



Créativité

Le module *Créativité* présente des occasions de partager ses expériences personnelles et de connaître des stratégies pour faciliter le développement de cette compétence. En progressant dans le module, les personnes apprenantes devraient voir une amélioration de leur créativité. Les 11 tâches, accompagnées d'activités d'apprentissage, présentent les notions de façon graduelle. Elles respectent la philosophie du cadre du curriculum en littératie des adultes de l'Ontario (CLAO) et touchent, entre autres, la grande compétence E, *Gérer l'apprentissage*.

Huit annexes s'adressant aux personnes apprenantes accompagnent les tâches afin d'enrichir les activités d'apprentissage. Elles sont fournies à titre d'exemples pour appuyer davantage les formatrices. Ces annexes peuvent être projetées au tableau blanc interactif (TBI, ou *Smartboard*) ou à l'ordinateur.

Il est bon que les personnes apprenantes aient un cahier de travail personnel qui les accompagne dans l'étude des compétences génériques et qu'elles gardent leurs travaux dans un cartable ou un portfolio pour voir leurs progrès tout au long du processus.

Dans ce module, l'ordinateur est utilisé surtout en tant qu'outil d'apprentissage. La grande compétence *Utiliser la technologie numérique* y est peu abordée, sauf pour la navigation sur Internet.

À titre de référence, voici la définition des trois savoirs.

| Savoir | Savoir-faire | Savoir-être |
|--|---|--|
| Le savoir inclut les connaissances, c'est-à-dire tout ce qui se rapporte à la compréhension des principes et règles de base qui définissent les compétences génériques (par exemple, la compréhension des styles d'apprentissage et de leur importance dans le développement de la volonté d'apprendre). | Le savoir-faire renvoie à l'application des règles, lois et principes que comporte l'exercice de la compétence générique (par exemple, non seulement connaître les styles d'apprentissage, mais aussi mettre en pratique les stratégies qui favorisent le respect de son propre style). | Le savoir-être est la dimension affective de l'apprentissage : croyances, sentiments, perceptions, attitudes, besoins et valeurs soulevés par les interactions avec d'autres personnes et avec l'environnement. Il est essentiel d'être disposé à apprendre, d'exprimer ses sentiments et de partager ses expériences personnelles durant le développement des compétences génériques. |

Il est très important que les personnes apprenantes comprennent que développer leurs compétences génériques se compare à développer leur musculature dans un gymnase.

| Musculature | Compétences génériques |
|---|--|
| Il faut avoir un but précis, p. ex., sculpter les muscles de son corps. | Il faut avoir un but précis, p. ex., utiliser des stratégies d'apprentissage permettant le développement des compétences. |
| Il faut s'exercer de façon constante, se rendre au gymnase régulièrement et suivre un régime approprié. | Il faut s'exercer de façon régulière, mettre en pratique les exercices pouvant favoriser le développement des compétences. |
| Les changements sont progressifs et graduels; on ne voit pas les résultats tout de suite. | Les changements sont progressifs et graduels; on ne voit pas les résultats tout de suite. |
| Plus on y met d'efforts, meilleurs sont les résultats, c'est-à-dire mieux on développe sa musculature. | Plus on y met d'efforts, meilleurs sont les résultats, c'est-à-dire mieux on acquiert les compétences. |
| C'est un travail ardu; on ressent parfois des douleurs musculaires. | C'est un travail ardu; on ressent parfois de l'inconfort durant la pratique. |
| Les bienfaits en valent la peine : on développe un corps sculpté et en santé. | Les bienfaits en valent la peine : on acquiert des compétences qui peuvent servir dans tous les volets de sa vie. |

Qu'est-ce qu'un cahier de travail personnel?

Dans les modules, on invite les personnes apprenantes à utiliser leur cahier de travail personnel pour effectuer les activités sur les compétences génériques. Il peut s'agir d'un portfolio ou d'un cartable dans lequel la personne insère les feuilles imprimées durant les divers exercices pour pouvoir s'y référer tout au long du module.

Le cahier de travail personnel peut aussi servir d'outil de référence à la formatrice dans le cadre de l'évaluation du rendement de la personne apprenante.

Qu'est-ce qu'un journal de bord?

Nous encourageons aussi les personnes apprenantes à tenir un journal de bord. Cette stratégie les aidera à comptabiliser les efforts déployés durant leur cheminement et au cours du développement des compétences génériques.

Le journal de bord est un outil personnel qui sert, entre autres, à noter ses opinions, ses questions, ses sentiments, ses réflexions personnelles, ses réactions et ses commentaires positifs ou négatifs sur les sujets abordés durant les séances de formation. Non structuré et tout à fait personnel, le journal de bord n'est pas évalué. La formatrice n'y a accès que si la personne apprenante lui en donne la permission.

Pourquoi utiliser un journal de bord?

Le journal de bord permet à la personne de garder un compte rendu écrit de ses réflexions sur les leçons et peut lui servir de rappel durant le développement pratique des compétences génériques. Il est bon, durant les ateliers, que la formatrice donne aux personnes apprenantes des occasions d'inscrire des choses dans leur journal de bord. Plusieurs pistes d'animation les invitent d'ailleurs à noter leurs réflexions.

Comment se servir d'un journal de bord?

Nous recommandons d'y noter la date et d'indiquer un titre qui représente la leçon. Écrire de façon journalière dans son journal de bord est une habitude à acquérir, car elle facilite le développement des compétences génériques.



Sylvie Roy, du Centre Moi j'apprends, indique qu'elle a bien apprécié le tableau de comparaison «Musculature vs Compétences génériques». Selon elle, les apprenants ont besoin de prendre conscience des efforts et du temps que nécessite l'apprentissage.

— Définition —

Avoir l'**esprit créatif**, c'est avoir la capacité d'imaginer et le goût d'inventer, de produire et de concrétiser de nouvelles idées.
Créer de façon innovatrice et non traditionnelle.

Autres façons de l'exprimer : être observateur, pouvoir concevoir la réalité autrement, être capable d'inventer des choses, être imaginatif, être innovateur, être un concepteur, savoir explorer de nouvelles facettes, être créatif, pouvoir réaliser quelque chose de nouveau, être original, être non conformiste

Objectifs du module

Ce module permettra à la personne apprenante de (d') :

- ✓ Stimuler son imagination
- ✓ Produire des travaux originaux
- ✓ Se défaire des conventions apprises
- ✓ Percevoir les choses de façon différente
- ✓ Trouver de multiples utilités à des objets
- ✓ Trouver des stratégies pour améliorer sa créativité
- ✓ Explorer des techniques pour stimuler sa créativité
- ✓ Trouver des modèles, des similitudes et des différences
- ✓ Avoir des pensées plus innovatrices et non conventionnelles
- ✓ Mettre en pratique des stratégies pour améliorer sa créativité
- ✓ Tenter différentes méthodes pour trouver celles qui fonctionnent le mieux
- ✓ Penser différemment de la norme («outside the box»), sortir des sentiers battus
- ✓ Imaginer des façons nouvelles et innovatrices de résoudre des situations ou des problèmes

En se fondant sur l'évaluation administrée par la formatrice que l'on retrouve dans le *Guide sur les compétences génériques*, revoir les points suivants avec les personnes apprenantes en menant à bien les 11 tâches décrites dans ce module :

- Je suis curieux.
- Je ne suis pas conventionnel.
- J'ai du talent pour les arts visuels.
- J'aime concevoir toutes sortes de choses.
- J'ai une bonne imagination et je suis créatif.
- J'ai souvent des idées très différentes de la norme.
- Je vois souvent les choses différemment des autres.
- J'aime explorer différentes façons de faire les choses.
- Mes travaux et les produits que je crée sont très originaux.
- J'essaie différentes méthodes pour trouver celles qui fonctionnent.
- Je trouve souvent des solutions innovatrices pour régler des problèmes.
- J'ai souvent plusieurs solutions à des problèmes et certaines d'entre elles sont quelque peu bizarres.

Notes à l'intention de la formatrice

La durée suggérée des tâches est une valeur approximative et varie selon le niveau des personnes apprenantes de votre groupe.

L'avant-dernière tâche dans le module est la simulation d'une entrevue. Bien que le même format d'entrevue soit répété d'un module à l'autre, les questions posées et la compétence en vedette sont différentes. Cette répétition intentionnelle du format peut être très bénéfique pour les personnes apprenantes, car il est essentiel qu'elles aient l'occasion de jouer le rôle d'un employeur et celui d'un candidat appelé à démontrer sa maîtrise de la compétence en vedette durant une entrevue.

