



21 JOURS

VERS UNE VIE PLUS CRÉATIVE

– Aider les élèves à apprécier la créativité –



“

«Dans chaque enfant il y a un artiste. Le problème est de savoir comment rester un artiste en grandissant.»

Pablo Picasso

«La créativité, c'est l'intelligence qui s'amuse.»

Albert Einstein

«Quelque chose peut ne pas produire les résultats prévus, sans pour autant être inutile»

Thomas Alva Edison

«La créativité provient d'un conflit d'idées.»

Donatella Versace

«Vous ne pouvez pas épuiser la créativité. Plus vous l'utilisez, plus vous en avez.»

Maya Angelou

«Vous voyez les choses et vous dites: pourquoi? Moi, je rêve de choses qui n'ont jamais existé et je dis: pourquoi pas?»

George Bernard Shaw

«La créativité consiste juste à relier des choses entre elles.»

Steve Jobs

”

Dans le monde actuel, la créativité et l'innovation sont importantes dans tous les domaines. Veuillez compléter ce journal pendant 21 jours, afin de créer un réflexe créatif.

Lorsque vous aurez complété toutes les activités de votre journal, demandez à votre professeur et à l'un de vos parents de signer le certificat à la dernière page.

Jour

1

Créez un t-shirt que vous aimeriez porter à l'école

Imaginez votre t-shirt préféré:

De quelle couleur est-il?

.....

Qu'est-ce qui est écrit dessus?

.....

Quelle illustration est reproduite dessus?

.....

Commentez votre modèle:

Que souhaitez-vous représenter?

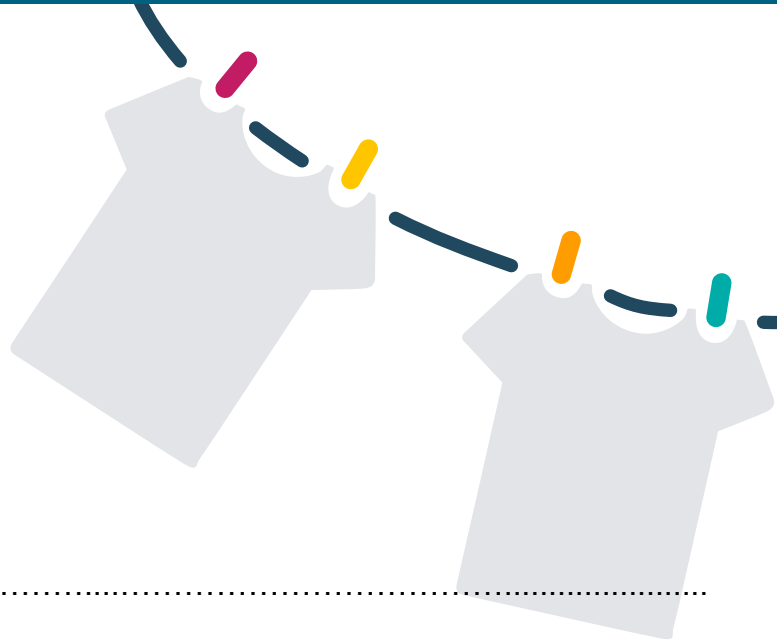
.....

Quels mots emploieriez-vous?

.....

Quelle illustration utiliserez-vous?

.....



Modèle original de

CONSEIL

Vous pouvez protéger les modèles et dessins originaux grâce aux outils de PI.

Jour 2

Imprimez deux photos que vous aimez

1. Choisissez une photo que vous avez prise sur votre téléphone.
2. Imprimez-la et encadrez-la. Écrivez un titre.
3. Inscrivez votre nom sous la photo.
4. Demandez à un(e) ami(e) d'imprimer pour vous une photo choisie sur son téléphone.
5. Placez-la dans l'autre cadre et donnez un titre à cette photo.
6. Inscrivez le nom de votre amie(e) sous la photo.



Yellow banner at the top of a dashed rectangular box.

©

Yellow banner at the top of a dashed rectangular box.

©

CONSEIL

Le **droit d'auteur** signifie que, lorsque vous prenez une photo, elle vous appartient. Vous devez demander l'autorisation d'utiliser les photos d'autres personnes.

