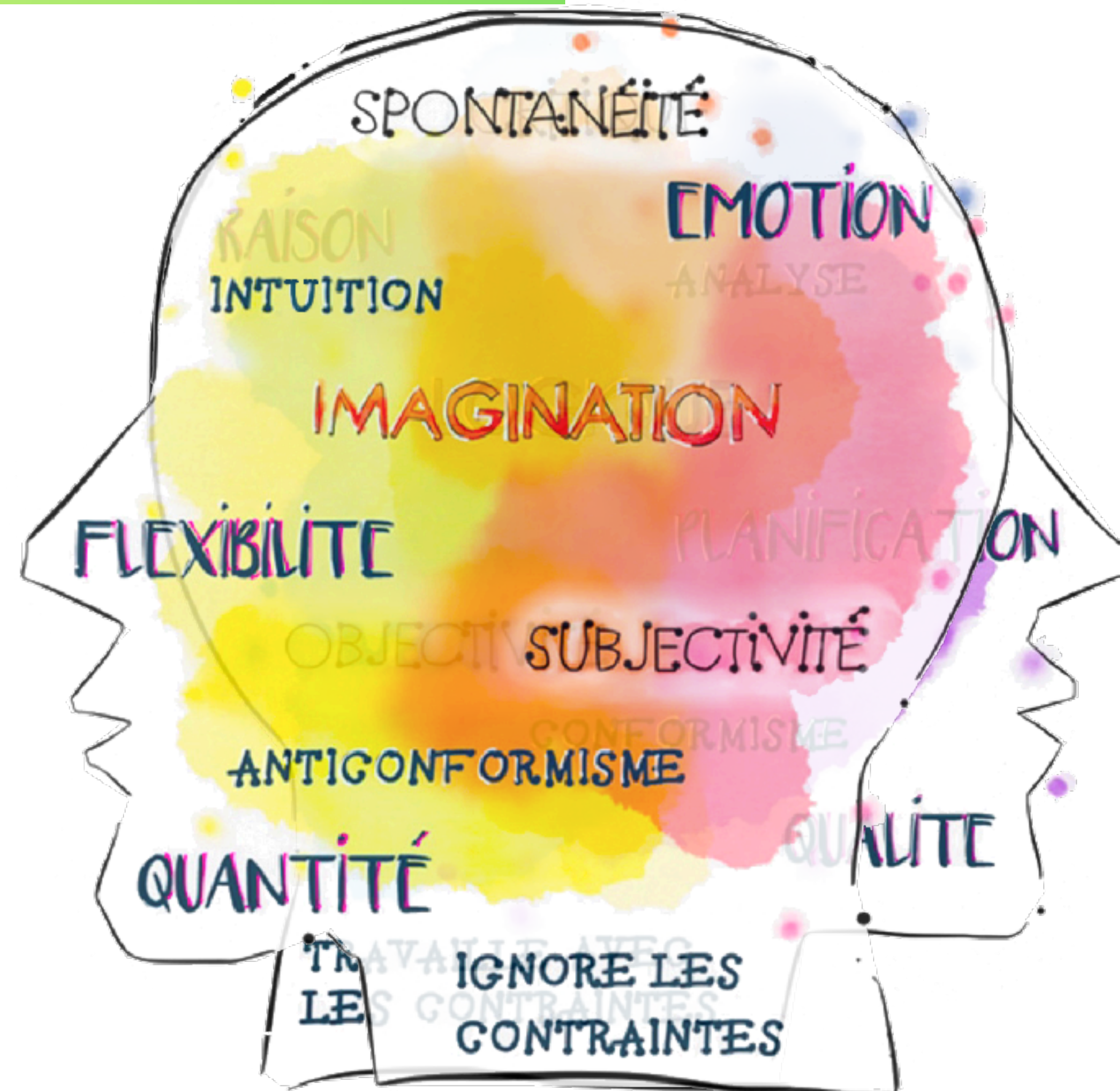
INNOVATION

CRÉATIVITÉ

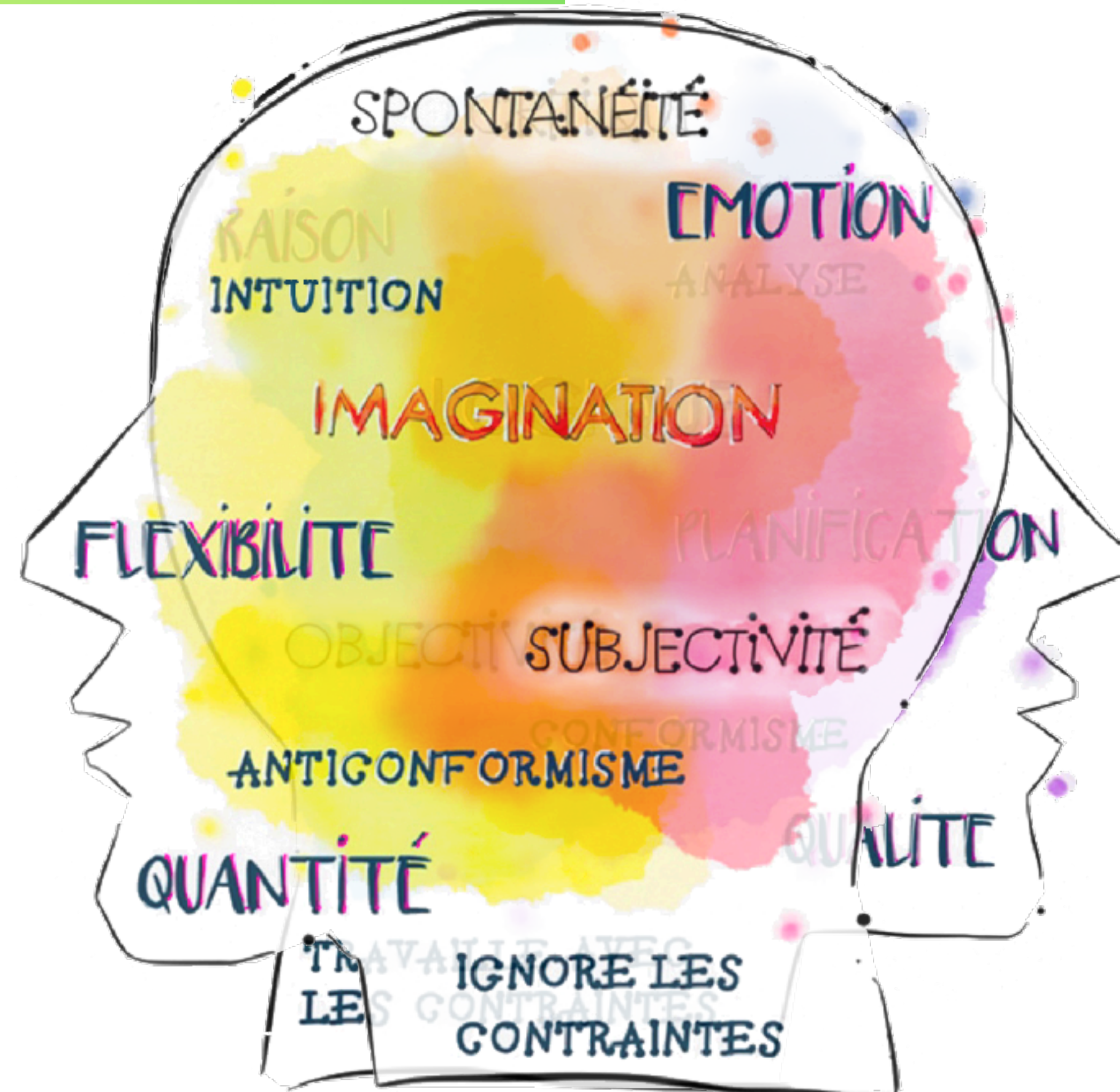
CRÉATION



SYNTHÈSE



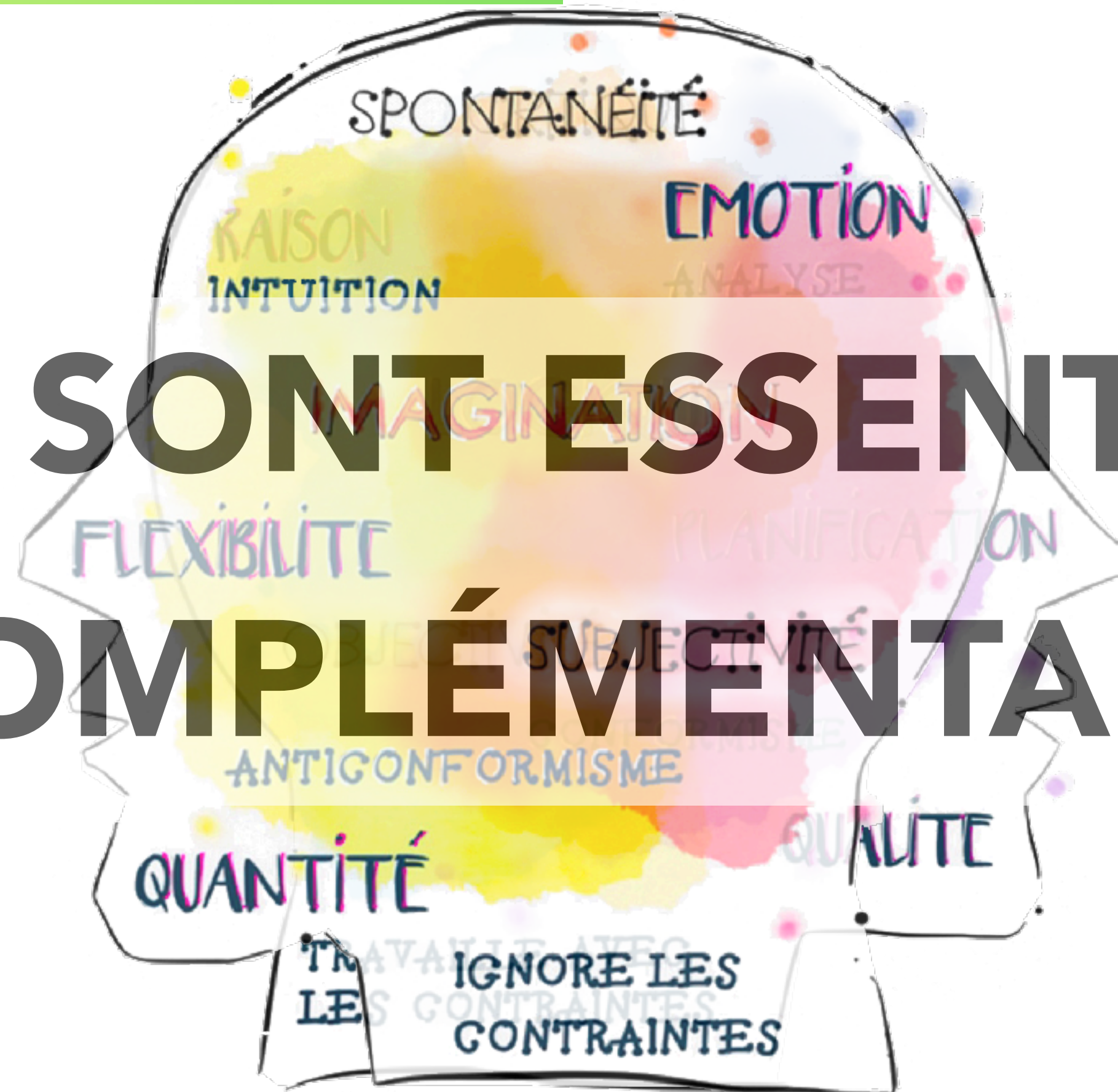
SYNTHÈSE





SYNTHÈSE

LES 2 SONT ESSENTIELS
ET COMPLÉMENTAIRES



EXERCICES PRATIQUES

POUR MUSCLER SA CRÉATIVITÉ

EXERCICE CRÉATIF PRATIQUE 01

KALÉIDOSCOPE SOUFLÉ

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'AMBIGUÏTÉ. Capacité à composer avec l'incertitude et le flou, à persister dans notre recherche malgré le malaise engendré.

1. Découper des mots et des images provenant de différents magazines au gré de sa fantaisie, sans réfléchir.

2. Placer ces mots et ces images dans une grande boîte.

3. Prendre, sans regarder, un petit paquet de mots+images dans cette boîte (environ 30 éléments) et le placer devant soi.

4. Souffler délicatement sur cet amas de mots+images pour ne conserver que quelques éléments qui se détacheront (5 tout au plus).

