

Commission ouverte

« Savoir-être et savoir-faire »

Réunion du 2 juin 2026, 18h-20h

- Visioconférence Zoom
- Pas d'enregistrement, pas de replay pour favoriser les libres échanges
- Ouvert à tous, professionnels ou non du droit et/ou de la négociation
- Inscription obligatoire auprès du service FCO
- Intervenants : Pr. Todd Lubart et Dr. Branden Thornhill-Miller – Co-responsables de la commission : Me Nadine REY et Me Martin LACOUR

Compétences 21ème siècle - Focus sur la créativité

Todd Lubart & Branden Thornhill-Miller
LaPEA: Laboratoire de Psychologie et
Ergonomie Appliquées
Université Paris Cité



C'était une fois :
Homo habilis (-2 000 000 années)



Compétences 21^{ème} siècle

- Compétences 21^{ème} siècle (p21.org) :
 - Critical Thinking / Pensée critique
 - Créativité
 - Collaboration
 - Communication
 - +....

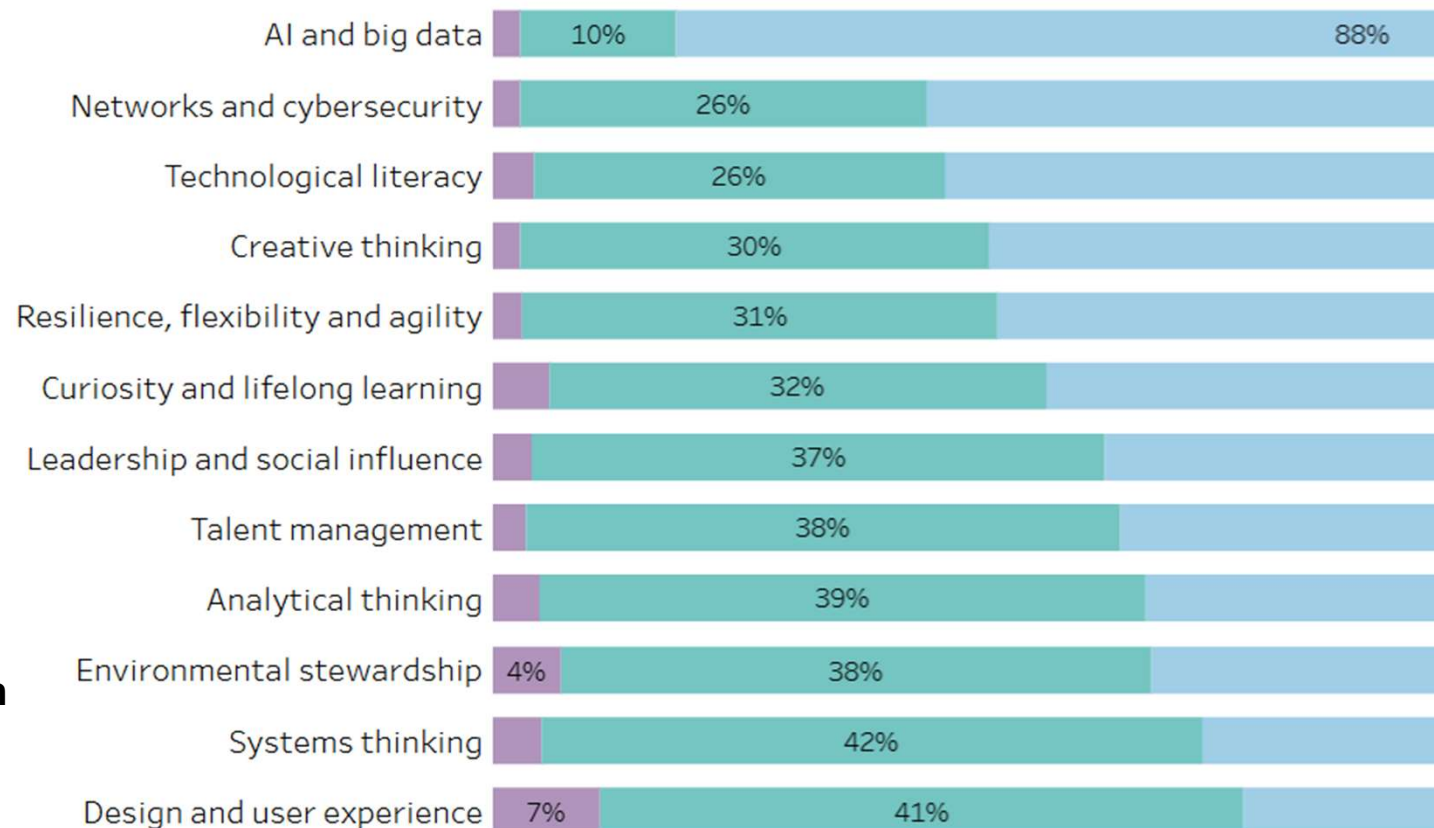
La Créativité: compétence du 21ème siècle