L'autoévaluation est la dernière tâche du module et elle a également le même format dans les 20 modules. L'autoévaluation permet de déterminer les progrès de la personne apprenante dans la compétence abordée. Chaque énoncé indique le numéro de la tâche auquel il se rapporte, de façon à vous permettre :

- d'administrer l'autoévaluation par étapes afin de suivre la progression de la personne durant le module et
- d'utiliser uniquement les énoncés qui se rapportent aux tâches accomplies si vous choisissez seulement certaines d'entre elles.

Certaines activités touchent aussi les compétences génériques suivantes :

- Efficacité
- Esprit d'analyse
- Confiance en soi
- Volonté d'apprendre
- Sens de l'observation

Dans la plupart des activités, vous inviterez les personnes apprenantes à travailler en équipes de deux personnes ou plus, pour favoriser l'interaction et stimuler les échanges et le travail. Les activités peuvent toutefois être effectuées individuellement. À vous de décider selon le groupe.

Quelques suggestions pour adapter les tâches au niveau 1 ou 3 du cadre du CLAO

Niveau 1 : Dans plusieurs des activités de ce module, le groupe de tâches *Interagir avec les autres* est en vedette, à cause de la matière et des interactions orales. Pour porter la complexité au niveau 1, vous pouvez éliminer les discussions et les explications en groupe et vous assurer que les interactions sont brèves et se font avec une autre personne seulement. En ce qui a trait au groupe de tâches *Lire des textes continus*, vous pouvez faire la lecture vous-même sans demander aux personnes apprenantes de lire ou de travailler en équipes de deux. Pour le groupe de tâches *Remplir et créer des documents*, faites l'autoévaluation avec les personnes apprenantes qui sont débutantes en lecture, soit au tableau blanc interactif ou au rétroprojecteur. Les inviter à écrire des mots clés pour répondre et à faire l'activité oralement avec vous.

Niveau 3 : Pour porter la complexité au niveau 3, assurez-vous que les interactions sont plus longues, qu'elles se font avec une autre personne ou plus et qu'elles portent sur divers sujets en même temps. En ce qui a trait au groupe de tâches *Lire des textes continus*, vous pouvez donner plus de lecture à la fois, car les personnes apprenantes passeront à travers la matière beaucoup plus vite. Aussi, posez des questions qui visent davantage l'évaluation et l'intégration de la matière. Pour le groupe de tâches *Remplir et créer des documents*, les personnes apprenantes peuvent remplir l'autoévaluation seules et sans aide.

Assurez-vous que le partage des résultats des activités et du questionnement demeure une expérience d'apprentissage positive et non menaçante pour les personnes apprenantes. Adaptez si nécessaire les savoirs reliés aux activités pour diminuer ou augmenter le niveau des tâches.



Pour intégrer davantage la grande compétence *Utiliser la technologie numérique*, vous pouvez mettre l'accent sur des activités qui touchent la technologie, comme des manipulations d'images et de vidéos.

Le site suivant fournit des suggestions de programmes pouvant être utilisés :
<http://education.tablette-tactile.net/creativite-avec-une-tablette-123867/>.

Les savoirs suivants sont abordés dans le cadre des 11 tâches. Étant donné que l'ordinateur est une façon très courante de travailler et qu'il s'agit d'un outil parmi d'autres, «Utilisation de l'ordinateur» ne figure pas dans les savoir-faire. Par contre, vous y trouverez «Navigation sur Internet».

Savoirs

- Sensibilisation à la créativité
- Définition de la créativité
- Identification de métiers qui exigent des gens créatifs
- Reconnaissance du lien entre l'imagination, le jeu, la spontanéité et les émotions dans la créativité
- Compréhension du processus de perception
- Découverte de stratégies pour améliorer sa créativité
- Compréhension du lien entre les inventions, la créativité et la solution de problèmes
- Apprentissage de la technique du *Mind Mapping* (cartographie de l'esprit) pour stimuler la créativité
- Apprentissage de la technique du *remue-méninges* pour stimuler la créativité
- Apprentissage de la méthode des *6 chapeaux* pour stimuler la créativité
- Sensibilisation à sa capacité de se défaire des conventions
- Apprentissage de la méthode *QQOQCCP* pour stimuler la créativité
- Apprentissage de la technique de la *métaphore* pour stimuler la créativité

Savoir-faire

- Partage de ses expériences personnelles
- Communication de ses observations
- Partage de ses opinions
- Analyse de la perception
- Découverte de métiers convenant à son type de créativité
- Détachement de certaines conventions pour être plus créatif
- Expression de sa pensée créative
- Capacité d'analyser
- Travail en groupe
- Utilisation de sa créativité pour solutionner un problème courant
- Expression de ses opinions
- Analyse de stratégies pour en choisir une à explorer davantage
- Capacité d'observer attentivement
- Utilisation de techniques pour stimuler sa créativité
- Simulation d'une entrevue
- Capacité d'être stratégique en entrevue
- Navigation sur Internet
- Autoévaluation

Savoir-être

- Confiance en soi face au fait de penser différemment des autres
- Expression de sentiments liés à sa créativité
- Confiance de partager son opinion et ses expériences
- Satisfaction de connaître son niveau de créativité
- Joie de se rendre compte à quel point sa créativité se développe
- Confiance de parler devant un groupe
- Fierté de comprendre les 5 techniques pour stimuler la créativité
- Fierté et surprise de pouvoir se défaire des conventions et de ses façons de penser

Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B1 : Interagir avec les autres

Tâche 1

Raconter des expériences personnelles dans le but de prendre conscience des incitatifs et des obstacles à la créativité. (Niveau 2)

Durée approximative : 60 minutes, selon la capacité de votre groupe

Note : Nous négligeons souvent de reconnaître nos moments de créativité. En discutant de leurs expériences personnelles durant cette activité, les personnes apprenantes pourront retracer des moments où elles ont fait preuve de créativité dans leur vie personnelle ou professionnelle et des occasions où elles auraient aimé être plus créatives.

Pistes d'animation suggérées

- Inviter les personnes apprenantes à travailler en équipes de deux. Leur demander de partager et d'expliquer à l'autre personne :
 - des jeux durant lesquels, dans leur jeunesse, elles faisaient appel à leur imagination (par exemple, lorsqu'elles s'inventaient un ami imaginaire, jouaient aux pirates ou à l'école ou encore construisaient des châteaux de sable, des cabanes dans les bois, etc.)
 - des occasions, durant leur jeunesse ou par après, où elles ont fait de la peinture, de la poésie, de la poterie ou pratiqué une autre forme d'art ou de créativité
 - des expériences personnelles plus récentes au cours desquelles elles croient avoir utilisé leur créativité
- Leur poser les questions suivantes :
 - Qu'est-ce qui permet aux enfants d'être si créatifs?
 - Qu'est-ce qui contribue à réduire la créativité chez les adultes?

Souligner que durant sa jeunesse, on laisse plus de place à l'imagination et à la spontanéité dans ses actes et ses pensées et on est beaucoup plus émotifs. De plus, on participe davantage aux jeux. Selon Roger Von Oech, un consultant en créativité, il y a un lien étroit entre le jeu et l'innovation. Ce sont des éléments qui favorisent la créativité. Permettre aux personnes apprenantes de partager des moments de créativité vécus dans leur jeunesse.

- Leur poser ensuite la question : «Quels obstacles peuvent nuire à la créativité?» Voici des exemples : plusieurs personnes, en vieillissant, se retrouvent prisonnières de la routine et des conventions et répriment leur imagination et leurs sentiments créatifs. Elles perdent donc leur créativité. De plus, les adultes s'éloignent du jeu. Amorcer une discussion et demander à tous d'expliquer leurs réponses.

Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B1 : Interagir avec les autres

Tâche 2

Nommer des personnes et des métiers qui encouragent ou exigent de la créativité, afin de bien comprendre les avantages de celle-ci. (Niveau 2)

Durée approximative : 60 minutes, selon la capacité de votre groupe

Note : Cette activité permettra aux personnes apprenantes de comprendre ce qu'est la créativité et de nommer des personnes et des métiers qui l'encouragent ou même l'exigent. En plus de démontrer l'importance de la créativité dans toutes sortes d'emplois, les discussions leur feront prendre conscience de l'importance d'être créatives dans leur vie.