Jour 3

Créer un travail original en lien avec **HIER**

Pensez à quelque chose de **très positif** ou de **très négatif** qui vous est arrivé hier. Fermez les yeux et revivez ces instants.

Que voyez-vous?

Qu'entendez-vous?

Que ressentez-vous?

Prenez des notes sous la forme de mots ou d'images.

Utilisez vos notes pour créer une œuvre originale. Cette œuvre peut être:

- un dessin
- une histoire
- un poème
- une chanson
- une bande dessinée
- une vidéo

Large empty rectangular box with a thick orange border, intended for creating an original work.

©

Ceci est ma création originale!

CONSEIL

Il est impossible de protéger les idées. Mais il est possible de protéger leur expression dans des œuvres d'art, des histoires, des poèmes, des chansons, des films, des jeux vidéo, des logiciels, etc., grâce au **droit d'auteur**.

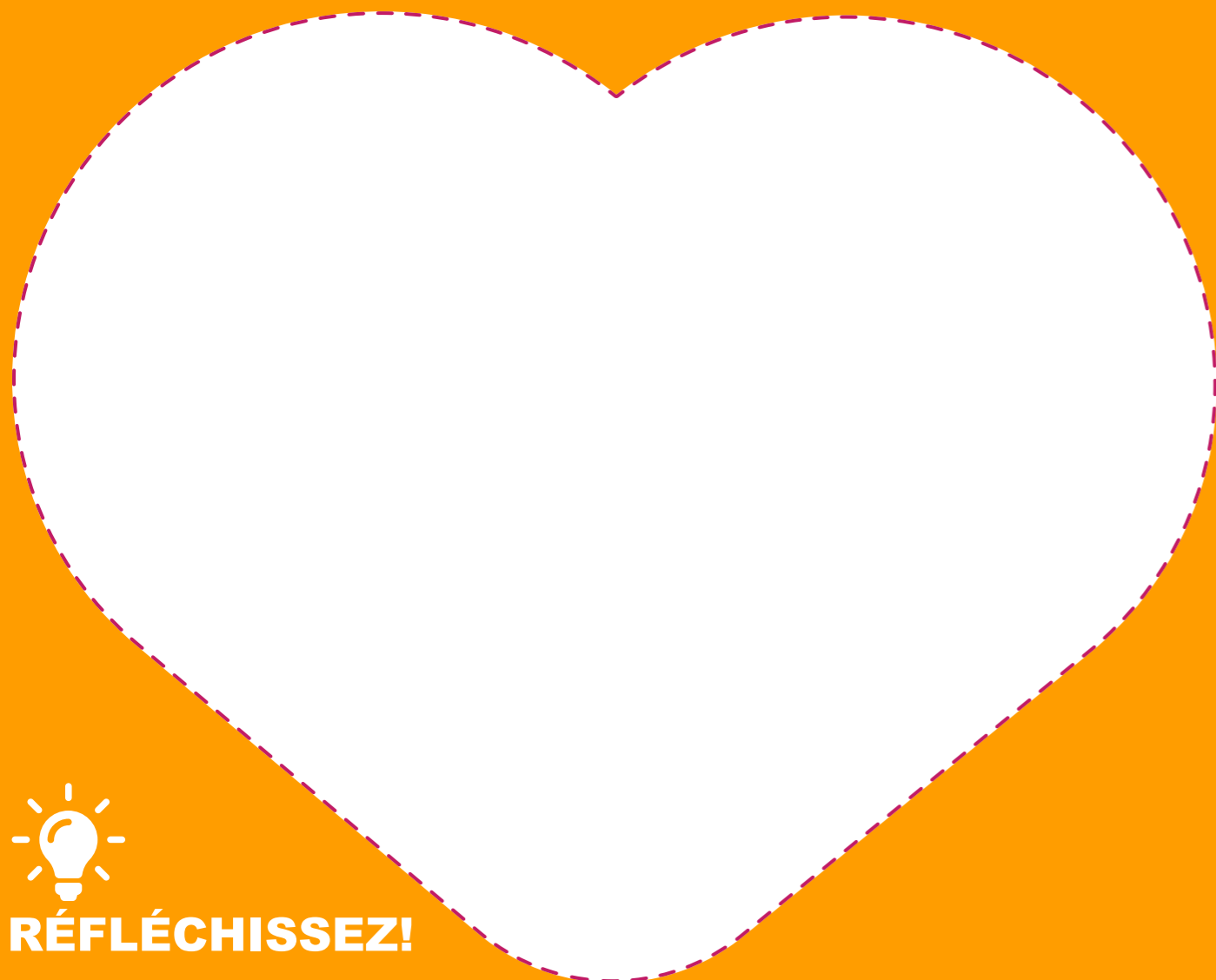
Jour
4

Remplissez le cœur avec des choses que vous aimez

Utilisez couleurs et typographie pour exprimer vos sentiments.

