

Le monde de l'éducation à la créativité



- Qu'est-ce que la créativité ?
- Approches de l'étude de la créativité
 - La créativité en tant que produit
 - La créativité en tant que processus
 - La créativité en tant que caractéristique de la personnalité
 - La créativité en tant que produit et résultat du contexte



Qu'est-ce que la créativité ?



- La créativité en tant que construction psychologique
- Capacité à générer des idées nouvelles et utiles
- Personne créative

La créativité en tant que produit

- Nouveau
- Original
- Approprié et apprécié
- dans un contexte particulier



Nouveauté et qualité



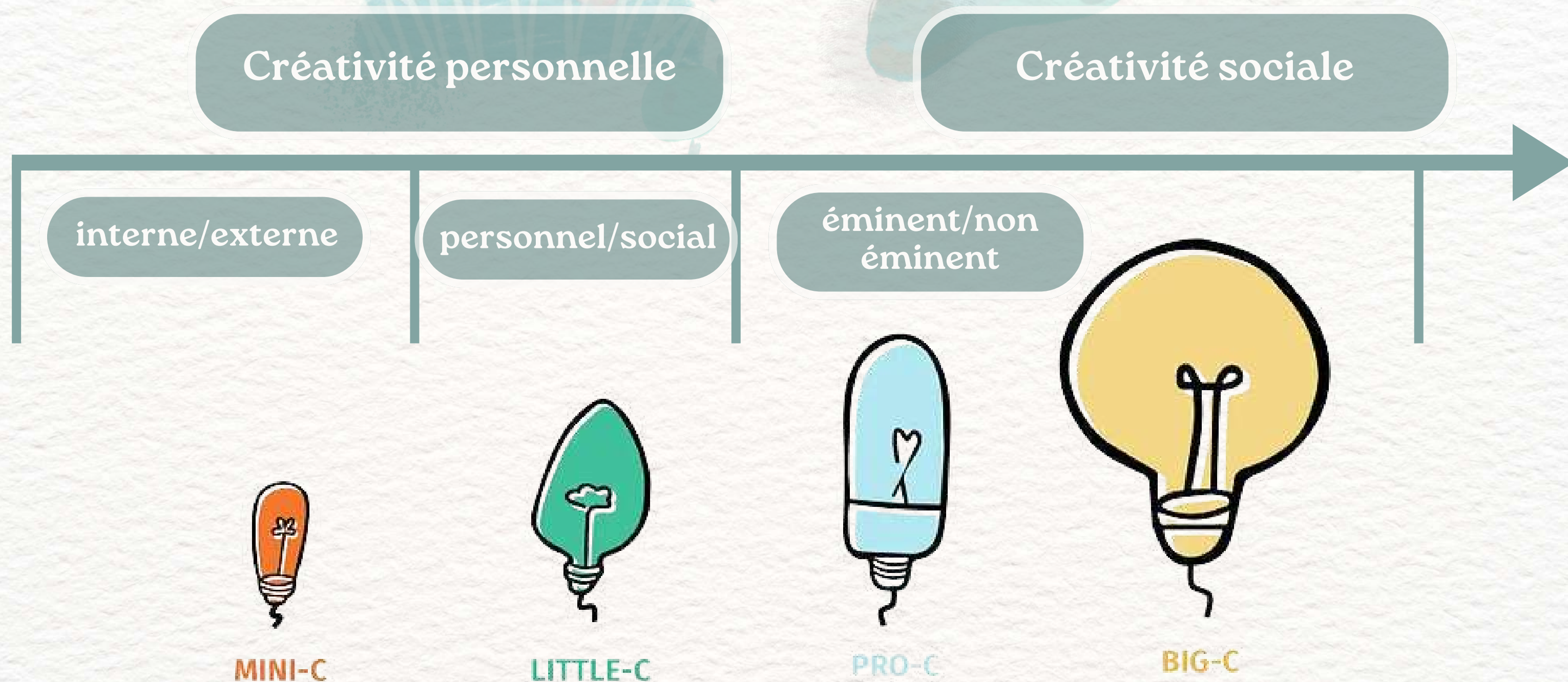
Originalité et
adéquation

(Sternberg &
Kaufman, 2010)

- Qu'est-ce qu'une nouveauté ?
- Quelque chose de différent de ce qui existe déjà.
- Cela dépend du cadre de référence : les degrés de créativité.
- Dépend du cadre de référence : degrés de créativité.
 - Créativité P : Créativité personnelle, peu de créativité (peu-c)
 - Créativité H : Créativité historique et sociale, Grande créativité (Big-C).