- 2010 IBM étude internationale des PDG (N=1541)
 - La créativité est la première capacité recherchée chez des futurs leaders
- 2013 enquête Adobe, 4000 CP--Terminale+ enseignants et parents d'élèves, (USA, UK, Allemagne, Australie)
 - 85 à 90% des parents, 65 à 87 % d'enseignants : « la promotion de la créativité aujourd'hui est essentielle pour l'économie future », ils souhaitent davantage de programmes éducatifs favorisant la créativité
- OCDE – étude internationale, 15 pays, 2016-2018 (école), 2019-2023 (universités), PISA2021

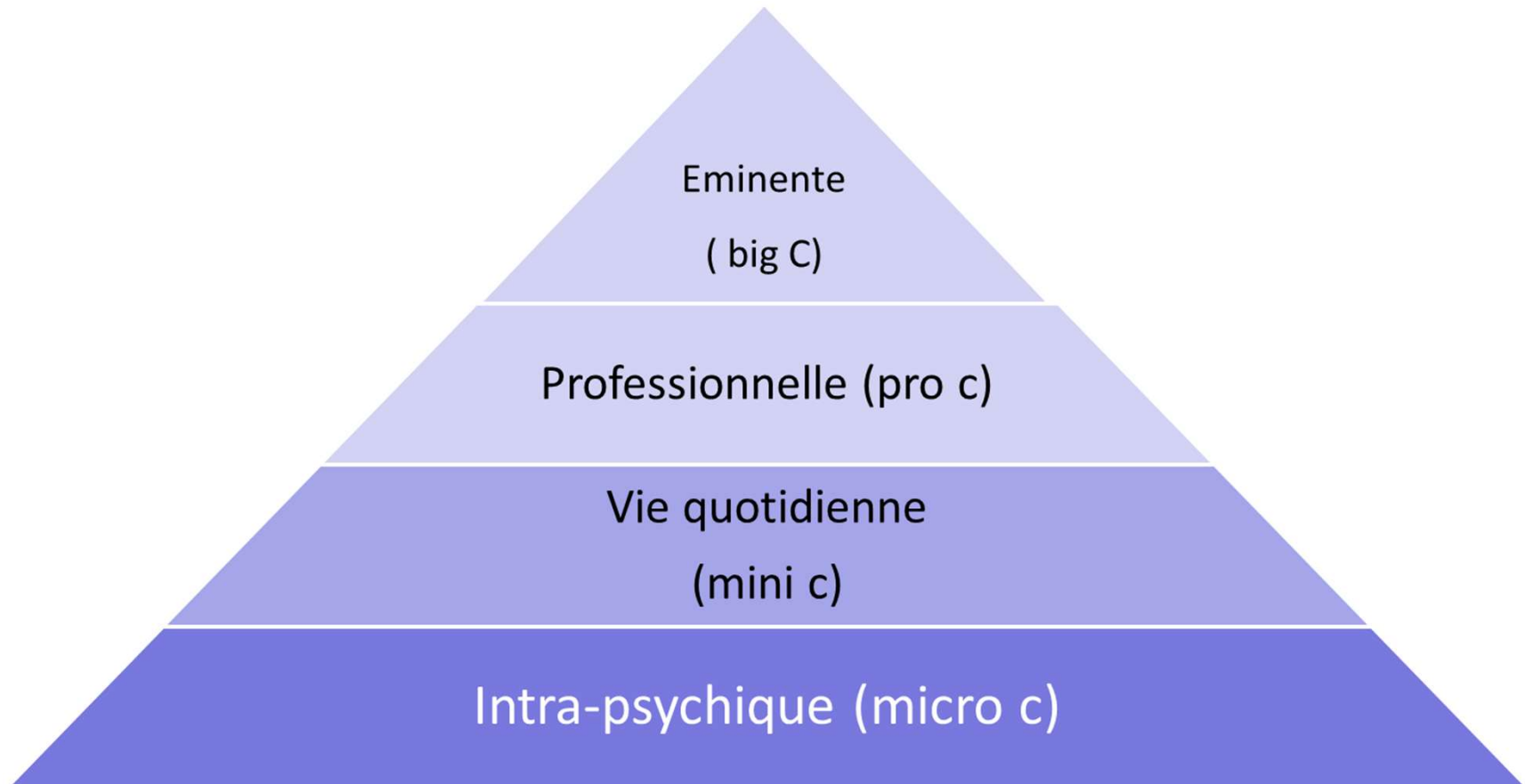
Skills On The Rise, 2025-2030

All Respondents

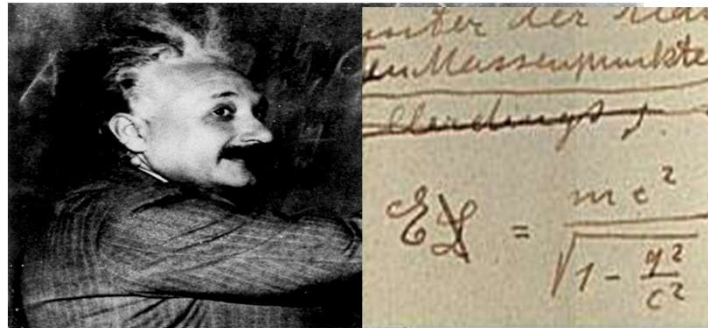
Share of employers that consider skills to be increasing, decreasing, or remaining stable in importance. net increase, which is the difference between the share of organizations that consider a skill category those that consider it to be decreasing in use.



Types de créativité