Utilisez: • mots, expressions, phrases
• images
• symboles

Incluez: • personnes, lieux, animaux, objets, possessions
• musique, films, livres, jeux
• activités



RÉFLÉCHISSEZ!

Que ressentiriez-vous
si votre professeur publiait ceci sur le site web de l'école
sans vous demander votre accord?

CONSEIL

Votre école ne peut pas publier votre travail ni en faire des copies sans votre autorisation.

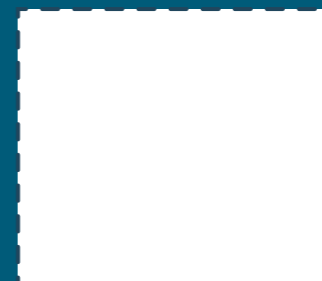
Jour
5

Créez un logo qui vous représente

Trouvez trois logos que vous aimez concernant des choses qui vous entourent. Copiez les logos.



Logo = un dessin



Logo = un mot



Logo = un mot + un
dessin



Que souhaitez-vous révéler de vous-même dans votre logo? Écrivez vos commentaires:

Créez votre logo:

CONSEIL

Un logo est un dessin, une image ou un symbole représentant une entreprise.
Un logo retient l'attention et permet une communication plus rapide que les mots.

Jour
6

Imprimez votre marque sur une marque

Nous sommes entourés de marques. Regardez dans votre cuisine et faites une liste des marques alimentaires. Cherchez le symbole des marques déposées.



Copiez ou collez une marque alimentaire ici. Comment pourriez-vous l'améliorer? Prenez des notes.

CONSEIL

Vous pouvez enregistrer® un logo en tant que **marque**. Une couleur, un son et l'apparence d'un produit peuvent également être une marque.

Jour
7

Concevez votre chambre idéale

Mesurez votre chambre et dessinez-en le contour sur le papier quadrillé.

Quels sont les éléments essentiels de votre chambre?

.....

Comment pouvez-vous modifier leur conception pour les améliorer?

Quelle est leur emplacement optimal? Dessinez-les sur le plan.

Quels éléments souhaiteriez-vous avoir dans votre chambre? Inscrivez-les, par ordre d'importance:

Dessinez-les sur le plan.

1. 2. 3. 4. 5. 6.

Comparez vos dessins avec ceux d'un(e) ami(e). Qu'est-ce que vos chambres idéales révèlent de vous?

La mienne

Celle de mon ami(e)

CONSEIL

Les dessins ou modèles sont des expressions de votre créativité. Vous pouvez créer un fort impact dans un lieu réduit.

Jour
8

Imaginez une nouvelle invention pour la maison

Quelle tâche ménagère détestez-vous particulièrement?

.....

Que détestez-vous dans cette tâche?

.....

Quelles solutions pourrait apporter une invention?

.....

Dessinez votre invention et donnez-lui un nom.

Il suffit parfois d'un moment d'inspiration pour trouver une idée géniale, mais il faut de nombreux essais pour transformer cette idée en une invention utile. Les inventeurs doivent être rétribués pour tout le temps et l'argent qu'ils consacrent à l'élaboration de leurs idées. C'est pourquoi ils peuvent breveter leurs inventions.

Votre invention répond-elle aux trois exigences d'un brevet?

- Est-elle réellement nouvelle?
- Est-elle inventive?.....
- Pourrait-elle être fabriquée et utilisée?

CONSEIL

Les brevets sont uniquement accordés aux inventions nouvelles, inventives et exploitables industriellement.

