

ideas
powered



21 JOURS

VERS UNE VIE PLUS CRÉATIVE

– Aider les élèves à apprécier la créativité –



EU IPO

OFFICE DE L'UNION EUROPÉENNE
POUR LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE



«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 en 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, afin de recevoir votre récompense.

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 dessins et modèles 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.

Large dashed rectangular box for the photo.

©

Yellow banner at the top.

Large dashed rectangular box for the photo.

©

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

Créez une œuvre originale liée à **VOTRE JOURNÉE D'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?

Faites des commentaires 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

©

Ceci est ma création originale!

CONSEIL

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

Jour

4

Remplissez le cœur de choses que vous aimez

Utilisez les couleurs et la 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
avis?

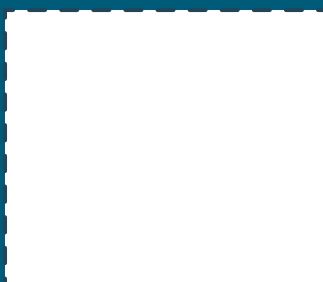
CONSEIL

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

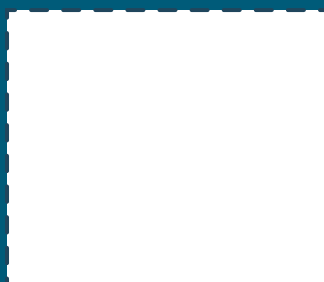
Jour
5

Dessinez un logo qui vous représente

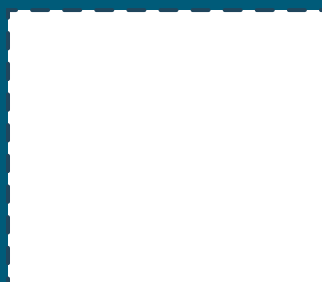
Trouvez trois logos que vous aimez concernant des choses qui vous entourent. Copiez les logos.



Logo = un dessin



Logo = un mot



Logo = un mot + un dessin



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

Dessinez 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

Laissez 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? Faites des commentaires.

CONSEIL

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

Jour

7

Dessinez votre chambre idéale

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

Quels sont les éléments essentiels de votre chambre?

.....

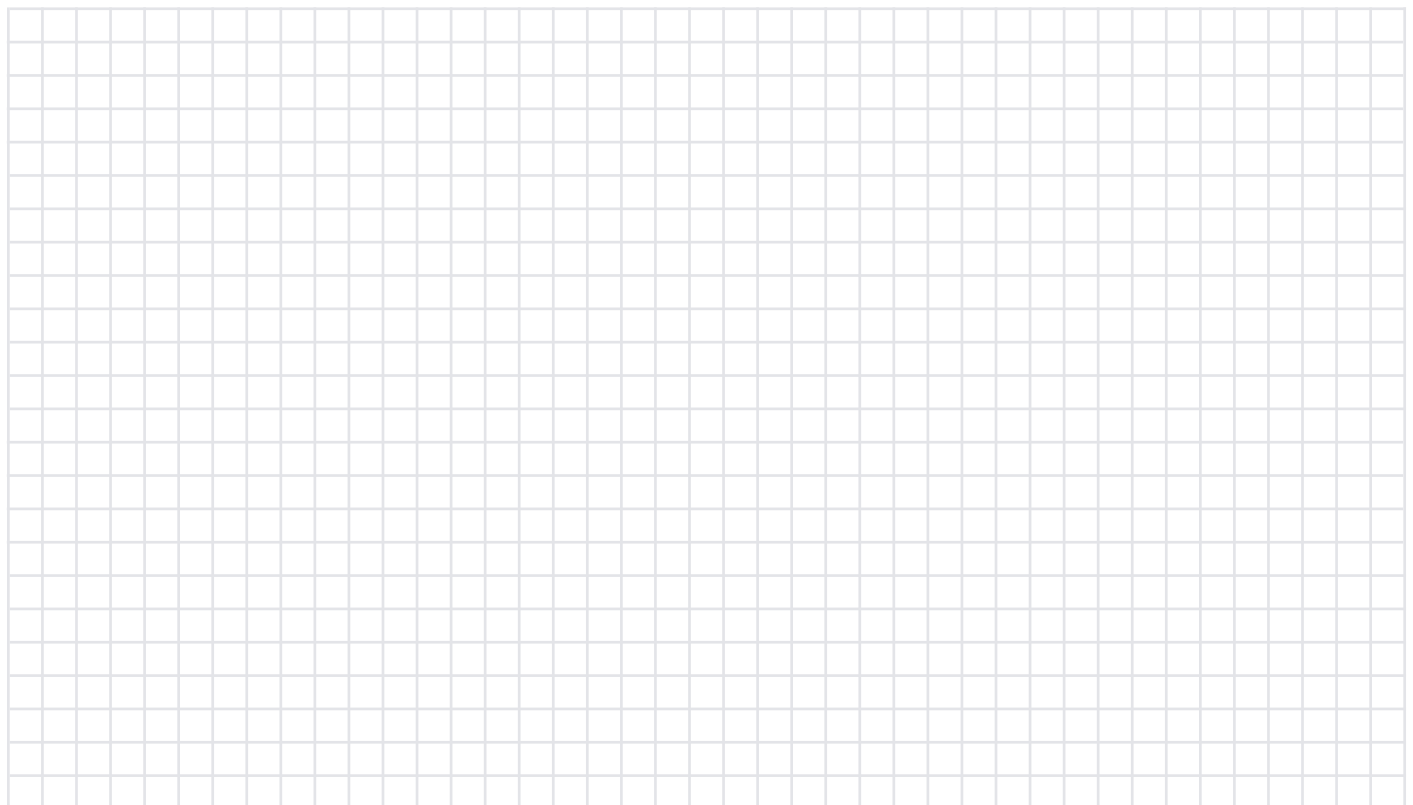
Comment pouvez-vous modifier leur conception pour les améliorer?