■ La **créativité** est la capacité à produire un contenu qui soit à la fois **nouveau** et **adapté** dans son contexte.



Créativité - Exemple

Rolls-Royce – “Power-by-the-Hour”, 1962

Déclencheur : les opérateurs (aviation) voulaient de la prévisibilité de coûts et surtout éviter les surprises de maintenance, moteur Viper pour l’avion d’affaires Havilland/Hawker Siddeley 125

Idée créative : facturer **au coût par heure de vol** + inclure remplacement/maintenance → le client paie la performance, pas l’actif.

Développement : lancé à l’origine pour soutenir un moteur (Viper) via un service “tout compris” (remplacement + accessoires) sur base fixe par heure ; puis industrialisé à grande échelle avec des capacités de support, maintenance et suivi sur la durée

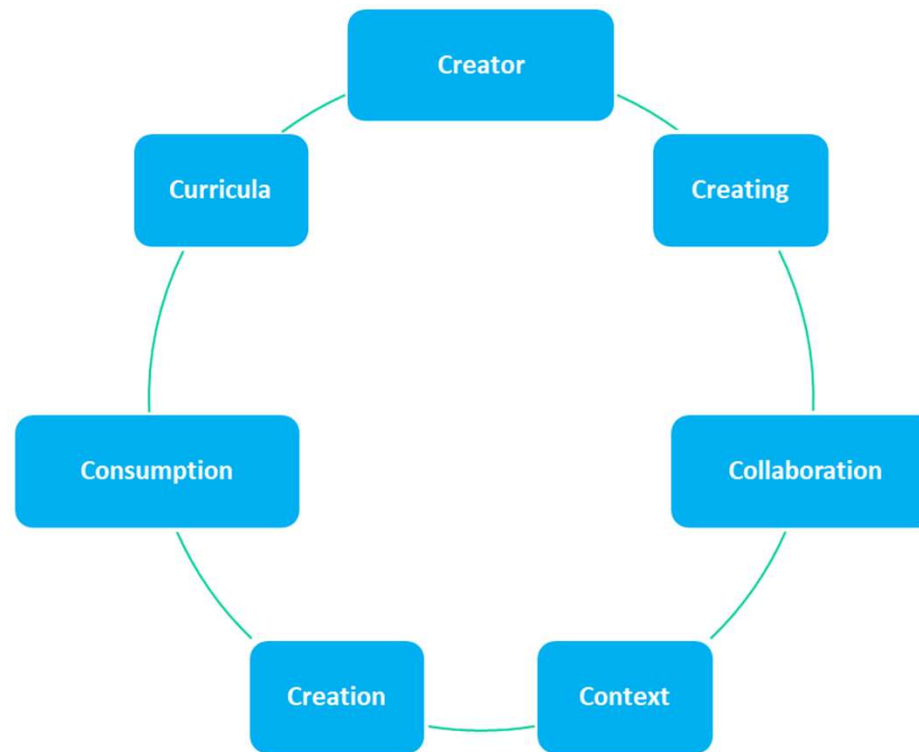


■ **Innovation:** la production ou l'adoption, l'assimilation, et l'exploitation d'une nouveauté qui apporte de la valeur économique et/ou sociale