Jour
9

Inventez une application utilisable à l'école

À QUI s'adresse-t-elle? (âges)

POURQUOI? Quel est l'objet de cette application? Elle fait

QUOI? Décrivez brièvement ce qu'elle fait:

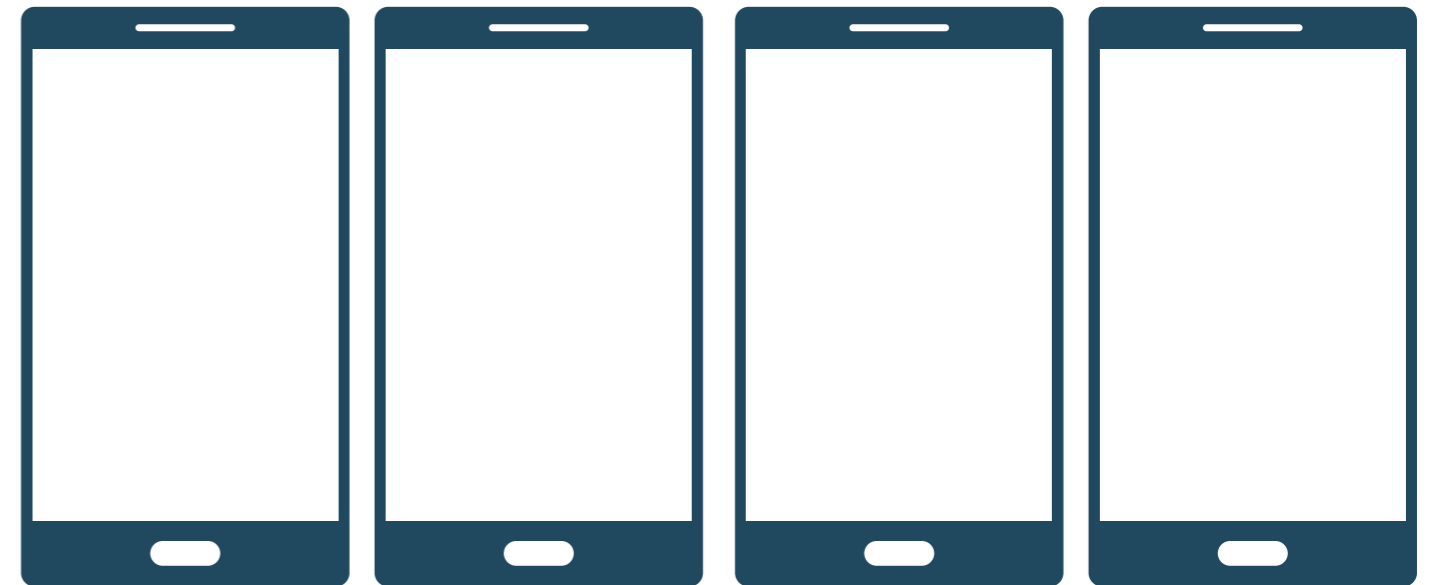
.....

COMMENT fonctionne-t-elle?

appareil photo plagiat caractères typographiques commande vocale GPS interaction par mouvements d'inclinaison

autres

À QUOI ressemblera-t-elle? Dessinez votre application sur les écrans:



NE COPIEZ PAS!

De nombreuses applications «nouvelles» sont des variations d'idées déjà utilisées. Soyez aussi original que possible. Essayez de ne pas copier une idée populaire en ce moment.

Veillez signer:

Je certifie que cette application est mon idée originale!

CONSEIL

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas protéger une idée! Si vous avez une nouvelle idée d'application vraiment géniale, commencez à l'encoder et sauvegardez-la sur votre ordinateur. Cette application pourra ensuite être protégée par le **droit d'auteur**.

Jour
10

Demandez à un ami de créer un article de blog «*En ce moment*»

Votre ami(e) doit rédiger un blog en utilisant ces mots.

Il ou elle peut utiliser des couleurs et des images pour transmettre des sentiments et des idées.

«En ce moment»

- vêtements
- ressentir
- besoin

- écouter
- regarder
- souhaiter

- météo
- penser
- espérer

Imprimez et collez le résultat ici.

Inscrivez le nom de votre amie(e) et l'année.

©

Demandez à votre ami(e) si vous pouvez faire une copie et la montrer à votre classe.