Pistes d'animation suggérées

- Présenter la définition de la créativité.

Créativité : Avoir l'esprit créatif, c'est avoir la capacité d'imaginer et le goût d'inventer, de produire et de concrétiser de nouvelles idées.

Créer de façon innovatrice et non traditionnelle.

Inviter les personnes apprenantes à discuter de cette définition et à dire ce qu'elle signifie pour elles en se référant aux moments de créativité exprimés dans la tâche précédente.

- Les inviter ensuite à nommer des personnes qu'elles perçoivent comme étant très créatives et qui, selon elles, encouragent la créativité. Il peut s'agir :
 - de personnalités comme des peintres, des chanteurs, des acteurs, ou
 - de gens dans leur entourage, comme la voisine qui fait du petit point ou le parent qui a un superbe jardin
- Ensuite, demander au groupe de nommer des métiers ou des occupations qui exigent beaucoup de créativité. Souligner, entre autres, les suivants :
 - acteur, architecte, artiste de cirque
 - bijoutier-joaillier
 - chanteur, chef, coiffeur, cuisinier
 - décorateur
 - écrivain
 - illustrateur, inventeur
 - menuisier, metteur en scène
 - pâtissier, photographe, professeur de musique ou de danse
 - scénariste, scénariste de jeux vidéo, sculpteur, styliste
 - concepteur de sites Web

- Poser des questions au groupe comme :
 - Expliquez-moi comment une personne qui travaille dans un bureau et qui apporte des nouvelles idées sur la façon d'organiser le travail peut être créative.
 - Comment cette personne peut-elle être un atout pour l'entreprise?
 - Comment tout employeur peut-il bénéficier des services d'une personne créative?
- Souligner que certains employeurs encouragent leurs employés à trouver des solutions innovatrices aux problèmes qui surviennent au travail. La société Google, par exemple, est reconnue pour sa façon non conventionnelle de gérer le lieu de travail. Entre autres, les employés peuvent se présenter à l'heure qui leur convient, amener leur chien, venir au travail en pyjama, utiliser un centre de conditionnement physique, voir un médecin, se faire masser et faire faire leur lessive sur les lieux; ils sont aussi très bien nourris gratuitement. Leur milieu de travail est à la fois relaxant et stimulant. De plus, Google permet à ses employés de consacrer 20 % de leur temps de travail à des projets personnels. Tous ces motivateurs permettent aux gens d'être plus productifs et plus créatifs. (Ce qui, apparemment, ne les empêche pas de partir très vite pour explorer d'autres lieux!) D'autres entreprises, telles Cisco Inc. et Wholefoods Inc., croient aussi qu'il est important de motiver les employés pour leur permettre de fournir le maximum de créativité et de résultats. Comme Google, ils offrent une panoplie d'avantages pour stimuler leur main d'œuvre.
- Poser la question suivante : «Comment le fait d'être créatif peut-il avoir des avantages dans la vie quotidienne?» Voici quelques exemples.
 - Être créatif dans l'utilisation des restants de nourriture peut aider à économiser.
 - Être créatif dans la décoration peut rendre les lieux plus agréables en plus de permettre des économies.
 - Être créatif dans la célébration d'occasions spéciales peut rendre la vie agréable à tout le monde.
 - Être créatif dans sa façon d'organiser le budget peut permettre de faire des économies.

Donner aux personnes apprenantes le temps d'expliquer les avantages qu'elles ont soulevés.

Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B1 : Interagir avec les autres

Tâche 3

Observer des images pour comprendre et pouvoir expliquer les différentes perceptions visuelles. (Niveau 2)

Durée approximative : 60 minutes, selon la capacité de votre groupe

Note : Cette activité vise à démontrer aux personnes apprenantes à quel point la perception visuelle peut être différente d'une personne à l'autre, et pourquoi. La conscience individuelle donne la priorité à certains aspects de toute information perçue par les sens, entre autres la forme et la couleur. Cela permet à chacun de puiser différemment dans sa créativité.

Pistes d'animation suggérées

- Poser les questions suivantes : «Connaissez-vous le terme **perception**?» Laisser les personnes apprenantes partager leurs idées et leurs définitions. La perception est simplement la façon de voir les choses. «Est-ce possible que deux personnes regardent exactement la même image, en même temps, et voient deux choses différentes?» Discuter de ce concept. Oui, c'est possible, et en voici la preuve.
- Présenter l'image *Canard ou lapin?* de l'**Annexe 1a** et demander aux personnes apprenantes de la regarder pendant 5 secondes sans dire tout haut ce qu'elles voient. Il est important que tous observent l'image en même temps pendant 5 secondes, soit sur un tableau blanc interactif (TBI, ou *Smartboard*), sur papier ou à l'ordinateur. Leur demander ensuite d'écrire *canard* ou *lapin* dans leur cahier de travail personnel, toujours sans le dire à haute voix.
- Demander au groupe : «Qui a vu le *canard*? Qui a vu le *lapin*? Pourquoi? Qu'est-ce qui se passe?». Expliquer que la perception de la réalité est très subjective et que cette image aide à démontrer les différences de perception d'une personne à l'autre : chacune construit sa propre réalité et perçoit donc les choses à sa façon, à travers son regard unique. Toute information perçue par nos sens est sélectionnée, organisée et ordonnée selon notre conscience individuelle. Au cours de ce processus, chacun donne la priorité à certains aspects de l'information plutôt qu'à d'autres : la couleur d'une image, la forme d'un bâtiment, etc. Ainsi, il est possible et même très normal que deux personnes qui regardent la même image n'y voient pas la même chose. Ceci explique pourquoi chacune est inspirée à créer différemment, même si les deux sont exposées à la même chose.
- Présenter encore l'image *Canard ou lapin?* et demander aux personnes apprenantes de venir y indiquer la forme qu'elles ont vue, en la traçant avec leur doigt. Elles le feront différemment, puisqu'elles mettront instinctivement certains aspects en évidence, comme les contrastes, les couleurs ou les formes. En discuter au besoin.

- Répéter le même processus avec l'image *Vase ou figure?* fournie à l'**Annexe 1b**. Les personnes apprenantes ont-elles mis l'accent sur les teintes, la forme, la couleur, ou autre chose? Leur demander d'expliquer au groupe d'autres éléments qui les ont amenées à choisir l'une ou l'autre des réponses.
- Revoir les deux images au besoin pour vous assurer que tous arrivent à voir les deux images dans chacune. Inviter ensuite les personnes apprenantes à consulter les sites suivants pour s'exercer avec d'autres images :

<http://www.topito.com/top-illusions-optique-impressionnantes>

<http://villemin.gerard.free.fr/Humour/Illusion.htm>

<http://bribriange49.centerblog.net/rub-IMAGES-EFFETS-OPTIQUE.html>

<http://gigistudio.over-blog.com/article-quizz-10-illusions-d-optiques-en-images-43571467.html>

<http://www.frizou.org/divers/pour-vos-yeux/>

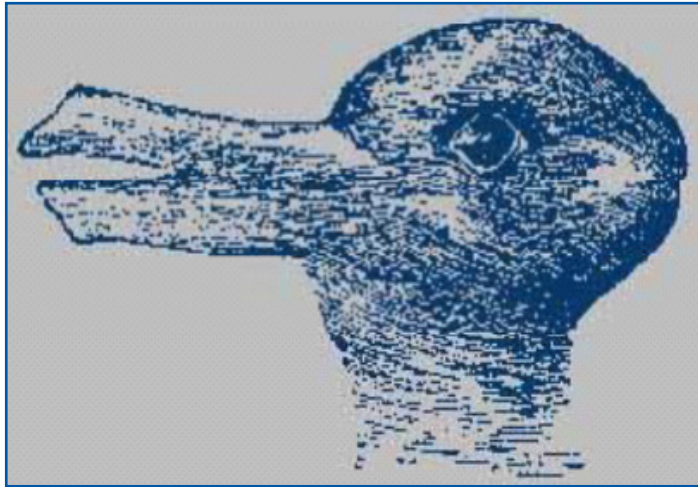
http://lecerveau.mcgill.ca/flash/a/a_02/a_02_p/a_02_p_vis/a_02_p_vis.html

http://lecerveau.mcgill.ca/flash/i/i_02/i_02_p/i_02_p_vis/i_02_p_vis.html



Sylvie Pelletier, du Centre Moi j'apprends, souligne que la validation de cette compétence a confirmé ce qu'elle savait : « Cette compétence est mise de côté dans la vie de nos apprenants. Pour eux, ce n'est pas du vrai travail. Je vais continuer à travailler cette compétence. »

Annexe 1a



Canard ou lapin?