Modèle des quatre C de la créativité (Kaufman & Beghetto, 2009)



Créativité au quotidien - Créativité personnelle - Créativité professionnelle - Génereux

La créativité en tant que processus

Guilford (1986)

Structure de l'intellect (SOI). La créativité est le résultat d'une opération cognitive appelée pensée divergente, par opposition à la pensée convergente.

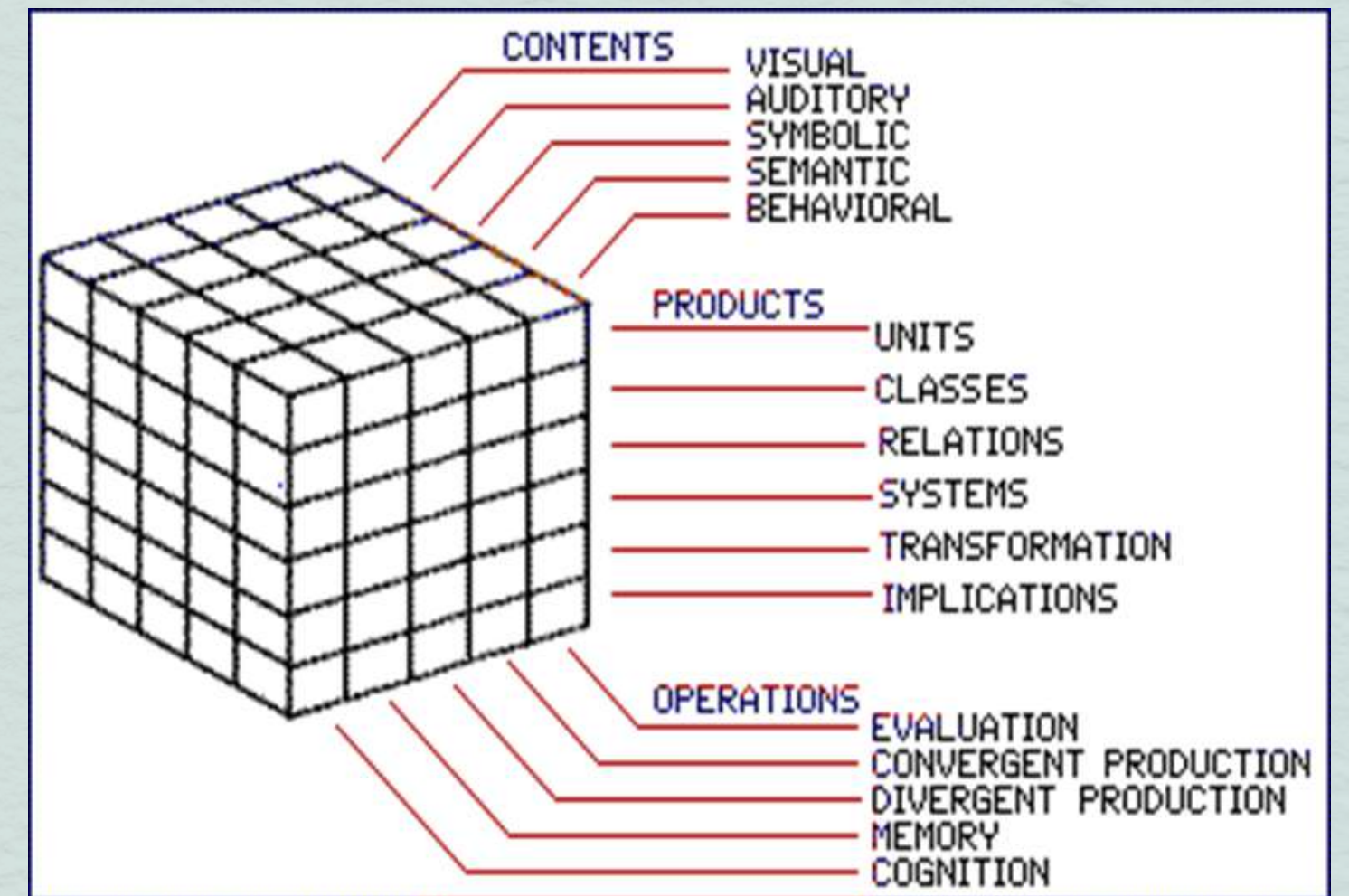
Les processus de pensée
divergente de Guilford :