CONSEIL

Si vous créez du matériel sur l'internet (par exemple, un blog, un site web, un clip vidéo), vous pouvez protéger votre PI pour que les gens ne l'utilisent pas sans vous consulter.

Jour
11

Créez un nouvel article de sport pour un sport que vous aimez

Sport:

Équipement ou vêtement que vous souhaiteriez améliorer:

Votre amélioration est-elle liée à la sécurité ou aux performances?

Pourquoi cette nouvelle création est-elle importante?

Dessinez votre création et décrivez les améliorations.

Montrez votre création à un(e) ami(e) et discutez-en.

Pensez-vous que la création de votre ami(e) soit une nouveauté?

Pourquoi? Pourquoi non?

CONSEIL

Vous pouvez enregistrer un nouveau dessin ou modèle s'il a une nouvelle forme ou un nouveau motif, ou s'il est fabriqué à l'aide d'une nouvelle technique. Si vous souhaitez l'enregistrer, faites-le avant de montrer votre dessin ou modèle à d'autres personnes.

Jour
12

Créez une marque pour votre article de sport

Imaginez un nom pour votre nouvel article de sport:

Quel message souhaitez-vous transmettre aux clients?

Réfléchissez activement aux couleurs, aux formes et aux expressions que vous souhaitez utiliser pour votre marque.

Faites l'esquisse de votre marque

Réflexion

Montrez votre marque à un(e) ami(e) et demandez-lui de vous suggérer des possibilités d'amélioration. Préparez une nouvelle ébauche.

Suggestions

CONSEIL

Une marque aide à commercialiser un produit. Elle permet de distinguer les produits d'un vendeur de ceux d'un autre vendeur, et aide les gens à reconnaître un produit. Une bonne marque doit s'inscrire dans les mémoires.

Jour
13

Inventez un slogan et créez une publicité pour votre article de sport

SLOGAN

Créez une petite vidéo publicitaire en utilisant votre slogan.

Cadre:

Personnages:

Préparez une première ébauche des scènes.

Scène	Durée	Scène	Durée	Scène	Durée
Remarques		Remarques		Remarques	
Scène	Durée	Scène	Durée	Scène	Durée
Remarques		Remarques		Remarques	

CONSEIL

Un bon slogan doit être bref et simple, et se concentrer sur ce qui rend votre produit différent. Les mots font partie de nos outils les plus puissants.

Jour
14

Créez un gâteau pour votre anniversaire



Nom:

Couleur:

Forme:

Décorations:

Ingrédients:

-
-
-
-
-
-

Faites un croquis de votre gâteau.

CONSEIL

Il existe de nombreuses manières différentes d'être créatif.

Jour
15

Écrivez un scénario pour une scène dans une pièce de théâtre ou un film

1. Réfléchissez à une expérience amusante que vous avez vécue.
2. Fermez les yeux et revivez la scène dans votre tête.
3. Ouvrez un document sur votre ordinateur. Écrivez un titre en haut du document.
4. Qui était présent dans cette scène? Écrivez le nom des personnes présentes à gauche.
5. Rédigez une première version des dialogues. Relisez-les à haute voix et corrigez-les. Faites cela 10 fois!

Imprimez le scénario final et collez-le ici.

©

Aimeriez-vous jouer votre scène en classe? Pourquoi? Pourquoi non?

Autoriseriez-vous une autre classe à jouer et filmer cette scène? Pourquoi? Pourquoi non?

CONSEIL

Les pièces, les films et les clips vidéo sont protégés par le **droit d'auteur**. Il vous faut demander la permission de les utiliser à l'école ou à la maison.

Jour
16

Créez une esquisse pour un nouveau jeu vidéo

Type de jeu:

Où se situe le jeu?

Quels sont les différents niveaux? (*les pièces*)

Quels sont les personnages ou les autres éléments du jeu? (*les objets*)

Règles:

Pour gagner des points: Pour perdre des points:

Dessinez la «pièce»
au début
du jeu.

Présentez votre idée de jeu à un(e) ami(e).

Est-elle originale? Est-elle amusante? Comment pourriez-vous l'améliorer?

Pour transformer vos idées en jeu numérique, vous devez vous lancer dans le codage.