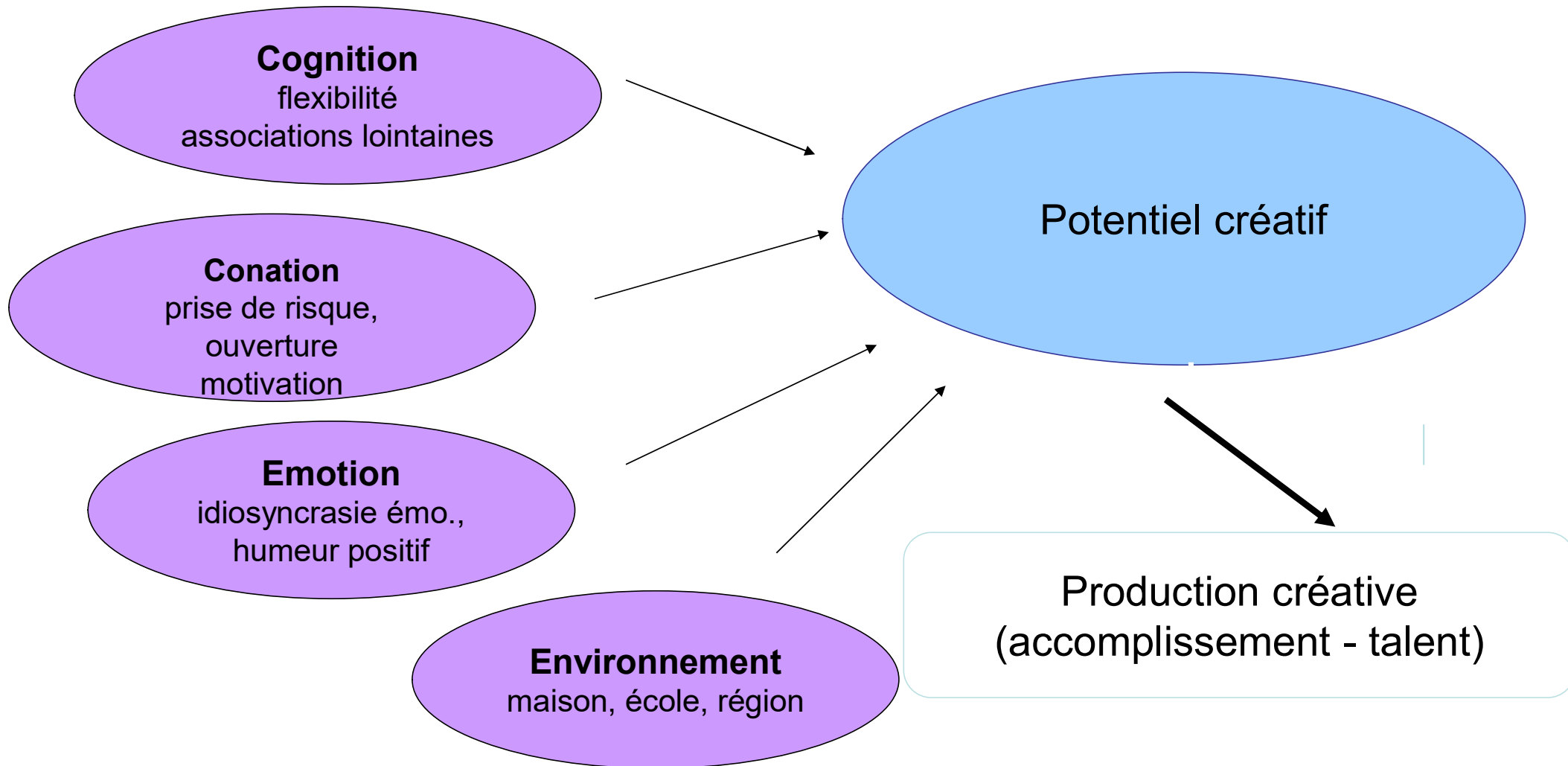


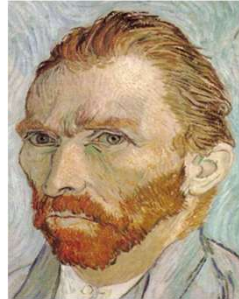
Introduction

- La créativité fait l'objet d'un intérêt depuis plusieurs siècles ... Mais plus particulièrement depuis les années 1950.
- Les 7 C's de la créativité