Fluidité

La flexibilité

Originalité

L'élaboration



Développement et validation d'hypothèses (Torrance, 1976)

Créativité primaire et secondaire (Maslow, 1983)

Pensée latérale - pensée verticale (De Bono, 1986)

Modèle à double processus de l'esprit

La pensée créative

Divergent, latéral, parallèle, visuel, inconscient, implicite, automatique, émotionnel

Pensée critique

Convergent, vertical, séquentiel, verbal, conscient, explicite, contrôlé, rationnel



Personnalité créative

Études classiques de la
personnalité créative
(Makkinon, 1962, 1976) :

- Forte motivation intrinsèque pour résoudre les problèmes
- Sécurité et confiance en soi
- Qualités de réussite sociale
- Pas de conformisme
- Perception intuitive et valeurs esthétiques et théoriques.

Études récentes

- Flux d'idées et flexibilité
- Pensée non conventionnelle
- Indépendance et autonomie
- Autodiscipline
- Maîtrise de soi et persévérance
- Tolérance à l'ambiguïté



La personnalité en contexte

Personne créative (Amabile, 1983) :

- Compétences pertinentes pour le domaine
- Processus de créativité
- Motivation intrinsèque à la tâche

Contexte/ valeurs culturelles :

- Obstacles
- Valeurs et normes traditionnelles
- L'éducation
- Récompenses



Modèle Componentiel d'Amabile (1983)

Créativité	Compétences pertinentes pour le domaine	Processus liés à la créativité	Motivation intrinsèque à la tâche
Comprend	• Connaissances dans un domaine spécifique • Compétences techniques • Talent spécifique	• Style cognitif • Appareil heuristique • Style de travail	• Attitudes à l'égard de la tâche • Perception de la motivation à entreprendre une tâche
Dépendent de	• Les compétences cognitives, perceptives et motrices innées • L'éducation formelle et informelle dans un domaine particulier.	• Expérience dans la génération de nouvelles idées • Caractéristiques de la personnalité	• Niveau initial de motivation intrinsèque • Présence ou absence d'inhibiteurs sociaux • Capacités individuelles à minimiser les inhibiteurs cognitifs externes

*Développer la créativité en
classe.*



« La créativité s'apprend,
comme on apprend à lire ».

– Ken Robinson

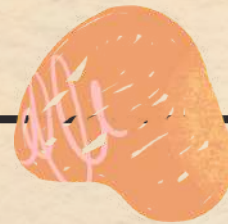
Comment travailler la créativité en classe ?

1



**Supprimer les
obstacles**

2



**Stratégies de
développement
de la créativité**

3



**Résolution
créative de
problèmes**



Supprimer les obstacles

- Perceptive : ne pas voir ce qui ne va pas dans un problème.
- Émotionnel : insécurité, rigidité de la pensée...
- Blocages culturels : accepter quelque chose comme bon ou mauvais, désir de conformité...

*« Si nous ne sommes pas prêts à faire des erreurs,
nous ne pourrions jamais créer quelque chose d'original
» - Ken Robinson*



The background is a light blue-grey color with various abstract, hand-drawn elements. There are large, soft-edged shapes in yellow, orange, and green. A blue scribble is on the right, and a blue and yellow striped shape is on the left. Small orange dots and a grey speckled area are also visible.

Stratégies créatives

Quelques exemples

Questions fantastiques

« Imaginer un monde différent
du présent, forcer l'esprit à
rechercher de nouvelles
ressources créatives ».

Et si nous pouvions manger des nuages au petit-déjeuner ?

Et si les plantes se mettaient à marcher d'un côté à l'autre ?

Et si nous avions des mains à dix doigts au lieu de cinq ?