Nos remerciements à Claude Terrier, auteur aux éditions Hachette et Casteilla,
pour les deux images et l'information tirée de son site Web.

Annexe 1b



Vase ou figures?

Nos remerciements à Claude Terrier, auteur aux éditions Hachette et Casteilla,
pour les deux images et l'information tirée de son site Web.

Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B4 : S'exprimer de façon créative
- B1 : Interagir avec les autres (Niveau 2)

Tâche 4

Se défaire des conventions apprises pour pouvoir développer un esprit créatif.

Durée approximative : 60 minutes, selon la capacité de votre groupe

Note : Cette tâche vise à se défaire des conventions apprises pour habituer le cerveau à penser différemment. Les activités proposées sont amusantes et exigent que les personnes apprenantes regardent les choses d'un autre œil. Ce type d'activité se veut avant tout un début d'expression personnelle. Cela s'inscrit précisément dans le groupe de tâches *S'exprimer de façon créative*, sous la grande compétence *Communiquer des idées et de l'information*.

Pistes d'animation suggérées

- Expliquer que le cerveau, en plus d'interpréter de différentes façons l'information visuelle, est souvent conditionné à penser d'une certaine façon plutôt que d'une autre. Or, se défaire de ces conventions apprises peut aider à développer un esprit plus créatif.
- Présenter le numéro 1 de l'**Annexe 2a**. Lire la consigne et expliquer l'exemple «Nico **range** ses affaires» (Si on prend le **o** du mot Nico et le mot **range** au complet, on forme le mot **orange**). Ensuite, distribuer l'Annexe et demander aux personnes apprenantes, seules ou deux par deux, de faire l'exercice avec les 5 autres phrases du numéro 1. Lorsqu'elles ont terminé, discuter des résultats en grand groupe en invitant les personnes à expliquer ce qu'elles ont ressenti en faisant l'activité.
- Distribuer l'**Annexe 2b** et leur demander de faire les numéros 2 et 3 avec leur équipier. Durant cette activité, les personnes plus créatives trouveront sans doute les réponses plus vite. Quelques réponses sortiront sans doute de l'ordinaire et seront même drôles.
- Après l'exercice, discuter des résultats en grand groupe en invitant les personnes apprenantes à expliquer ce qu'elles ont ressenti en faisant l'activité.

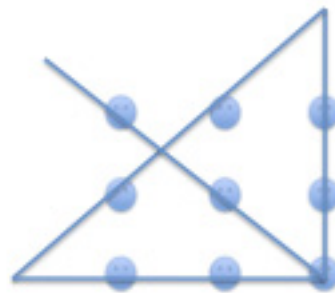
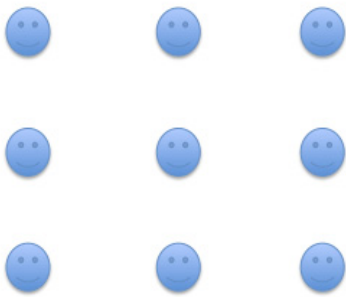
Les réponses se trouvent à la page suivante.

Réponses :

1. ✓ Moi et Lino **ir**ons visiter les jardins botaniques demain. (noir)
✓ La firme d'avocats de Shapi**ro se** trouve sur la rue Champlain. (rose)
✓ Il a dé**jà une** voiture sport. (jaune)
✓ Sa **bru ne** viendra pas pendant le temps des Fêtes. (brune)
✓ Dans ce **trou ger**ment les plus beaux plants de concombres. (rouge)

2. Les réponses peuvent varier.

3.



Annexe 2a

Pense différemment!



1. Dans l'exercice suivant, retrouve la couleur cachée dans la phrase. Il te faut ignorer les règles grammaticales habituelles et penser différemment.

Exemple : Nico **range** ses affaires.

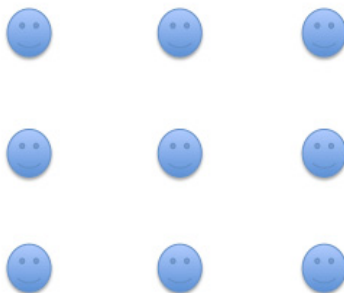
- Moi et Lino irons visiter les jardins botaniques demain.
- La firme d'avocat de Shapiro se trouve sur la rue Champlain.
- Il a déjà une voiture sport.
- Sa bru ne viendra pas pendant le temps des Fêtes.
- Dans ce trou germent les plus beaux plants de concombres.

Annexe 2b

2. Peux-tu trouver 10 façons d'utiliser les objets illustrés?

| Objet | Utilités possibles |
|--|--|
|  <p data-bbox="467 793 597 825">Trombone</p> | <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p> <p>7.</p> <p>8.</p> <p>9.</p> <p>10.</p> |
|  <p data-bbox="467 1192 597 1224">Cure-dents</p> | <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p> <p>7.</p> <p>8.</p> <p>9.</p> <p>10.</p> |

3. Relie tous les points ci-dessous avec quatre lignes droites, de façon continue, sans soulever ton crayon!



Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B4 : S'exprimer de façon créative
- B1 : Interagir avec les autres (Niveau 2)

Tâche 5

S'imaginer dans des situations particulières dans le but de développer sa créativité grâce aux 5 sens.

Durée approximative : 60 minutes, selon la capacité de votre groupe

Note : Durant cette activité, les personnes apprenantes commencent à trouver des façons de développer leur créativité et de s'exprimer de façon personnelle, à l'aide de l'imagination et des 5 sens. Des images intéressantes leur sont présentées pour éveiller leur imagination et leurs sens. Afin de tenir compte des différents styles d'apprentissage, il est possible d'utiliser des bandes sonores ou même des matériaux que les personnes apprenantes peuvent toucher. Ces éléments pourront servir de points de départ pour les histoires à inventer. L'activité s'inscrit précisément dans le groupe de tâches *S'exprimer de façon créative*, sous la grande compétence *Communiquer des idées et de l'information*.

Pistes d'animation suggérées

- Revoir l'activité 3 de l'Annexe 2b. Souligner aux personnes apprenantes que cet exercice est parfois utilisé par les entreprises dans le cadre de tests d'aptitudes. Expliquer que si elles réussissent à faire l'exercice, cela veut dire qu'elles peuvent facilement laisser aller les conventions et penser différemment, en sortant de la norme. Ajouter que toute personne est capable d'être créative; ça n'est pas réservé aux génies de l'art, de la musique ou d'autres domaines. Par contre, si on n'exerce pas sa créativité en l'utilisant régulièrement, elle ne se développera pas.
- Présenter une image comme celle qui se trouve à l'**Annexe 3**. Demander aux personnes apprenantes, seules ou en équipes de deux, de s'imaginer dans la scène de l'image en faisant appel à leurs 5 sens. Rappeler que les 5 sens sont le goût, l'odorat, l'audition ou l'ouïe, la vision et le toucher. Leur demander de décrire :
 - ce qu'elles voient
 - les bruits qu'elles entendent
 - les odeurs qu'elles sentent
 - ce qu'elles goûtent
 - les sensations possibles de toucher
- Leur demander ensuite d'inventer une histoire pour expliquer ce qui se passe dans l'image. Les inviter à raconter leur histoire au groupe. Discuter de la diversité des histoires et des similitudes qu'on y retrouve.

- Demander à tous de visionner la vidéo «Un petit exercice de créativité» à l'adresse <http://www.youtube.com/watch?v=hKFjJiivNQQ>. Revenir ensuite à l'image de l'Annexe 3 et les inviter à imaginer une histoire différente de celle présentée plus tôt, une histoire qui sort vraiment de l'ordinaire. Refaire l'exercice avec l'image et comparer les résultats obtenus dans les deux exercices.

Notes à l'intention de la formatrice

Le site suivant contient plusieurs images que vous pouvez utiliser pour approfondir cette tâche, si désiré.