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

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

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

Dessinez-les sur le plan.



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

Mon dessin

Le dessin 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 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?

QUOI? Décrivez brièvement les fonctions de cette application:

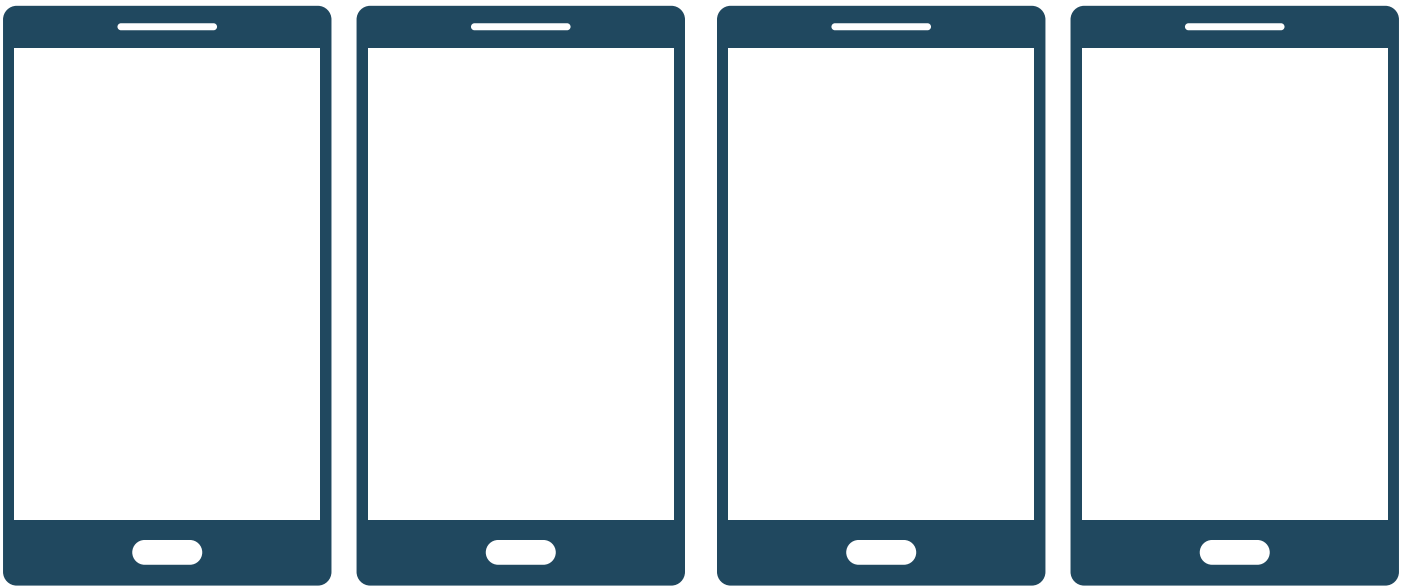
.....