Creators

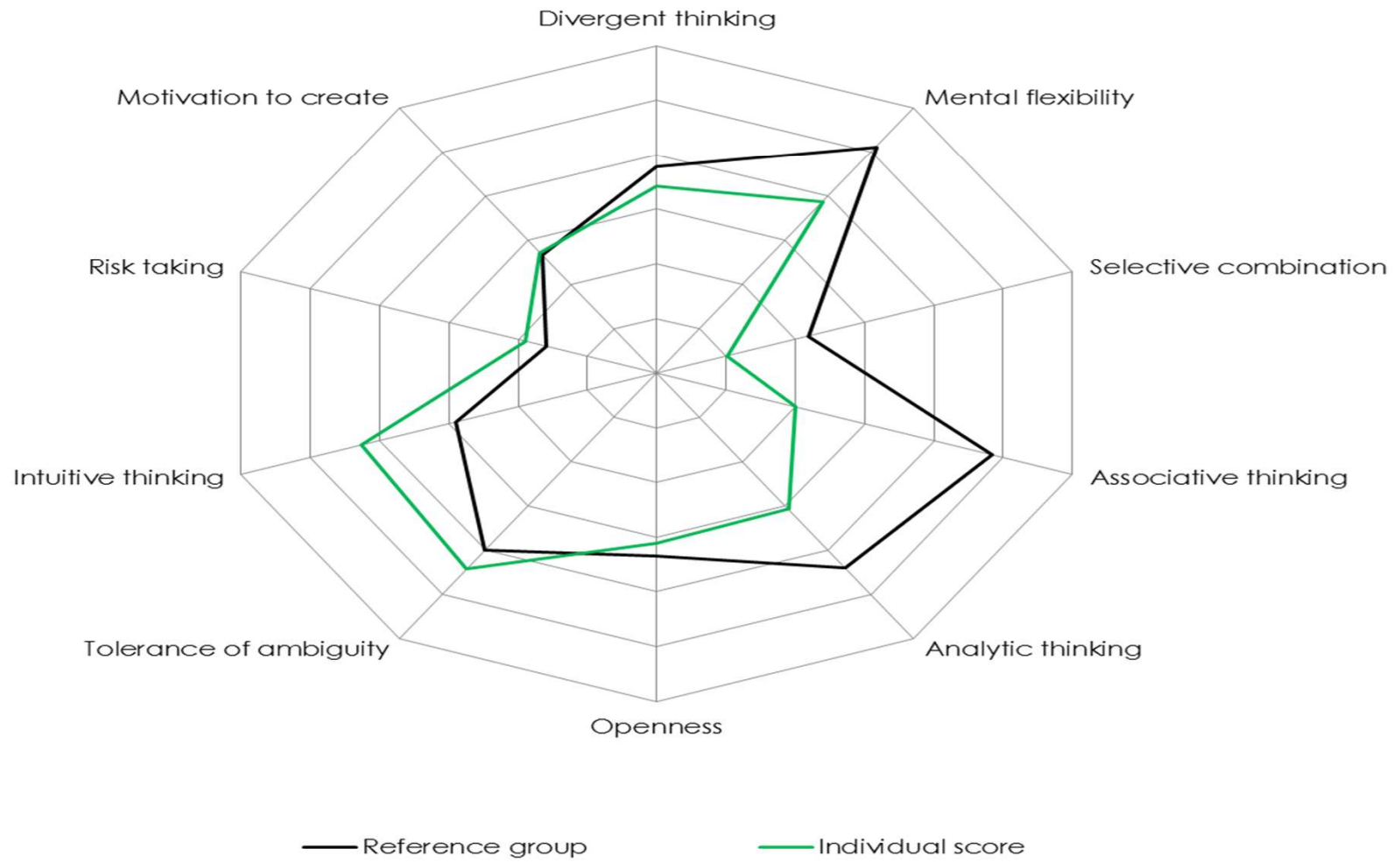




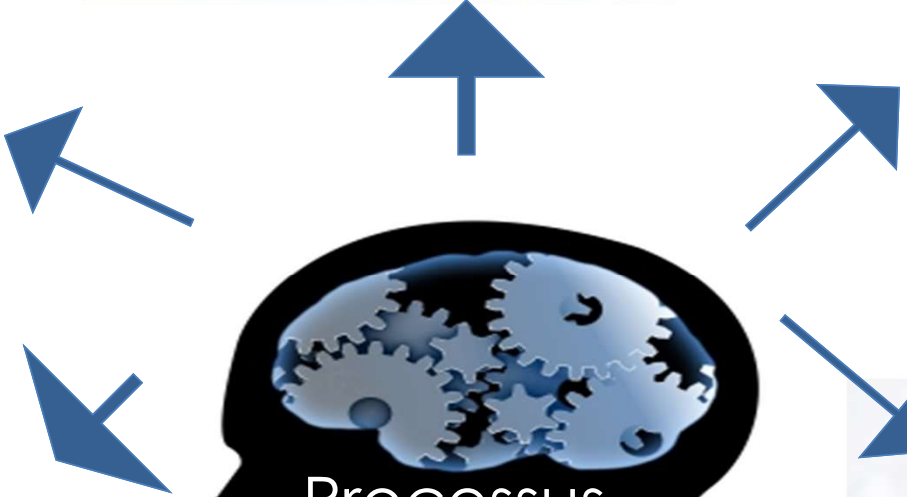
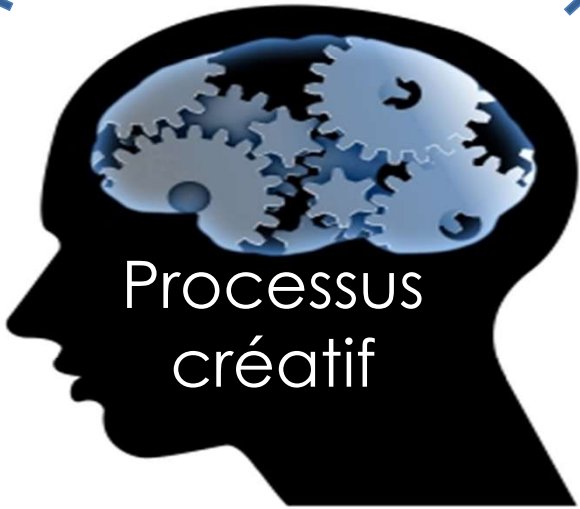
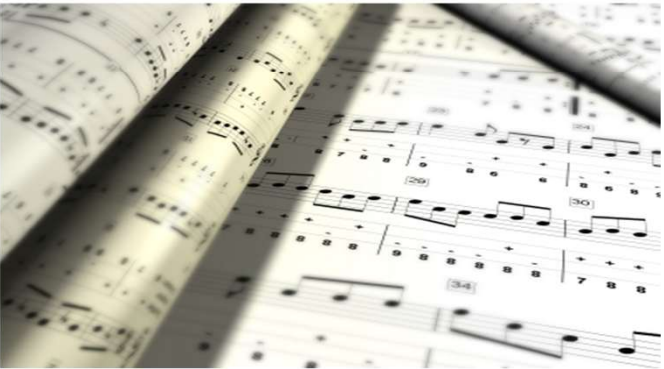
Jean-François Millet --
-- Vincent Van Gogh



Martin Cooper --
Prix Marconi
2013



Creating



Les Participants: étudiants (art, design, écriture scénaristique, composition musicale, invention technologique)

•Le matériel :