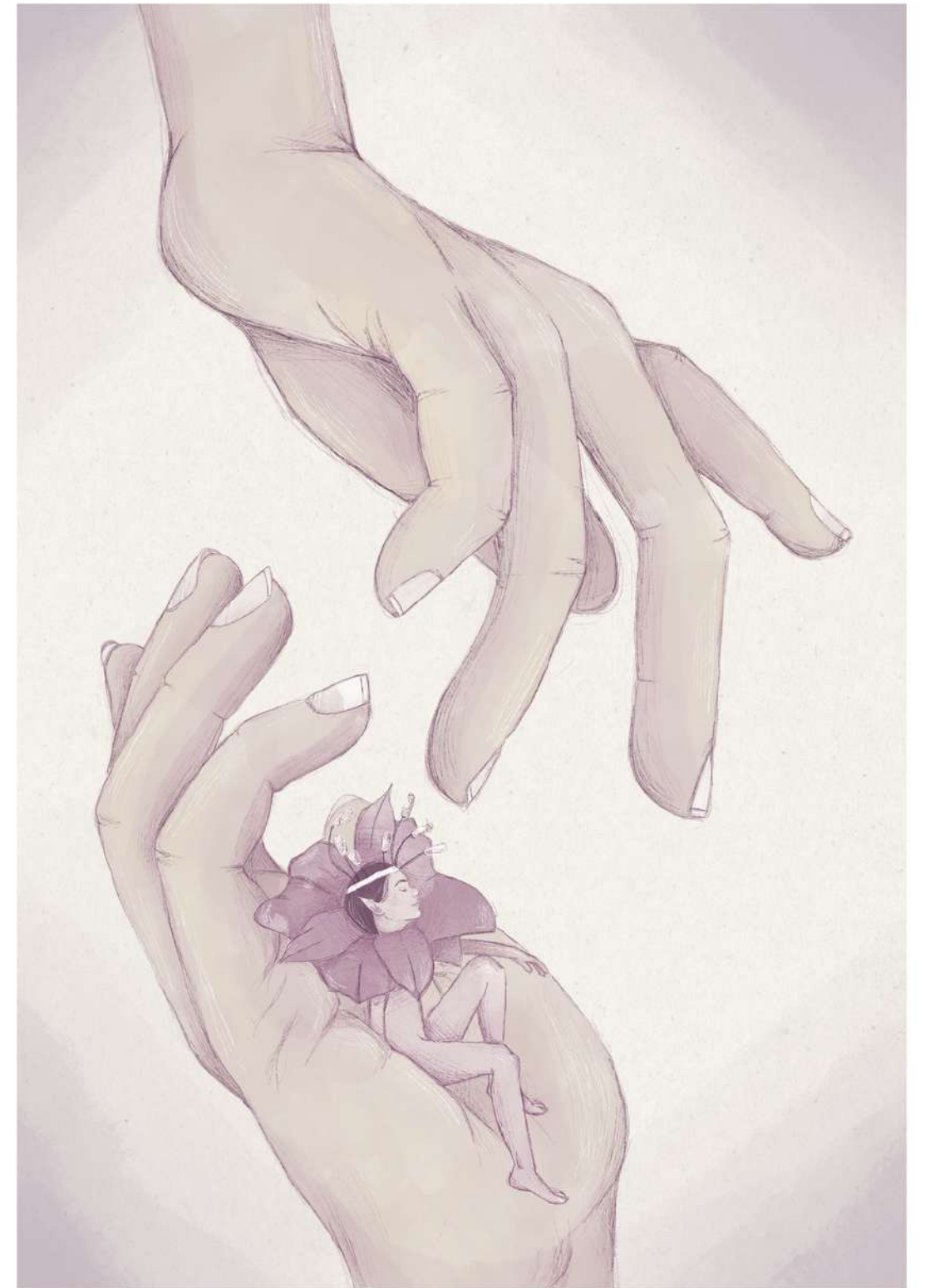


Que se passerait-il si les aliments du supermarché prenaient vie ?