CONSEIL Les jeux vidéo combinent créativité et technologie. Ils sont protégés par des **droits d'auteur**, des **marques** et des **brevets**. Des millions de personnes dans le monde travaillent à la création de jeux vidéo, grâce à l'argent que rapportent ces droits de PI.

Jour
17

Créez une pochette d'album

Choisissez un album que vous aimez. Écoutez-le, regardez la pochette et complétez.

	Album de	Mon album
Nom		
Couleur		
Mots		
Images		
Description		

Créez une pochette d'album.
Imprimez et collez le résultat ici.



Avez-vous utilisé une œuvre soumise au droit d'auteur en créant cette pochette?
Laquelle?

CONSEIL Le **droit d'auteur** protège les chansons et la musique. Il peut également protéger le travail artistique nécessaire pour créer l'album.

Jour
18

Écrivez une minisaga sur une histoire de famille

1. Pensez à une histoire racontée par l'un de vos parents ou grands-parents.
2. Ouvrez un document et écrivez cette histoire sous la forme de notes.
3. Relisez-la attentivement et corrigez-la.
4. Comptez les mots et ajoutez-en ou retirez-en pour que votre texte atteigne exactement 50 mots.
5. Écrivez un titre.

Une minisaga est une histoire de 50 mots exactement. Le titre peut compter 15 caractères au maximum.

Imprimez votre minisaga et collez-la ici.

Le droit d'auteur vous appartient-il ou appartient-il à la personne qui vous a raconté l'histoire?

©

CONSEIL

La création d'œuvres artistiques demande un travail considérable et prend du temps. L'édition est un élément important de la création littéraire.

Jour
19

Écrivez et illustrez un poème

1. Quel jour de la semaine sommes-nous? Pensez à comment vous vous sentez.
2. Choisissez une couleur et écrivez les lettres dans le sens vertical, sur le côté gauche du cadre destiné au texte.
3. Débutez chaque vers de votre poème par la lettre inscrite à gauche.
4. Écrivez une idée liée à ce jour dans chaque vers. Utilisez un crayon.
5. Relisez le poème à haute voix et corrigez-le plusieurs fois.
6. Tracez les lettres avec soin et ajoutez quelques images.

Dans un acrostiche, les premières lettres de chaque vers (lues du haut vers le bas) forment un mot.

©

CONSEIL

Commencez par un mot ou une idée simples pour stimuler votre créativité.

Jour
20

Laissez la nature vous inspirer pour un dessin ou modèle de mode

1. Choisissez un animal, une plante ou un insecte que vous trouvez beau ou intéressant.
2. Dessinez ces éléments:
3. Inspirez-vous de ces éléments pour créer un dessin ou modèle.

couleurs

motifs

formes

types

textures

Une observation attentive de la nature peut conduire à des innovations et à l'élaboration de nouveaux produits. De nombreux scientifiques et ingénieurs actuels utilisent le biomimétisme pour améliorer leurs dessins ou modèles et leurs inventions.

CONSEIL

Les motifs des tissus et la forme et l'apparence des vêtements peuvent être enregistrés en tant que **dessins ou modèles**.

