

Jeudi de la recherche



Créativité et numérique



@margaridaromero

Margarida.Romero@unice.fr

Dir. Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education (LINE)

Créativité, tout et n'importe quoi ?

astuce pour **créativité** :

- n'ayez aucune idée
 - prenez une feuille blanche
 - écrivez **n'importe quoi** dessus
 - vous aurez plein d'idées
- c kdo

Créativité ?

Un concept complexe, qu'il ne faudrait pas réduire à la **pensée divergente** (Puozzo-Capron, 2011).

Production d'une **solution utile** à un
problème, à la fois **nouvelle** et **efficace**
(Amabile, 1994, 1996).



Originalité
Valeur
Efficience





Toute solution nouvelle et originale n'est pas créative...

**Originalité
Valeur
Efficience**



***Une compétence
ancienne...***



La “classe créative” est à l’abri de la robotisation.

Éducatrice de la petite enfance et enseignante au primaire (0.4%)

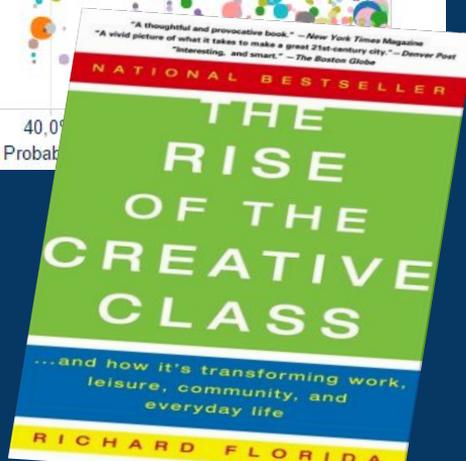
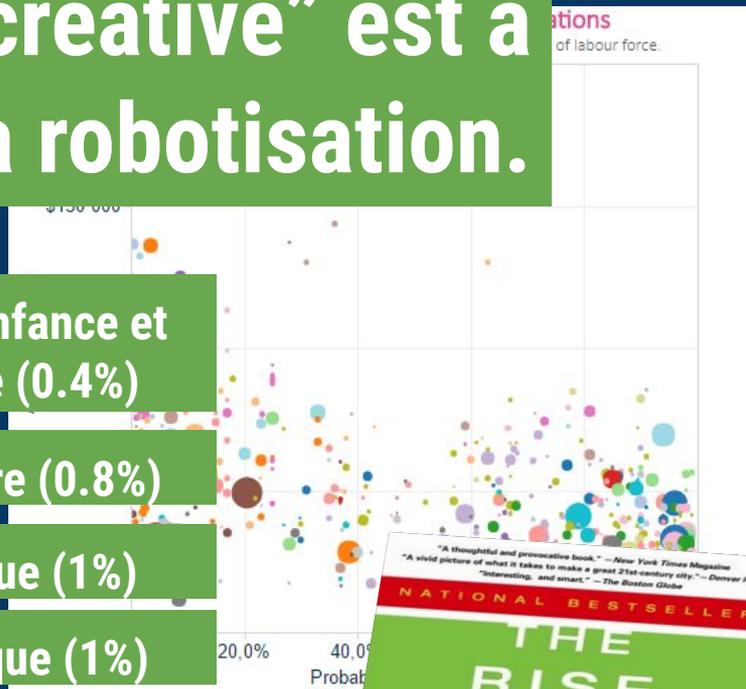
Enseignante au primaire (0.8%)

Psychologue (1%)

Développeur informatique (1%)

Professeure universitaire (3%)

Designer de produits ou de vêtements (11%)



Emplois à risque d’être robotisés

Vendeur (92%)