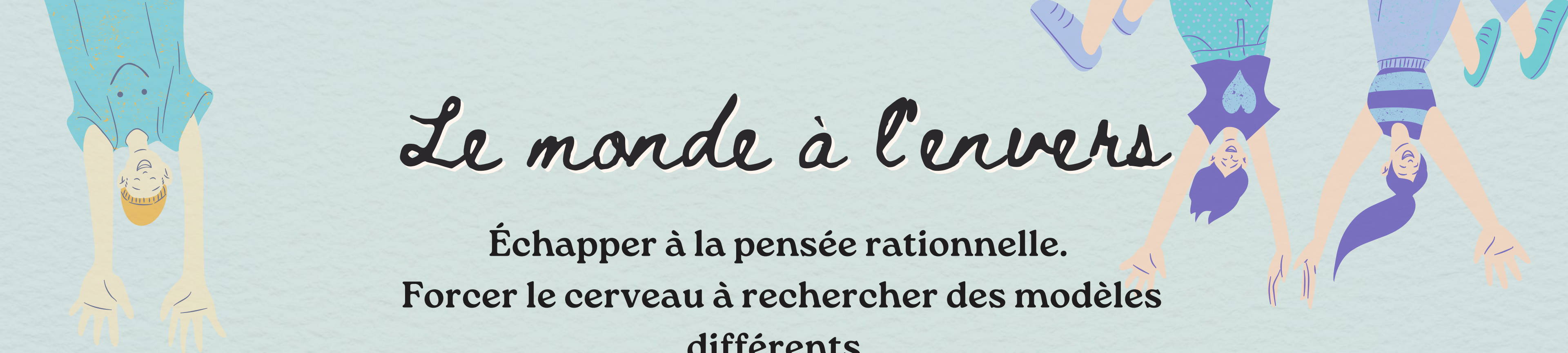
Partenariats forcés

Suggère des mots à partir d'un sujet spécifique, puis choisit l'un d'entre eux au hasard et apporte de nouveaux mots en rapport avec eux.

Cherche de nouvelles associations entre les mots afin d'échapper aux liens habituels.



fleur + délicatesse



Le monde à l'envers

Échapper à la pensée rationnelle.
Forcer le cerveau à rechercher des modèles
différents.

Introduire une façon différente de voir la réalité.

On m'a dit que dans le Royaume à l'envers
Personne ne danse avec ses pieds
Qu'un voleur est un gardien et un autre un juge
Et que deux et deux font trois

On m'a dit que dans le royaume de l'envers, il y a
de la place pour un ours dans une noix.
Il y a de la place pour un ours dans une noix
Que les bébés portent la barbe et la moustache
Et qu'une année dure un mois





Résolution créative de problèmes

Comment intégrer la créativité
dans des tâches simples

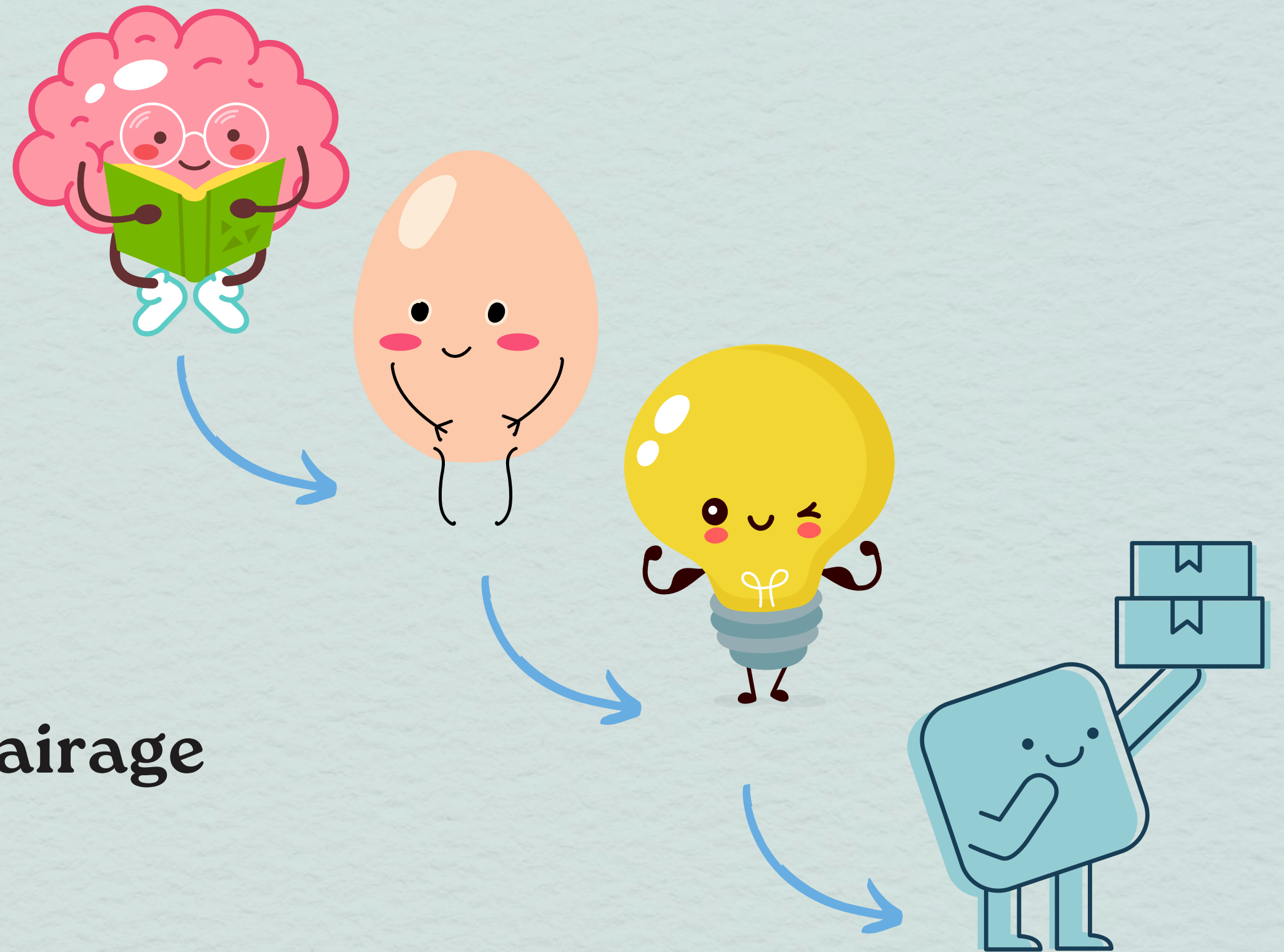
Phases du processus créatif :