•Remplissage des carnets

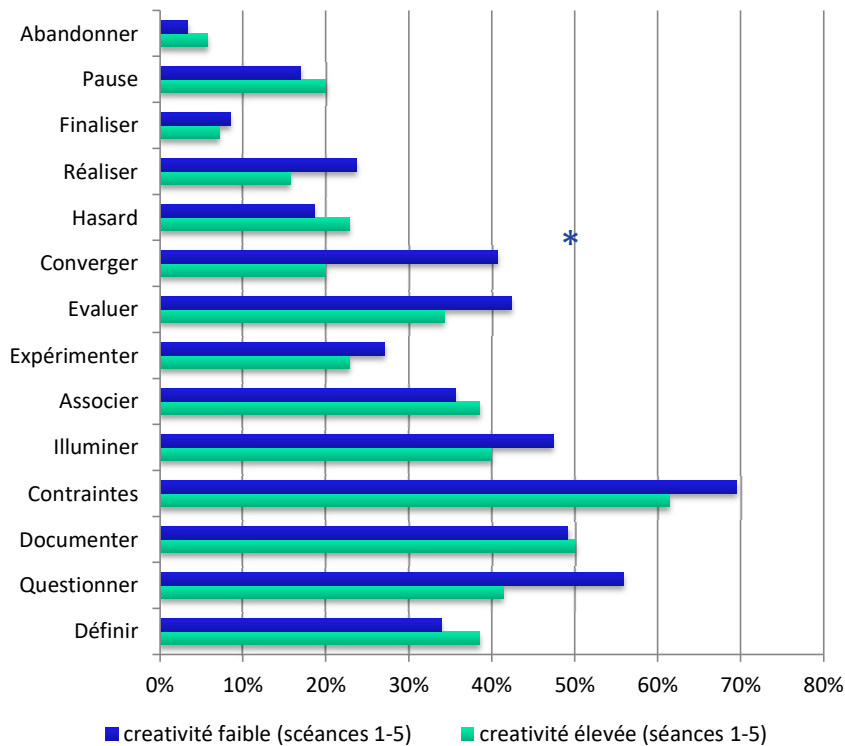
•de bord : 8 à 12 occasions

-Partie écriture libre

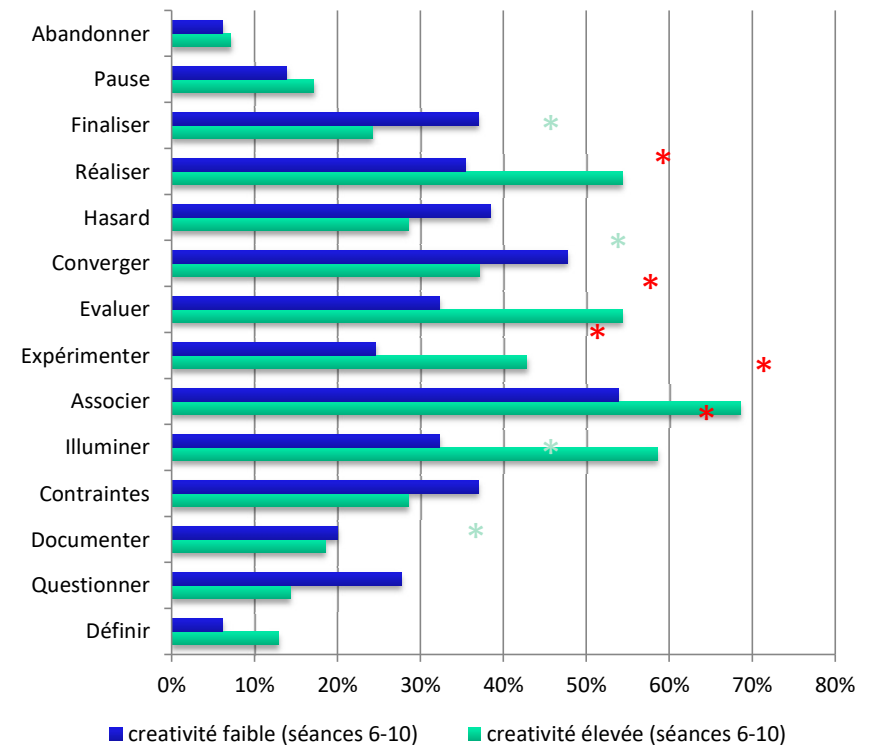
<input type="checkbox"/>	Définir le thème, le problème	Focaliser, explorer le thème, les objectifs, besoin de créer, ambition de s'exprimer (autobiographie, motivation), défi
<input type="checkbox"/>	Poser des questions	Auto-réflexion, dialogue avec l'œuvre, réfléchir, comprendre
<input type="checkbox"/>	Se documenter, capter et chercher des informations	Être attentif, avoir le projet toujours en tête, emmagasiner, flâner, accumuler, imprégnation, collecter des infos, réceptivité, disponibilité, observation, sensibilité, éveil
<input type="checkbox"/>	Prendre en compte les contraintes	Interpréter et définir les contraintes, repérer la demande du client, fixer soi-même les contraintes, les règles, liberté
<input type="checkbox"/>	Illuminer	"Tiens j'ai une idée", apparition d'une idée, tomber brusquement sur une idée
<input checked="" type="checkbox"/>	Associer	Association, résonance, jeux de formes, de matières, de significations, imagination, rêverie, analogies
<input checked="" type="checkbox"/>	Expérimenter, explorer, diverger	Curiosité, essayer différentes idées, modifier, manipuler, tester, modifier, essais, jouer, flexibilité, adaptabilité, croquis