5. Sur un carton, réaliser un collage avec les éléments qui se sont détachés.

6. À l'aide d'un appareil mobile, photographier le collage et le traiter avec l'une des applis suivantes :

- [Photo-lake](#)
- [KaleidoPaint](#)
- [KaleidoLens](#)

7. Enregistrer ce kaléidoscope dans votre pellicule photo comme une trace du hasard. L'imprimer si désiré.

8. Noter dans son carnet de traces :

- 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 ?

02

LA BOÎTE À POURQUOI

la complaisance et celle requise.

la réponse à ce qu'ils peuvent utiliser

personnage, un métier, le découpage et le suggérer: la personne entre d'autres

ant leur expérience en vorté? En quoi cela

estion.

03

UNE FEUILLE LIGNÉE QUI A DE LA PERSONNALITÉ !

abilité à jouer avec les ludisme est un moyen

ersonnage, un métier,

le découpage et le suggérer: la personne entre d'autres

ant leur expérience en vorté? En quoi cela

04

UNE HISTOIRE AU HASARD !

crayon

ger des idées qui approfondies.

veloppe contenant intenant des

veloppes préparées éléments pigés au

nt leur expérience en porté? En quoi cela

ombre de pages à

histoire.

ent leur expérience en porté? En quoi cela

05

LE TROMBONE À IDÉES

labilité à jouer avec les ludisme est un moyen

n faire une nouvelle

ie. En s'inspirant des r les ombres sur l'objet sont un dessin.

son.

trés; un cirque, une pour produire le

ent leur expérience en porté? En quoi cela

06

LA MACHINE À SON

lguisée de l'impact de portements.

me la gesta. Puis on

greffer au premier en

son.

trés; un cirque, une pour produire le

07

LES TRENTA CERCLES

sager des idées qui r approfondies. Cet encide est un excellent ant une solution saible). Une fois divergence.

it 30 cercles de possible en objets nileys, un ballon, ou

le soccer est très

ent leur expérience à

us a au contraire

à être créatif ou pes t d'esprit. Si vous avez ité pour libérer votre

08

RAINSTORMING INVERSÉE

er ouvert et à s. des situations il approprié quand les rencontrent un blocage

que formalisée de 10 par Alex Osborn. catastrophe ou anti- er des idées pour ibleme en question ou

inversé.

09

LES CINQ POURQUOI

la complaisance et celle requise.

pre problème ou tunité d'amélioration

1er Pourquoi

se symptomatique

2e Pourquoi

se symptomatique

3e Pourquoi

se symptomatique

4e Pourquoi

se symptomatique

5e Pourquoi

10

L'ACRONYME CRÉATIF

s concepts, les idées. en efficace de réfléchir

ction.

pression.

is pour

11

TABLEAU D'HUMEUR

poste d'ordinateur ux nouvelles idées vient.

un type de collage leur. Puisque décrire er de la frustration,

ords : une mots descriptifs. ar un projet itation dans tout

umeur présente ou

os propres critères :

s'amusant avec

Adapté librement de : Anne-Marie Jobin (2010) Le nouveau journal créatif. Édition Le jour. Page 168.

André-Carol ne Boucher, Service national d., R&CIT, domaine des arts et Élysée, Mathias, CSDM

ARTS

DISPONIBLES À TOUS AU PRINTEMPS 2022

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.

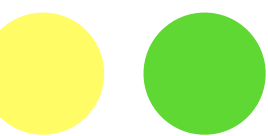
VARIANTES

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



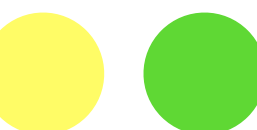


SOURCES ET RÉFÉRENCES

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 médiatiquemultimodale, 9. <https://id.erudit.org/iderudit/1062034ar>
23. Source : https://www.zed.fr/_cache/jimages/7b5afaf24b5f8acb4b3e4bdabbae28bb0d78fc48.jpg
24. Source : <https://www.lafabriquecrepue.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/B9IKw3agGQQ/>
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.