.....

COMMENT fonctionne-t-elle?

- appareil photographique lecteur magnétique caractères typographiques commande vocale GPS titre
- 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 actuellement populaire.

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 extraordinaire, commencez à effectuer un codage et sauvegardez votre projet sur votre ordinateur.

Cette application pourra ensuite être protégée par le **droit d'auteur**.

Jour
10

Demandez à un(e) ami(e) de créer une rubrique de blog intitulée «*En ce moment*»

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

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

«En ce moment»

- vêtements
- ressentir
- besoins

- écouter
- regarder
- souhaiter

- temps
- 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 quelque chose sur Internet (un blog, un site web ou un clip vidéo par exemple), vous pouvez protéger votre PI afin que votre création ne soit pas utilisée par d'autres personnes sans votre accord.

Jour

11

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

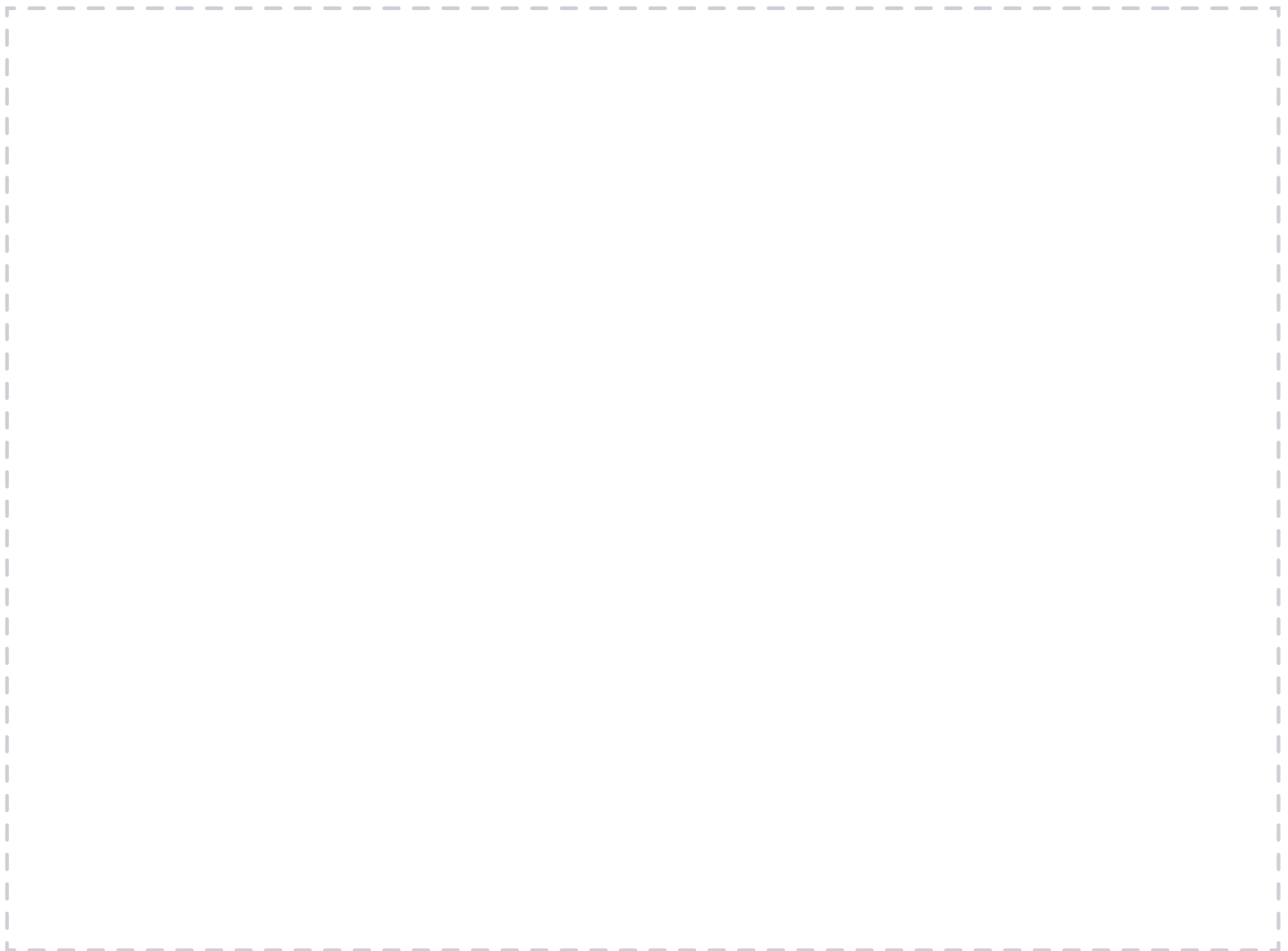
Sport:

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? (Si vous ne le pensez pas, expliquez aussi pourquoi.)

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 un petit film 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.

A large, empty rectangular area enclosed by a dashed grey border, intended for drawing a sketch of the birthday cake.

CONSEIL

Il existe de nombreuses manières différentes d'être créatif.

Jour
15

Écrivez le scénario d'une scène dans une pièce 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 la scène à haute voix et corrigez-la. Faites cela 10 fois!

Imprimez le scénario final et collez-le ici.

©

Aimeriez-vous jouer votre scène en classe? Pourquoi? (Dans le cas contraire, expliquez aussi pourquoi.)

.....

Autoriseriez-vous une autre classe à jouer et filmer cette scène? Pourquoi? (Dans le cas contraire, expliquez aussi pourquoi.)

.....

CONSEIL

Les pièces, les films et les clips vidéo sont protégés par le **droit d'auteur**. Vous devez demander l'autorisation de les utiliser à l'école ou à la maison.

Jour
16

Créez un projet de 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 rapporté par ces droits de PI.

Créez une pochette d'album

Choisissez un album que vous aimez. Écoutez-le, regardez la pochette du disque et complétez le tableau ci-dessous.

	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 représenté par l'album.

Jour
18

Écrivez une minisaga au sujet d'une histoire familiale

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 la manière dont vous vous sentez.
2. Choisissez une couleur et écrivez les lettres dans le sens vertical, sur le côté gauche du cadre.
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 dans le sens vertical) forment un mot.

©

CONSEIL

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

Jour
20

Inspirez-vous de la nature pour créer un dessin 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.


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 inventions et leurs dessins ou modèles.

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

The image shows three pairs of interlocking puzzle pieces arranged vertically. Each pair consists of two white puzzle pieces with dashed black outlines. To the left of each pair is a teal circle containing a white number: '1' for the top pair, '2' for the middle pair, and '3' for the bottom pair. The puzzle pieces are intended for writing down global problems.

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.



FÉLICITATIONS!
VOUS AVEZ ACQUIS
LE
RÉFLEXE
CRÉATIF

Quelle activité avez-vous préférée? 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 le codage, lancer votre propre blog, etc.)

Complétez ce certificat et envoyez-le nous pour obtenir une récompense.



Certificat d'accomplissement

Journal créatif

Nom

Classe

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

Signé et certifié par

.....

.....

Enseignant

et/ou

Parent

Envoyer à:

IPinEducation@euipo.europa.eu

Plus d'informations et de liens:

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/fr/home>

<http://www.ideaspowered.eu/en/ip-basics>

<https://euipo.europa.eu/knowledge/course/view.php?id=1738>

Pour obtenir des informations supplémentaires, veuillez contacter:

IPinEducation@euipo.europa.eu