<http://francais.tebyan.net/index.aspx?pid=77484>

<http://francais.tebyan.net/index.aspx?pid=71960>

<http://francais.tebyan.net/index.aspx?pid=72332>

<http://francais.tebyan.net/index.aspx?pid=72501>

<http://francais.tebyan.net/index.aspx?pid=73368>

Annexe 3



Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B1 : Interagir avec les autres

Grande compétence : Rechercher et utiliser de l'information

- A1 : Lire des textes continus

Grande compétence : Gérer l'apprentissage

Tâche 6

Discuter des stratégies pour accroître la créativité et en choisir une à utiliser davantage dans son apprentissage. (Niveau 2)

Durée approximative : 60 minutes, selon la capacité de votre groupe

Note : Cette activité permet aux personnes apprenantes de comprendre les stratégies pour améliorer leur créativité et de commencer à s'ouvrir à de nouvelles façons de penser et d'apprendre. Elles choisissent une stratégie dans le but de l'intégrer à leur propre apprentissage. L'activité s'inscrit précisément dans les descripteurs du rendement *Commence à trouver des façons d'améliorer son rendement* et *Commence à déterminer comment transférer des habiletés et des stratégies dans différents contextes*, sous la grande compétence *Gérer l'apprentissage*.

Pistes d'animation suggérées

- Souligner aux personnes apprenantes qu'un grand nombre de stratégies peuvent les aider à accroître leur créativité. Présenter celles suggérées à l'**Annexe 4** et leur demander de les lire à tour de rôle. Les expliquer une à une, au besoin, tout en vérifiant auprès des personnes apprenantes si elles les utilisent déjà. Les laisser partager leurs idées et leurs expériences.
- Inviter les personnes apprenantes à discuter des stratégies qu'elles aimeraient développer et utiliser davantage pour être plus créatives. La créativité est une compétence qui peut se dévoiler dans bien des contextes. Quoiqu'elle semble naturelle chez certaines personnes, tout le monde peut l'exercer et la développer. Il suffit de le faire de façon continue. Leur demander, par exemple, d'essayer quelque chose de nouveau : changer leur routine avant d'aller au lit, faire une nouvelle recette, prendre une route différente pour se rendre au centre de formation, s'habiller ou se peigner différemment, changer le type de boisson qu'elles commandent de façon régulière, prendre un recul, etc.
- Ensuite, les inviter à choisir une seule stratégie qu'elles aimeraient intégrer immédiatement à leur routine pour faciliter leur formation et leur apprentissage. Discuter avec tout le groupe, par exemple, des avantages que peut avoir l'application de la stratégie *Prends note de tes idées* (tu oublies moins de choses, tu vois les habitudes que tu as développées, etc.).

- Inviter les personnes apprenantes à noter dans leur cahier de travail personnel la stratégie qu'elles ont l'intention d'utiliser davantage dans leur nouvelle façon de penser et dans leur apprentissage ainsi que les points clés de cette stratégie, puis à présenter et expliquer leurs choix.

Annexe 4

Stratégies pour stimuler sa créativité

Voici quelques stratégies qui peuvent t'aider à accroître ta créativité.

1. **Sois curieux face au monde qui t'entoure. Explore!** Pose des questions pour mieux comprendre ce qui se passe autour de toi.
2. **Cherche l'inspiration dans ton entourage.** L'inspiration pour les meilleures idées peut se trouver devant tes yeux.
3. **Regarde les objets familiers avec un œil nouveau.** Trouve à un objet un aspect que tu n'avais pas remarqué auparavant.
4. **Retrouve les modèles ou les tendances** dans ce qui t'entoure. Laisse-les t'inspirer pour penser différemment et solutionner des problèmes de façon créative.
5. **Défais-toi des conventions.** Ouvre ton esprit.
6. **Pense différemment**, de façon originale, en sortant des comportements habituels.
7. **Sors de ta routine.** Cela te permettra de voir les choses d'un point de vue différent.
8. **Cultive ton imagination.** Essaie différentes choses. Les nouvelles expériences stimuleront ton imagination.
9. **Prends des risques.** N'aie pas peur de faire des erreurs et de rire de toi-même.
10. **Prends le temps de rêver.** Laisse aller ton imagination et laisse-toi emporter au-delà de la réalité.
11. **Pense comme un enfant.** Comme un enfant n'est pas encore restreint par les conventions imposées, cela pourra te donner des idées très innovatrices.
12. **Laisse tes sens et tes émotions te guider.** Fie-toi à ton intuition.
13. **Applique des techniques pour stimuler ta créativité.** Les techniques de créativité sont des outils qui aideront à simuler ton imagination. (Annexe 6)

Annexe 4 (suite)

14. **Prends note de tes idées.** Aie un calepin en tout temps pour noter les idées qui te viennent.
15. **Sois reposé et prends du recul.** Si tu manques d'inspiration, c'est que tu as réfléchi à un problème trop longtemps. Laisse-le de côté pendant un certain temps et reviens-y quand tu seras reposé.
16. **Regarde le monde autour de toi** comme si c'était la première fois que tu le voyais.

Grande compétence : Utiliser la technologie numérique

Grande compétence : Gérer l'apprentissage

Tâche 7

Accéder à des sites Web pour observer des inventions et comprendre qu'il s'agit souvent de solutions créatives à des problèmes courants. (Niveau 2)

Durée approximative : 60 minutes, selon la capacité de votre groupe

Note : Comme dans l'activité précédente, les personnes apprenantes étudient des stratégies pour voir comment accroître leur créativité et s'ouvrir davantage à de nouvelles façons de penser et d'apprendre. Elle s'inscrit précisément dans le descripteur du rendement *Commence à trouver des façons d'améliorer son rendement, sous la grande compétence Gérer l'apprentissage.*

Pistes d'animation suggérées

- Revenir sur la première stratégie de l'Annexe 4, *Sois curieux face au monde qui t'entoure. Explore!* Indiquer aux personnes apprenantes que pour stimuler notre créativité, il faut examiner les choses de près et se questionner sur ce qui nous entoure. Cela peut nous permettre de trouver des solutions nouvelles à des problèmes de tous les jours.
- Présenter l'**Annexe 5** et l'inventeur canadien de Richmond, Marco Longley. À la suite d'un accident qui l'a rendu incapable de faire des travaux exigeants pour le dos, M. Longley s'est questionné sur la façon d'améliorer certains appareils d'usage courant. C'est ainsi qu'il a inventé un dispositif que l'on peut insérer sur les outils à long manche pour ménager son dos lorsqu'on les utilise. Il a même présenté son invention à l'émission *Dans l'œil du dragon (Dragon's Den en anglais)*, car il veut la commercialiser.
- Inviter les personnes apprenantes, seules ou en équipes de deux, à visiter les deux sites suivants pour rechercher d'autres inventions. Leur demander d'observer et de noter les solutions à des problèmes familiers dans leur cahier de travail personnel.

<http://iliketowastemytime.com/2012/09/21/interesting-strange-and-great-inventions-15-pics>

<http://andrela107.wordpress.com/2010/11/05/voici-quelques-inventions-interessante-insolite-original-et-etonnante-photos/>

Discuter des solutions présentées dans ces deux sites. Souligner que lorsqu'on se questionne et qu'on fait un peu de recherches pour savoir comment fonctionnent les choses, cela peut stimuler notre créativité aussi. Donc, la curiosité et la volonté d'apprendre sont essentielles à la créativité. En retour, la créativité peut aider à trouver les moyens d'apprendre ou de résoudre des problèmes qui fonctionnent le mieux pour nous.

- Demander aux personnes apprenantes de penser à leur formation et à leur façon d'apprendre en se posant des questions comme : «Dois-je faire des choses différemment? Comment puis-je penser différemment pour faciliter mon apprentissage?» Les inviter à noter leurs pensées dans leur journal de bord, sans les partager.



Sylvie Roy, du Centre Moi j'apprends, indique qu'elle a fait des recherches dans YouTube sur l'invention de Marco Longley et a présenté une vidéo sur l'invention plutôt que d'utiliser le lien suggéré. Elle a aussi fourni les liens vers les 2 sites proposés plutôt que les mots clés afin de faciliter l'accès pour ses personnes apprenantes.



Louise Lalonde, du Centre Moi j'apprends, ajoute que le problème pour les formatrices est de savoir dans quelle mesure la personne apprenante améliore la compétence générique à l'étude. Elle suggère d'attendre vers la fin de l'année pour évaluer les progrès de la personne apprenante.