<input type="checkbox"/>	Evaluer	Auto-critique, prendre du recul, analyser, réfléchir, perfectionnisme, recherche de qualité, lucidité, rigueur
<input type="checkbox"/>	Converger, structurer	Cristalliser, prototypage, visualisation, structuration, ordre, esprit logique, enchaînement, contrôle, organiser
<input type="checkbox"/>	Prendre en compte, profiter du hasard	La chance offerte par l'environnement, aléatoire, être ouvert au hasard, se balader, accident, désordre, bordel, chaos
<input checked="" type="checkbox"/>	Réaliser	Transposer, concrétiser, illustrer, produire, composer, mettre en forme, action, appliquer, mise en œuvre
<input type="checkbox"/>	Finaliser, clôturer	Finaliser, retoucher, mettre au propre, terminer, justifier, expliquer son travail, exposer
<input type="checkbox"/>	Pause	Laisser reposer, décanter, digérer, laisser passer, souffler, faire autre chose

Comparaison entre les étudiants créatifs (note jury ≥ 4) et ceux faiblement créatifs (note jury < 4) (invention technique) (étudiants ENSAM)

Les 5 premières séances

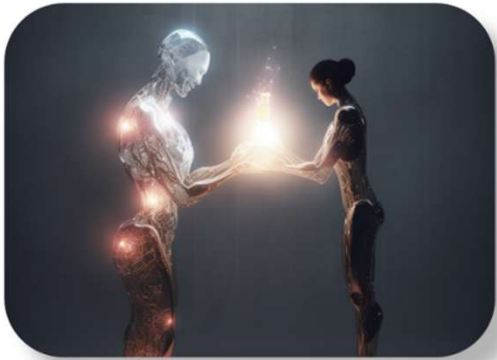


Les 5 dernières séances



Collaborations

AI X Creativity: a Manifesto



Case 1:
Co-cre-*AI*-tion



Case 2:
Organic



Case 3:
Plagiarism 3.0



Case 4:
Shut-down

Publié le 9 Juin 2023 dans le *Journal Of Creative Behaviour* (Q1) OpenScience & Psyarxiv