Phase de préparation

Phase d'incubation

Phase d'éclairage

Phase de vérification



Eureka!



A young girl with long brown hair, wearing a light blue t-shirt and a red skirt, stands with her back to the viewer, holding onto the top edge of a large, curved white wall. She is looking up at a vibrant, fantastical mural painted on the wall. The mural depicts a world where a large blue whale with a small figure on its back swims in a sky filled with a full yellow moon, clouds, and various flying creatures like pterosaurs and dragons. Below the sky, a medieval-style castle with multiple towers and red-roofed spires sits on a grassy hill. A smaller whale is also visible in the sky. The foreground shows the girl's shadow on the wall and a field of red flowers and tall grass at the base of the wall.

Penser comme un enfant

**Les enfants sont des experts en
créativité car ils remettent tout
en question et jouent sans avoir
peur de se tromper.**

Changer de perspective

Reformulez les problèmes à l'aide de questions ouvertes, expérimentez d'autres points de vue et remettez en question vos propres hypothèses.

Changez de rôle : Comment un chef cuisinier, un astronaute ou un enfant de 5 ans résoudrait-il ce problème ?



Goûter l'inattendu

Utilisez des techniques de pensée latérale, mettez-vous au défi de résoudre un problème en vous imposant des contraintes.

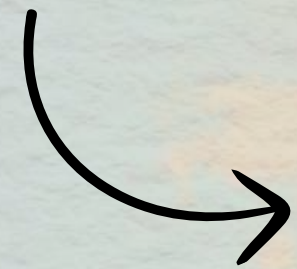
Et si nous avions une conversation avec des questions uniquement ?

- **Apprentissage par projet**
- **Activités artistiques**
- **Gamification**
- **Nouvelles technologies**
- **Intelligence artificielle**



Gamification et créativité

Jeux de rôle



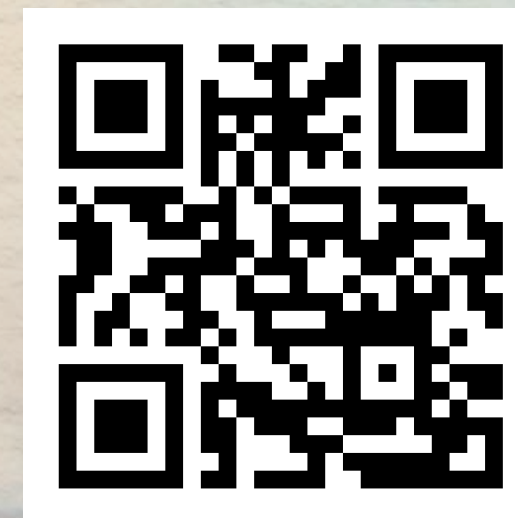
Six chapeaux de pensée
Figure pluie
Rôle pluie
Réflexion inverse