Annexe 5

De la créativité à l'invention



Marco Longley et son invention pour réduire le stress imposé au dos

Source : <http://www.richmondreview.com/business/182049501.html>

Marco Longley est un homme bien ordinaire de Richmond, en Ontario. À la suite d'un accident, il est devenu presque incapable de travailler à cause du mal de dos. Il s'est donc questionné sur l'utilisation d'outils à long manche tels les balais, les râteliers et les pelles. À la suite de ses réflexions, il a inventé un dispositif que l'on peut insérer sur le manche de ces outils pour ménager son dos lorsqu'on les utilise. Il a même présenté son invention à l'émission *Dragon's Den* en espérant pouvoir la vendre sur le marché et réaliser des profits.

Rends-toi sur les sites suivants pour observer d'autres inventions qui aident à solutionner des problèmes familiaux.

<http://iliketowastemytime.com/2012/09/21/interesting-strange-and-great-inventions-15-pics>

<http://andrela107.wordpress.com/2010/11/05/voici-quelques-inventions-interessante-insolite-original-et-etonnante-photos/>

Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B4 : S'exprimer de façon créative
- B1 : Interagir avec les autres (Niveau 2)
- B3 : Remplir et créer des documents (Niveau 1)

Grande compétence : S'engager avec les autres

Tâche 8

Imaginer la présentation d'une invention à l'émission *Dans l'œil du dragon* dans le but d'exercer sa créativité.

Durée approximative : 90 minutes, selon la capacité de votre groupe (peut se faire en plusieurs séances)

Note : Cette activité amène les personnes apprenantes à penser de façon originale pour imaginer une solution innovatrice à un problème courant en vue de la présenter à l'émission *Dans l'œil du dragon* (*Dragon's Den* en anglais). Elle s'inscrit parfaitement dans les descripteurs du rendement *Apporte des contributions en fonction de ses forces et de ses limites* et *Contribue à trouver une solution qui convient à tous*, sous la grande compétence *S'engager avec les autres*.

Pistes d'animation suggérées

- Revenir sur l'activité précédente et les solutions observées dans l'un ou l'autre des sites consultés.
- Inviter les personnes apprenantes à collaborer en travaillant en équipes de deux et en s'imaginant une invention qu'elles vont présenter à l'émission *Dans l'œil du dragon* (*Dragon's Den* en anglais). Expliquer l'émission au besoin. (Assurez-vous de jumeler une personne plus créative avec une personne qui l'est moins.) Le but est de présenter oralement une solution innovatrice à un problème courant. Les personnes apprenantes doivent collaborer et dresser un plan d'action incluant :
 - une description claire du problème à régler
 - la solution proposée, qui doit être une invention
 - le déroulement écrit de la présentation, c'est-à-dire qui fait quoi et qui dit quoi.Leur laisser assez de temps pour terminer l'activité.
- Demander aux équipes de présenter leurs idées à tout le groupe de façon créative. Inviter les personnes apprenantes à poser des questions, à donner leurs commentaires, à évaluer les présentations de façon objective et positive en fonction de la créativité démontrée et même à contribuer en proposant d'autres solutions que celles déjà présentées.

Grande compétence : Gérer l'apprentissage

Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B1 : Interagir avec les autres

Tâche 9

Utiliser une technique pour stimuler sa créativité et l'appliquer à la résolution d'un problème lié à son apprentissage. (Niveau 2)

Durée approximative : 90 minutes, selon la capacité de votre groupe (peut se faire en plusieurs séances)

Note : Cette activité porte sur 3 techniques de créativité utilisées pour stimuler l'imagination. Les personnes apprenantes doivent sélectionner une technique et l'appliquer dans la résolution d'un problème de leur choix, puis déterminer comment transférer cette technique à leur situation d'apprentissage. Cela s'inscrit précisément dans les descripteurs du rendement *Accepte de nouveaux défis d'apprentissage et Commence à déterminer comment transférer des habiletés et des stratégies dans différents contextes*, sous la grande compétence *Gérer l'apprentissage*.

Pistes d'animation suggérées

- Revenir sur la 13^e stratégie de l'Annexe 4, *Applique des techniques pour stimuler ta créativité*. Souligner que l'utilisation de techniques pour améliorer ou stimuler sa créativité ne va pas du tout à l'encontre du processus créatif lui-même. Les techniques sont des outils pour s'exercer à stimuler l'imagination afin de produire et de créer davantage.
 - Présenter et expliquer les 3 techniques suggérées à l'Annexe 6 :
 - **Technique associative** (*Mind Map* et remue-méninges)
 - **Technique rationnelle – la pensée latérale** (Méthode des 6 chapeaux et QQQCCP)
 - **Technique analogique** (Métaphore)
- Note :** L'Annexe 6 n'est pas une liste exhaustive; elle renferme simplement des suggestions de techniques assez connues. Voir la note à la formatrice **Explication détaillée des techniques** à la fin de cette activité. Les techniques présentées peuvent, entre autres, faciliter la résolution de problèmes, la prise de décisions ou l'organisation des idées dans un contexte personnel ou professionnel.
- En groupe, utiliser la technique associative b), c'est-à-dire le remue-méninges, pour trouver l'une des solutions suivantes :
 - Une solution pour accroître la productivité au travail
 - Une solution pour réduire le temps que perdent les employés en raison des jeux, des téléphones personnels et d'autres distractions au travail

- Une solution pour réduire le temps que passe une voiture en marche au ralenti lors d'une visite dans un service au volant
- Une solution à tout autre problème professionnel ou personnel pertinent

Utiliser le tableau ou d'autres moyens pour générer des idées sur le sujet choisi. La technique du remue-méninges invite les personnes apprenantes à lancer diverses idées, sans censure (toute idée est bonne), pour ensuite déterminer celles qui sont les plus pratiques et originales et celles qui peuvent s'appliquer.

- Discuter en grand groupe de l'efficacité du remue-méninges pour résoudre le problème choisi et de la façon dont les personnes apprenantes peuvent appliquer cette technique à leur apprentissage.
- Demander aux personnes apprenantes, deux par deux, de choisir à l'Annexe 6 une technique autre que le remue-méninges et de l'appliquer à un autre des problèmes énumérés ci-dessus ou à un autre problème lié à leur vie quotidienne et à leur apprentissage. Les inviter à noter leurs idées et les points importants dans leur cahier de travail personnel.
- Discuter des résultats en grand groupe et suggérer d'autres idées.

Notes à l'intention de la formatrice

Explication détaillée des techniques

1. Technique associative

- Permet de développer progressivement sa pensée créative grâce à la représentation visuelle et au regroupement d'idées associées à un sujet principal
- Sert à l'organisation des idées ou la prise de décisions

a) Schéma heuristique ou carte mentale (*Mind Map*)

Se rendre au

<http://www.creativite.net/mind-mapping-mind-map-tony-buzan-12/>

pour voir une vidéo dans laquelle le concepteur de cet outil, Tony Buzan, explique comment l'utiliser

b) Remue-méninges (*brainstorming*)

- ✓ Utilisé pour trouver une solution à un problème en regroupant le plus d'idées possibles sans censure; les idées sont ensuite triées, organisées et évaluées dans le but de faire ressortir les solutions valables et surtout innovatrices

2. Technique rationnelle – la pensée latérale

a) Méthode des 6 chapeaux

- ✓ Permet à tous les membres d'un groupe de visualiser un problème selon différents modes de pensée

- ✓ Permet de voir tous les aspects du problème et d'accepter les idées différentes des autres membres d'une équipe
 - **Chapeau blanc** – l'information, les faits
 - **Chapeau vert** – la créativité, les nouvelles idées, les nouvelles perceptions
 - **Chapeau jaune** – l'optimisme, l'examen des avantages, des possibilités
 - **Chapeau noir** – le jugement ou la voix critique, les dangers et les risques
 - **Chapeau rouge** – l'intuition, la pensée émotionnelle
 - **Chapeau bleu** – le processus, la vision globale

b) QQQQCCP

- ✓ Technique de questionnement qui permet d'examiner un sujet sous tous ses angles en s'assurant de ne rien oublier
- ✓ Utilisée surtout pour formuler et préciser la question à examiner
- ✓ Représente les 7 questions suivantes à se poser pour faire le tour d'un sujet :
 - Q : qui?
 - Q : quoi?
 - O : où?
 - Q : quand?
 - C : comment?
 - C : combien?
 - P : pourquoi?