Jour
21

Créer pour l'avenir

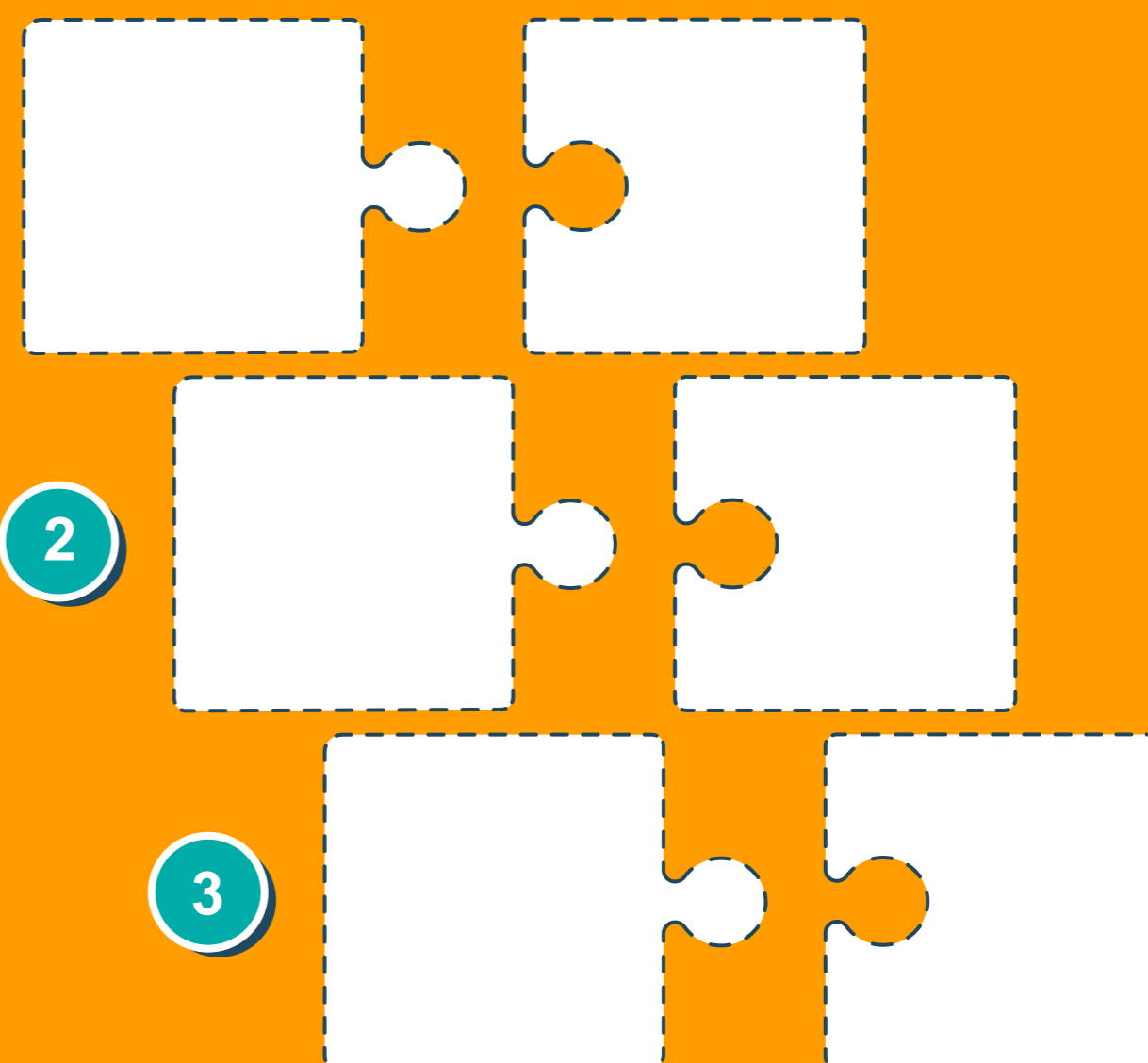
Les inventeurs commencent par identifier un problème, puis réfléchissent à des manières créatives de résoudre ce problème, et travaillent dur pour faire de leurs idées une réalité.

Inscrivez trois problèmes mondiaux qui vous préoccupent.

1

2

3



Travaillez avec des amis. Réfléchissez activement pour trouver des solutions.

Pourriez-vous développer l'une de vos idées?

CONSEIL

Les inventions améliorent nos vies; nous devons donc encourager les gens à inventer de nouvelles choses. Les **brevets** incitent les inventeurs à poursuivre leurs inventions, car ils empêchent d'autres personnes de les voler.



Quelle activité avez-vous le plus aimé faire? Pourquoi?

Quelle est, selon vous, votre meilleure idée dans ce journal? Pourquoi?

Après avoir réalisé ce journal, comment allez-vous conserver votre réflexe créatif?
(À titre d'exemples, vous pourriez acheter un carnet de dessin, rejoindre un club pour apprendre la programmation, lancer votre propre blog, etc.)

Obtenez votre certificat de réussite ici



Certificat de réussite

Journal créatif

Nom

Classe

Pour avoir achevé avec succès le journal créatif de 21 jours
le (date)

Signé et certifié par

..... ou

Enseignant

Parent



Plus d'informations et de liens:

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/fr/web/observatory/ip-in-education>

<https://ideaspowered.eu/en>

Pour obtenir des informations supplémentaires, veuillez contacter:

IPinEducation@euipo.europa.eu