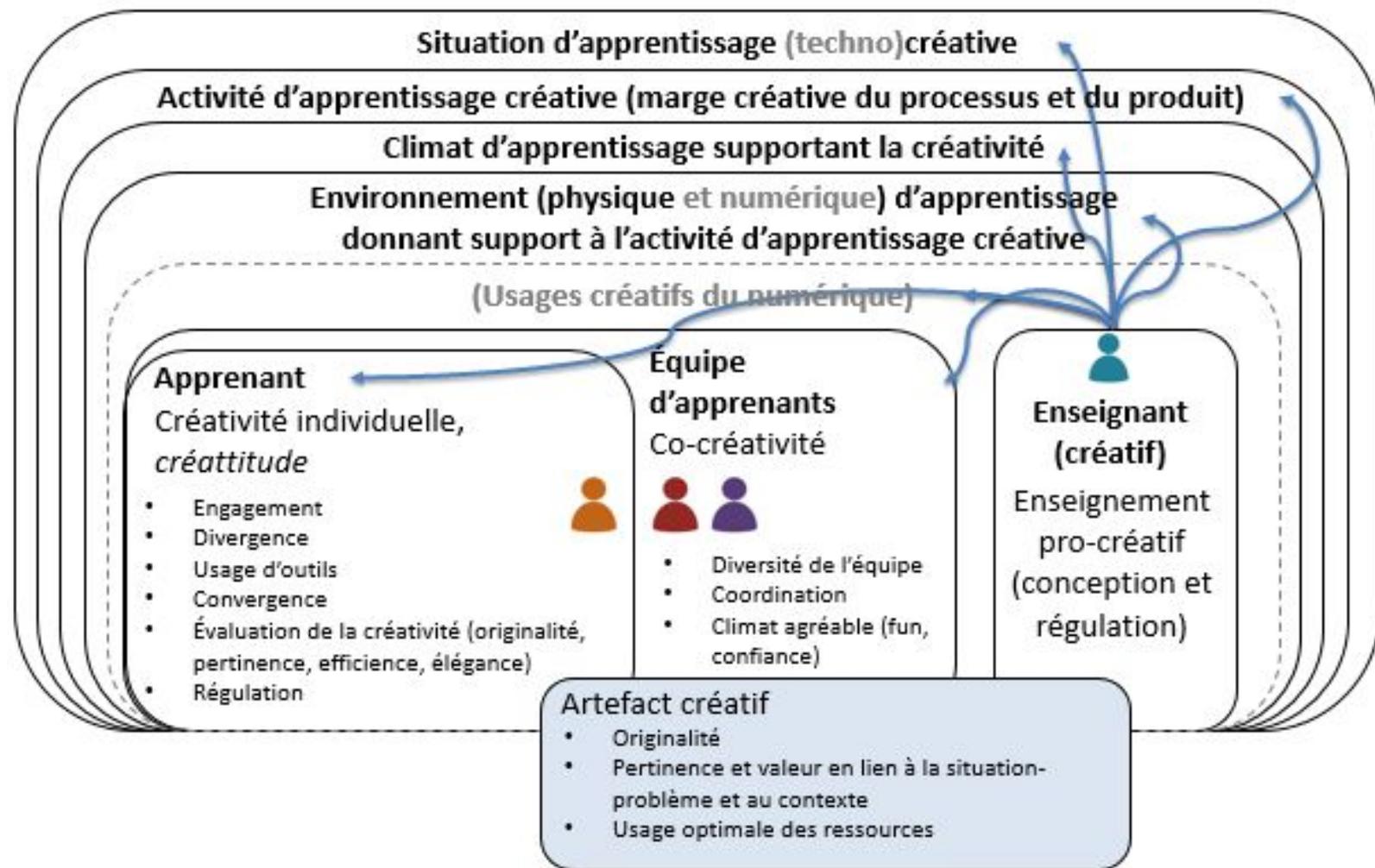
Restauration rapide (91%)



Camionneur (79%)



Pédagogie créative



Consommation interactive

(Co)création numérique

Engagement créatif



Consommation passive

Niveau 1

Consommation interactive

Niveau 2



Création de contenu

Niveau 3



Cocréation de contenu

Niveau 4

Cocréation participative de connaissances ou d'artefacts

Niveau 5

Modèle passif-participatif

([Romero, Laferrière, & Power, 2016](#) basé sur Chi (2009).

Romero, M., Davidson, A-L., Cucinelli, G., Ouellet, H., & Arthur, K. (2016). [Learning to code: from procedural puzzle-based games to creative programming](#). CIDUI.