3. Technique analogique

- Technique qui permet d'examiner un problème sous un angle différent
- Permet de comparer un problème ou une situation qui survient dans un contexte précis à quelque chose de semblable se produisant dans un autre contexte

Exemple : Le radar servant à identifier les avions ennemis avant même de les voir est comparé au système d'écholocation utilisé par les chauves-souris pour trouver une proie dans un champ. Il s'agit d'une analogie entre un dispositif mécanique et une caractéristique biologique.

a) Métaphore

La métaphore est une technique analogique. C'est une expression qui permet de comparer deux choses. *Le temps n'est qu'un voleur* est un exemple de métaphore.

Annexe 6

Les techniques de créativité

Les techniques de créativité sont des outils qui aident à stimuler notre imagination. Voici quelques exemples de techniques qui peuvent servir à trouver des solutions innovatrices aux problèmes qui surviennent dans la vie quotidienne ou au travail. Cette liste n'est pas exhaustive.

1. Technique associative

a) Schéma heuristique ou carte mentale (*Mind Map*)

Se rendre au <http://www.creativite.net/mind-mapping-mind-map-tony-buzan-12/> pour voir une vidéo dans laquelle le concepteur de cet outil, Tony Buzan, explique comment l'utiliser.



Source : *Le Mind Mapping et le Business Mapping*

<http://damedubois.eklablog.com/le-socle-commun-sous-forme-de-carte-heuristique-a4985259>

b) Remue-méninges (*brainstorming*)

- Regrouper le plus d'idées possible sans censure; ces idées sont ensuite triées, organisées et évaluées.
- Conserver les solutions valables et surtout innovatrices.

Annexe 6 (suite)

2. Technique rationnelle – la pensée latérale

a) Méthode des 6 chapeaux

- Chapeau blanc – l'information, les faits
- Chapeau vert – la créativité, les nouvelles idées, les nouvelles perceptions
- Chapeau jaune – l'optimisme, l'examen des avantages, des possibilités
- Chapeau noir – le jugement ou la voix critique, les dangers et les risques
- Chapeau rouge – l'intuition, la pensée émotionnelle
- Chapeau bleu – le processus, la vision globale



Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Méthode_des_six_chapeaux

Annexe 6 (suite)

b) QQQQCCP

- Représente les 7 questions suivantes à se poser pour faire le tour d'un sujet :

Q : qui?

Q : quoi?

O : où?

Q : quand?

C : comment?

C : combien?

P : pourquoi?

3. Technique analogique

- Comparer un problème ou une situation qui survient dans un contexte précis à quelque chose de semblable se produisant dans un autre contexte.

Exemple : Le radar qui sert à identifier les avions ennemis avant même de les voir est comparé au système utilisé par les chauves-souris pour trouver une proie dans un champ.

a) Métaphore

La métaphore est une technique analogique. C'est une expression qui permet de comparer deux choses.

Exemple : Le temps n'est qu'un voleur.

Grande compétence : Gérer l'apprentissage

Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B1 : Interagir avec les autres

Tâche 10

Simuler une entrevue afin d'exercer et de transférer les habiletés, stratégies et techniques apprises pour démontrer sa créativité. (Niveau 2)

Durée approximative : 60 minutes, selon la capacité de votre groupe

Note : Au cours de cette activité, les personnes apprenantes trouvent des façons de poursuivre leur apprentissage en tenant compte des stratégies utilisées en entrevue. Cela répond précisément aux descripteurs du rendement *Suit son propre apprentissage et Commence à déterminer comment transférer des habiletés et des stratégies dans différents contextes*, sous la grande compétence *Gérer l'apprentissage*.

Pistes d'animation suggérées

- Indiquer aux personnes apprenantes que la créativité est une qualité importante recherchée par les employeurs. Certains postes nécessitent plus de créativité que d'autres, mais un employé qui apporte des idées nouvelles et qui peut résoudre des problèmes en utilisant des solutions moins conventionnelles est un atout pour toute entreprise.
- Signaler qu'à l'entrevue, l'employeur cherche à évaluer les compétences du candidat pour le poste affiché. C'est l'occasion idéale de présenter les compétences que l'on possède. Au cours d'une entrevue comportementale, plus précisément, le candidat doit présenter des situations où il a mis en pratique des compétences particulières et dans ce cas-ci, la créativité.
- Inviter les personnes apprenantes à travailler en équipes de deux. Présenter l'**Annexe 7** et souligner qu'elles pourront s'exercer à répondre à des questions d'entrevue à travers des jeux de rôles, tout en mettant en évidence leur créativité et en utilisant des techniques et des stratégies d'entrevue. Durant l'activité, une personne jouera le rôle de l'employeur, tandis que l'autre jouera le rôle du candidat à la recherche d'un emploi. Souligner l'importance que chacune ait la chance de jouer le rôle du candidat. Distribuer l'annexe et commencer l'activité.
- Discuter ensuite des entrevues avec tout le groupe. Poser des questions comme :
 - *Comment le candidat a-t-il su démontrer qu'il possède un esprit créatif?*
 - *Comment le candidat a-t-il présenté des situations où il a démontré sa créativité?*
 - *Comment le candidat a-t-il été stratégique dans ses réponses?*
 - *Le candidat vous a-t-il convaincu de l'embaucher? Expliquez.*
- Inviter ensuite les personnes apprenantes à partager ce qu'elles ont ressenti durant l'entrevue et à expliquer comment elles ont réussi à démontrer leurs compétences et à utiliser les stratégies et techniques apprises.

Annexe 7

Comment démontrer sa créativité en entrevue

Au cours d'une entrevue, l'employeur cherche à évaluer les compétences du candidat par rapport au poste affiché. Pour le candidat, c'est l'occasion idéale de présenter les compétences qu'il possède. Dans le cadre d'entrevues comportementales, plus précisément, le candidat doit présenter des situations dans lesquelles il a dû mettre en pratique des compétences particulières, dans ce cas-ci, la *créativité*.

Pratique-toi, en situation fictive d'entrevue, à présenter la façon dont tu as fait preuve de créativité dans tes activités journalières ou au travail.

Voici des conseils qui t'aideront à présenter ta créativité durant une entrevue. Utilise-les comme inspiration pour formuler tes propres réponses.

Questions potentielles de l'employeur

1. *Décris un projet durant lequel tu as fait preuve de créativité.*

Conseils : Il est important d'avoir confiance en tes compétences et d'indiquer clairement que tu fais preuve de créativité. Ensuite, tu dois décrire de quelle façon tu es créatif. Utilise des exemples de projets que tu as mis sur pied à la maison ou au travail et qui ont nécessité de la créativité. Par exemple, tu peux décrire comment tu as organisé une fête sur un thème particulier et comment tu as exploité ce thème. Fais surtout ressortir ce que tu as fait qui était très innovateur. Tu peux parler de la touche créative que tu apportes à l'agencement des fleurs et des décorations dans ton jardin, ou encore d'une façon différente de recueillir des fonds pour des organismes de charité que tu as proposée dans le cadre d'un projet au travail.

2. *Décris une situation dans laquelle tu as résolu un problème en utilisant une approche qui sortait vraiment de l'ordinaire.*

Conseils : Tu dois parler de solutions que tu as trouvées à des problèmes précis au travail ou à la maison. Comme Marco Longley, tu as peut-être fabriqué quelque chose pour pouvoir effectuer un travail plus facilement. Il peut s'agir aussi d'un processus que tu as mis en place au travail.

3. *Décris la chose la plus créative que tu aies accomplie jusqu'ici.*

Conseils : Prends le temps de retracer un projet qui t'a permis d'utiliser ta créativité. Il peut s'agir de bien des choses : la rédaction d'un poème, la fabrication d'invitations très originales, la décoration créative d'une salle, la création d'un jardin spectaculaire, etc. Quel que soit le projet, il faut que tu soulignes avec confiance que tu possèdes cette compétence.

Grande compétence : Gérer l'apprentissage

Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B3 : Remplir et créer des documents

Tâche 11

S'autoévaluer dans le but de reconnaître ses progrès face à l'amélioration de sa créativité.
(Niveau 2)

Durée approximative : 60 minutes, selon la capacité de votre groupe

Note : Cette activité permet aux personnes apprenantes d'évaluer les progrès qu'elles ont réalisés au cours du module en ce qui a trait à la compétence générique *Créativité*. Elle s'inscrit précisément dans le descripteur du rendement *Évalue son propre rendement au moyen de critères et d'outils établis (p. ex., liste de vérification, rubriques)*, sous la grande compétence *Gérer l'apprentissage*.