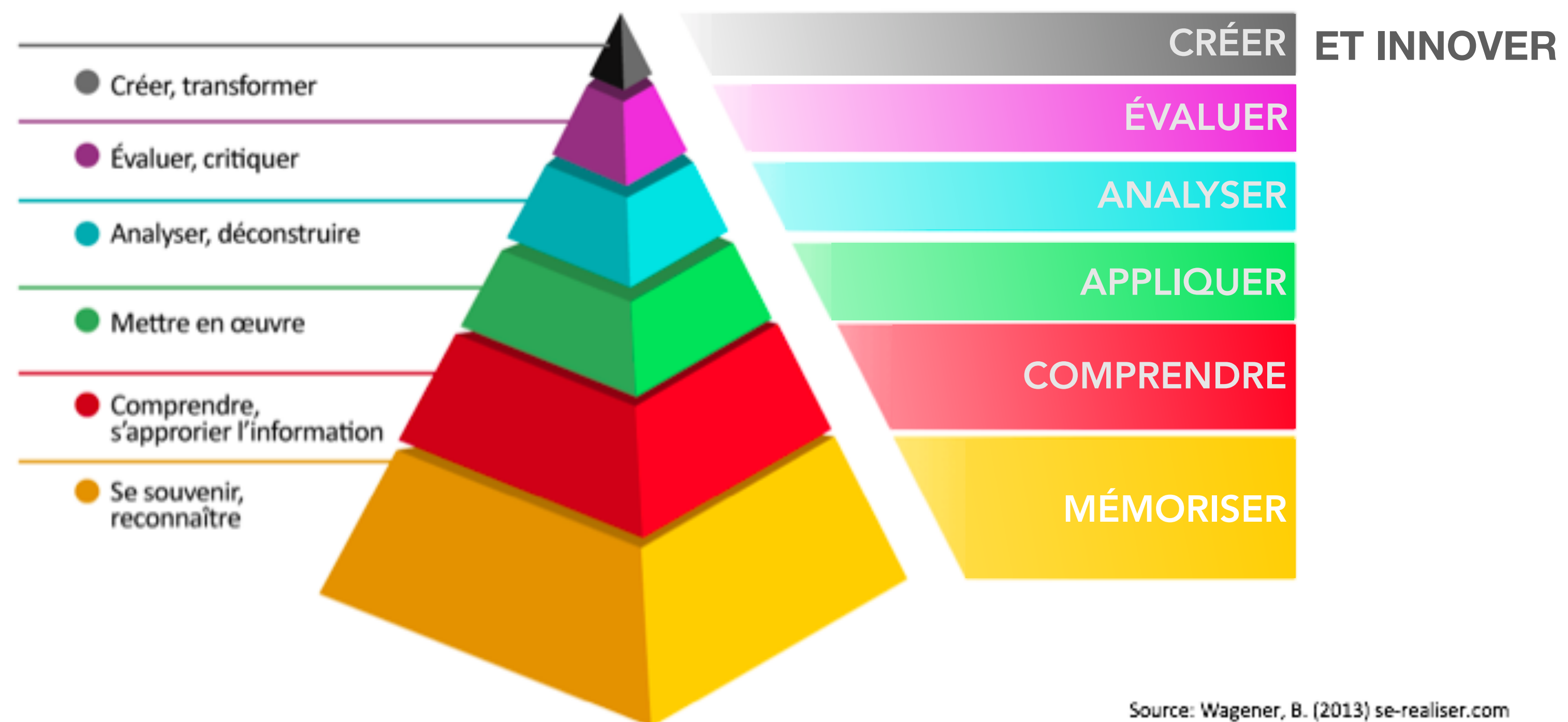


POUR ALLER PLUS LOIN

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

(F)

A+ for creativity

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

$2+2=22$

llin

and Juliet

t cartoon

na Lisa

A. to America

B. by Louis Lassen

C. by Leonardo da Vin

D. by Shakespeare

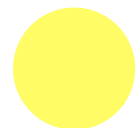
E. in 1989

F. from the local m

Draw a plant cell and identify its most important parts.

NO → Windows

Iron bars



CONCLUSION

QUELS SERONT VOS TRUCS
POUR ÊTRE DAVANTAGE CRÉATIF AU QUOTIDIEN?



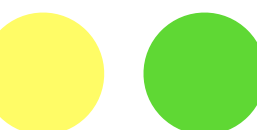
CONCLUSION



QUESTIONS

COMMENTAIRES

SUGGESTIONS



CONCLUSION

S'inscrire à

[Communauté en Arts](#)

[Communauté en Formation initiale et continue](#)

ou nous suivre sur

[Facebook](#)