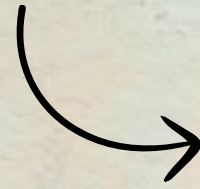
Gamestorming



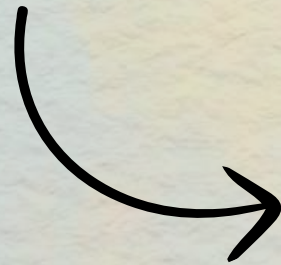
Game
storming



Jeux de société



Créez vos propres ressources de gamification pour développer votre créativité



Créativité et nouvelles technologies

Creative
Types



Oblique Strategies



Application pour les moments de blocage créatif

Brainstorming en ligne



wooclap

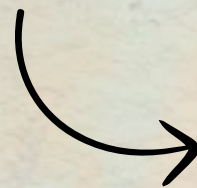
Résolution créative de problèmes



**MOON
SHOTS!**



Brainstorming



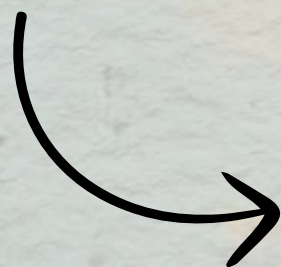
**CAN YOU MAKE
A PIG FLY?**



Pitch Game



App Miro



miro

Plate-forme de
brainstorming collaboratif

Créativité et intelligence artificielle

Les 4 volets :

- **Co-création:** L'IA est un outil qui amplifie la créativité humaine.
- **Exclusivité humaine:** la créativité « authentique » en tant que trait humain unique.
- **Plagiat et originalité:** préoccupations concernant l'utilisation de l'IA dans la production créative.
- **Démotivation:** L'IA peut réduire la créativité chez certaines personnes en affectant leur efficacité personnelle et leur motivation.

La créativité combinée à des outils d'intelligence artificielle de manière responsable.

Outils pour générer des images à partir d'idées, de croquis:

DALL·E 3



KREA AI



Canva



Leonardo.AI

Outils de création littéraire:



Notion

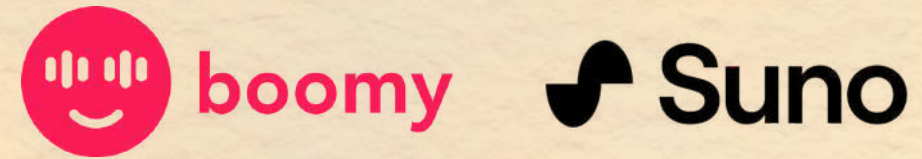


Jasper

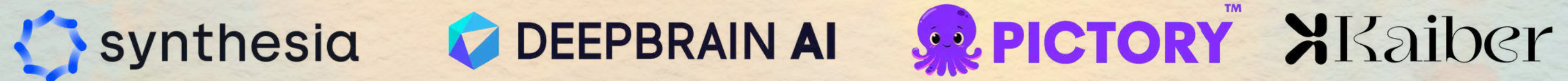


sudo
write

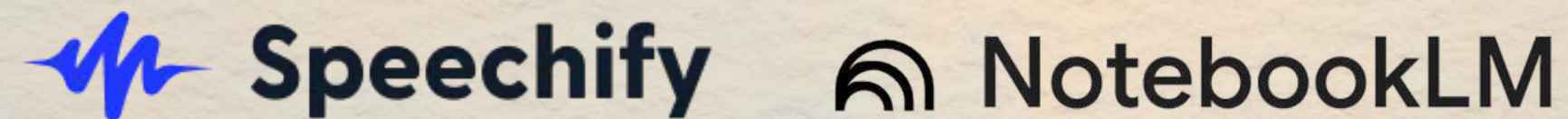
Outils de création musicale:



Outils de création de vidéos animées:



Outils de création de podcasts :



Merci de votre attention