Pistes d'animation suggérées

- Inviter les personnes apprenantes à évaluer :
 - leur ouverture à mettre en pratique les stratégies pour développer leur créativité et
 - leur cheminement depuis le début du moduleen répondant au questionnaire d'autoévaluation dans lequel elles devront, entre autres, indiquer :
 - 3 stratégies à mettre en pratique régulièrement pour accroître leur créativité
 - 3 techniques de créativité à utiliser pour régler des problèmes
 - 2 nouvelles expériences tentées depuis le début du module
- Présenter et distribuer l'**Annexe 8**, *J'évalue ma créativité*, et demander aux personnes apprenantes de remplir l'autoévaluation.
- Les inviter à imprimer leur questionnaire rempli et à l'insérer dans leur cahier de travail personnel.

Annexe 8

Autoévaluation : J'évalue ma créativité

(Tâche 1) Je suis plus conscient(e) des obstacles à ma créativité. Par exemple,

(Tâche 2) Je comprends davantage comment ma créativité peut me servir dans ma vie quotidienne. Par exemple,

(Tâche 2) Je comprends davantage comment ma créativité peut me servir au travail. Par exemple,

(Tâche 3) J'observe plus attentivement ce qui m'entoure en mettant différents aspects en évidence. Je suis plus conscient(e) que les gens perçoivent les choses différemment. Par exemple,

(Tâche 4) Je me détache plus facilement des conventions habituelles pour être plus créatif(ve). Voici 2 exemples qui confirment mes efforts durant l'étude de ce module :

Annexe 8 (suite)

(Tâche 5) Je sors de ma routine et de l'ordinaire plus souvent pour explorer du nouveau. Voici un exemple de mes efforts durant l'étude de ce module :

(Tâche 5) Je me donne davantage la permission d'imaginer et de rêver de temps en temps. Par exemple,

(Tâches 5 et 6) Je regarde plus souvent le monde avec émerveillement, comme le fait un enfant. Par exemple,

(Tâche 6) Je prends plus souvent du recul face à des situations pour y revenir lorsque je suis plus reposé(e). Voici 2 situations récentes qui le démontrent :

(Tâche 6) Je note plus souvent mes idées pour y revenir à un autre moment. Par exemple,

(Tâche 6) Je mets davantage en pratique 3 stratégies pour développer ma créativité. Par exemple,

Annexe 8 (suite)

(Tâches 7 et 8) J'ai des pensées originales qui sortent de l'ordinaire. Voici un exemple d'idée créative que j'ai eue durant l'étude de ce module :

(Tâches 7 et 8) J'explore plus souvent différentes solutions possibles à des problèmes courants. Voici un exemple de solution que j'ai trouvée durant l'étude de ce module :

(Tâches 5, 6, 8 et 9) J'utilise davantage les techniques de créativité pour imaginer de nouvelles solutions. Voici 3 techniques que j'aime bien :

(Tâche 10) Je suis plus à l'aise à répondre à des questions d'entrevue. Par exemple,

(Tâche 11) Je suis plus à l'aise à m'exprimer de façon créative. Par exemple,

(Tâche 11) Dans mon cheminement personnel, je m'inspire davantage de mon entourage. Par exemple,

Webographie

N.B. Tous les sites Web ont été consultés durant l'été 2014.

Buzzle. Creative Thinking Games. Ishani Chatterjee Shukla. 3 septembre 2012.
<http://www.buzzle.com/articles/creative-thinking-games.html>.

Centre FORA. Mon Journal et Expressions. Mon Journal Vol. 62. Activités.
La communication...un défi?
http://centrefora.on.ca/sites/default/files/Ressources/Mon_Journal/activits_vol62.pdf.

Coup de pouce. 13 jeux pour stimuler sa créativité. Annie-France Charbonneau. Août 2010.
<http://www.coupdepouce.com/bien-dans-ma-tete/psychologie/13-jeux-pour-stimuler-sa-creativite/a/31935>.

Créativité.net. Stimuler l'imagination, provoquer l'esprit créatif et apprendre ensemble à faire autrement. <http://www.creativite.net/>.

Dominique Sciamma. Un petit exercice de créativité.
<<http://www.youtube.com/watch?v=hKFnJiivNQQ>>.

Energika. Le développement personnel. Comment être plus créatif!
<http://www.energika.org/comment-creatif-a02970554.htm>.

Espace innovation des CCI de Rhône-Alpes. Comment développer la créativité de ses équipes. Mathias Raymond. 23 mars 2010. <http://www.innovation.rhone-alpes.cci.fr/informez-vous/dossiers/comment-developper-la-creativite-de-ses-equipes--3912.html>.

Glencoe.com. Teachersite. Games That Stimulate Creativity.
<http://www.glencoe.com/sec/busadmin/entre/teacher/creative/stimulate/index.htm>.

Heracles. Idsolution. La créativité par la pratique. Dr. Eric Lardinois. 2005. http://www.heracles.be/resources/5fdec927cfac626c79fd548898968e22c4a080e1/cours_general.pdf.

Hongkiat.com. 6 Ways to Unleash Creativity in the Workplace. Michael Poh.
<http://www.hongkiat.com/blog/unleash-creativity-workplace/>.

HubPages. How Google Motivates their Employees with Rewards and Perks. Joshua Cook.
<http://thinkingleader.hubpages.com/hub/How-Google-Motivates-their-Employees-with-Rewards-and-Perks>.

Keljob.com. Conseil et Emploi. 10 trucs pour booster sa créativité. Céline Chaudeau. 5 juillet 2012. <http://www.keljob.com/conseils-emploi/gerer-sa-carriere/d/article/10-trucs-pour-booster-sa-creativite.html>.

Webographie (suite)

La méthode C.R.E.A.T. – De l'idée...au projet.. . Trois petits jeux quotidiens pour développer votre créativité. Johann. 19 juin 2012. <http://creatmethod.com/blog/trois-petits-jeux-quotidiens-pour-developper-votre-creativite/>.

Le bonheur pour les nuls, le blog qui rend heureux. 6 astuces pour devenir plus créatifs. 23 décembre 2010. <http://www.lebonheurpourlesnuls.com/2010/12/5-astuces-pour-devenir-plus-cratifs/>.

Les affaires.com. 10 trucs infallibles pour être plus créatif. Olivier Schmouker. 20 mars 2012. <http://www.lesaffaires.com/blogues/olivier-schmouker/10-trucs-infallibles-pour-etre-plus-creatif/542301>.

Meformer.org. Chercher un métier par centre d'intérêts. <http://www.meformer.org/recherche/metier/par-centre-d-interets>.

Métratech. Méthodes de créativité et analyse de valeur. Catherine Laval. Janvier 2006. <http://metratech.net/spip/spip.php?article678>.

Mondeo Publishing. Le monde vu par les sciences. 3-Devenir créatif. http://mondeo.fr/index.php?option=com_content&task=view&id=131&Itemid=1&ed=17&HPSESSID=db9cca48782fdce8c0d860b1a6cc2366.

Out of the box Créativité. Comment penser « out of the box ». Jeremy. 19 septembre 2012. <http://www.out-the-box.fr/comment-penser-out-of-the-box/>.

Passeportsanté.net. Créativité – Qu'est-ce que c'est? http://www.passeportsante.net/fr/Therapies/Guide/Fiche.aspx?doc=creativite_th.

Psychologies.com. Être créatif, c'est ajouter de la vie à la vie. Pascale Senk. <http://www.psychologies.com/Therapies/Developpement-personnel/Epanouissement/Articles-et-Dossiers/Devenez-creatif/Etre-creatif-c-est-ajouter-de-la-vie-a-la-vie>.

Telelangue. The official blog. Innovation et créativité – Comment être toujours inspiré? <http://blog.telelangue.com/innovation-etre-toujours-inspire/>.

The de Bono Group, LLC. Six Thinking Hats. http://www.debonogroup.com/six_thinking_hats.php.

Typepad. Techniques créatives. <http://kerstinteixido.typepad.fr/Techniques%20créatives.pdf>.

Wikipédia. Créativité. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Créativité>.

Wikipédia. L'encyclopédie libre. Méthode des six chapeaux. http://fr.wikipedia.org/wiki/Méthode_des_six_chapeaux.

Wikipédia. L'encyclopédie libre. QQQQCCP. <http://fr.wikipedia.org/wiki/QQQQCCP>.