Vinchon, F., Lubart, T., Bartolotta, S., Gironnay, V., Botella, M., Bourgeois-Bougrine, S., Burkhardt, J.-M., Bonnardel, N., Corazza, G. E., Glăveanu, V., Hanchett Hanson, M., Ivcevic, Z., Karwowski, M., Kaufman, J. C., Okada, T., Reiter-Palmon, R., & Gaggioli, A. (s. d.). Artificial

■ Curricula

Amélioration de la créativité

3 principaux moyens d'enseigner et d'améliorer la créativité

- Outils, techniques et méthodes de créativité :
 - Brainstorming, TRIZ, pensée latérale, CPS
- Pédagogies alternatives
 - Montessori, Freinet, Orff Schulwerk
- Entraînement et manipulation de la créativité
 - Interventions directes et indirectes sur différentes composantes de la créativité

- Exemples de jeux de société créatifs

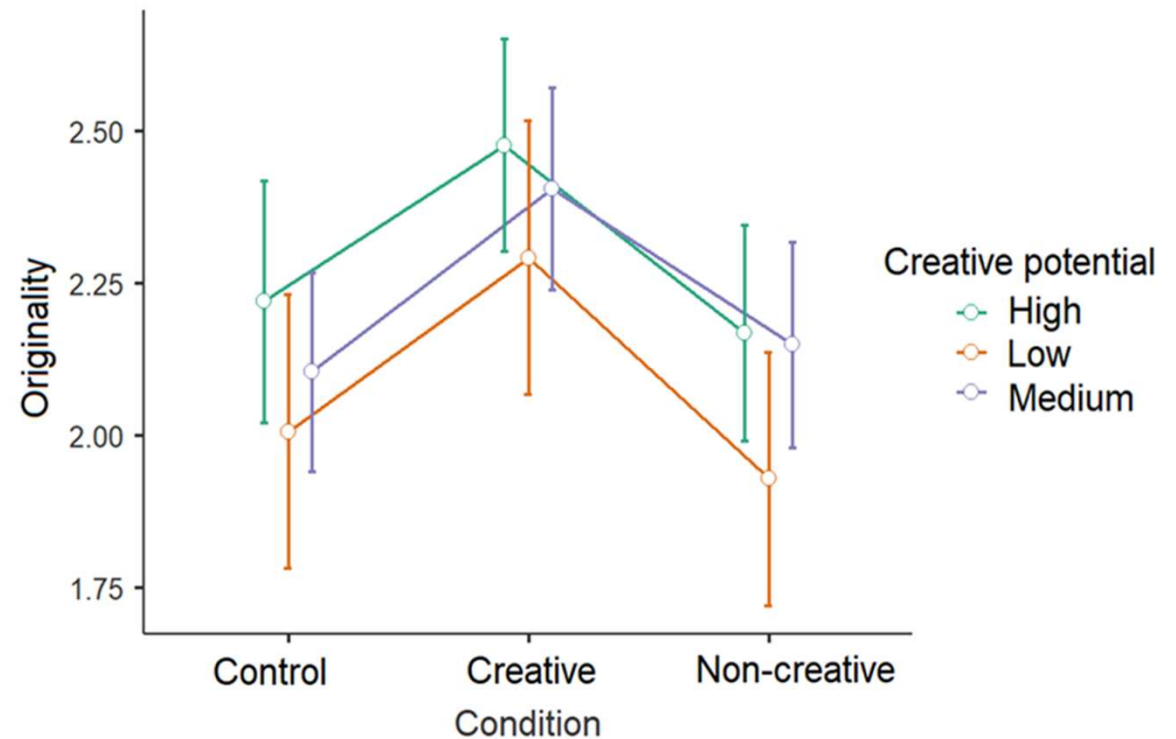


■ Jeux de société et créativité individuelle

Mercier & Lubart (2023):

289 participants

AUT



Exemples de techniques

Brainstorming

Reformulation de phrase

pensée laterale

TRIZ

ASIT

C-K

Rêve éveillé

Comment faire pour

Comment faire pour convaincre un jury de l'innocence de mon client.

XXXX

yyy

ZZZ

aaaa

bbb

ccc

ddd

mmm

nnn

ooo

ppp

Conclusions

- Créativité : Un type de potentiel impliquant multiple factors psychologiques, et deux processus
- La créativité peut être conçue selon les 7 C's
- La créativité peut être développée (exercices et techniques)

Contact :

Todd Lubart

todd.lubart@u-paris.fr

