

# OUTIL D'ÉVALUATION DE LA CRÉATIVITÉ



photo: Art Square Lab

**PROJET IMAGINARIUM : APPROUVÉ PAR LA COMMISSION  
EUROPÉENNE DANS LE CADRE DU PROGRAMME " ERASMUS+ -  
KA2 - PARTENARIAT STRATÉGIQUE CRÉATIVITÉ POUR LE  
SECTEUR DE LA JEUNESSE ".**

**PROJET N° 2020-1-LU01-KA227-YOU-078059**

---

# IMAGINARIUM; LA JEUNESSE CRÉATIVE POUR UN AVENIR DURABLE



## À PROPOS DE L'OUTIL D'ÉVALUATION DE LA CRÉATIVITÉ

Lorsque nous organisons des ateliers de Design Thinking, de cocréation ou de créativité, nous sommes souvent confrontés à la question "mais qu'est-ce qu'ils apportent?". Nous avons voulu créer un outil simple pour montrer comment différents types d'activités créatives peuvent aider les jeunes à développer leur créativité. En utilisant cet outil, les jeunes pourront vérifier comment ils se perçoivent, s'ils sont plutôt des créatifs qui font ou qui pensent, et apprendre comment ils peuvent développer leur créativité. Nous pensons que le fait de se considérer comme une personne créative renforce notre créativité.

L'outil d'évaluation de la créativité a été développé et testé par le Dr Alla Gubenko de l'Université du Luxembourg dans le cadre de son programme de doctorat.

# Description du projet

De nombreux défis sociaux auxquels nous sommes confrontés, tels que le changement climatique, l'inégalité ou la pauvreté, ont été renforcés en peu de temps par la pandémie de COVID-19. De nombreux récits sombres sont en train de voir le jour, avec en première ligne les crises environnementales, sociales et économiques.

Mais les incertitudes ne doivent pas nous effrayer ou nous paralyser ; elles doivent nous aider à anticiper et à nous préparer.

Dans le projet "Imaginarium", des partenaires du Luxembourg (Art Square Lab), de France (Co-Actions), d'Irlande (M-Powered) et de Finlande (Université de Turku) vont introduire la créativité en utilisant la méthodologie du Design Thinking et du Futures Thinking qui permettra une recherche proactive de solutions de développement possibles pour demain.

Les jeunes seront assurés qu'envisager l'avenir c'est, d'une part, une recherche d'opportunités et de potentiel et, d'autre part, une démarche systématique, ciblée et initiant des solutions pratiques, visant à répondre à l'incertitude.

D'autre part, les animateurs jeunesse bénéficieront d'un soutien sous forme de recherche, de matériel et d'outils pour introduire le Futures Thinking et le Design Thinking en tant que modes de pensée créatifs réguliers pour les jeunes, adaptés aux nouvelles réalités.

## Nos buts et objectifs

- Introduire la créativité dans le système d'éducation non formelle grâce aux méthodes de Design Thinking et de Futures Thinking et de résolution créative de problèmes.
- Soutenir les étudiants et les éducateurs dans le développement de nouvelles idées durables pour un avenir positif
- Soutenir les éducateurs avec du matériel utile pour l'enseignement de la créativité et de la durabilité
- Soutenir les éducateurs avec un outil pour mesurer la créativité des jeunes
- Développement professionnel du personnel et des parties prenantes : formation intensive sur l'utilisation de la créativité dans l'éducation des jeunes
- Encourager les jeunes à mettre en œuvre leurs idées : les informer sur les possibilités de financement des projets de solidarité (programme européen Erasmus Plus) et leur fournir des informations de base sur les projets
- Compétences de gestion favorisant l'entrepreneuriat social et l'emploi



Photo: Canva

---

# La créativité dans le travail jeunesse



Photo: Canva

Travailler avec des jeunes ne va pas sans difficultés. Il est essentiel de créer un espace et une atmosphère où les jeunes se sentent en sécurité et peuvent trouver leur place et leur valeur. Ils ont besoin d'une atmosphère ouverte et d'encouragements.

Le fossé générationnel entre les jeunes et les animateurs est un défi. Les animateurs jeunesse ne comprennent pas nécessairement les défis actuels auxquels les jeunes sont confrontés, qui peuvent être liés à l'utilisation de la technologie par exemple.

La culture des jeunes est caractérisée par la rapidité et un climat d'anxiété, ils ont donc des difficultés à se concentrer et à s'engager dans des activités. Les jeunes sont submergés d'informations, ce qui les rend anxieux.

Nous sommes entourés de tant de négativité sur les chaînes d'information, de pandémies, de changements environnementaux, qu'il est difficile pour les jeunes d'être optimistes et créatifs.

Il ne faut pas non plus généraliser la jeunesse et la génération plus âgée devrait considérer les jeunes individuellement. Les jeunes devraient avoir la possibilité de réfléchir et de faire preuve d'imagination, motivés par les animateurs jeunesse et les éducateurs pour imaginer un avenir positif. Ils doivent avoir le temps et l'espace pour essayer, expérimenter et faire des erreurs afin d'apprendre et de grandir. Ces "expériences" peuvent les aider à développer leur créativité.

---

# Introduction pour les animateurs jeunesse

La créativité est considérée comme l'une des compétences d'avenir les plus importantes et comme celle qui est difficile à imiter par des technologies telles que l'intelligence artificielle. Néanmoins, elle est trop souvent associée à des talents dans les arts visuels (en particulier le dessin, la peinture, etc.) et c'est pourquoi les jeunes à qui l'on demande s'ils sont créatifs donnent souvent des réponses négatives. Nous ouvrons ici une compréhension beaucoup plus large de la créativité : la capacité à résoudre des problèmes, à relier les points, à sortir des sentiers battus, à tolérer l'ambiguïté, etc. Une telle compréhension laisse beaucoup plus de place à la performance et aux mesures concrètes qui peuvent être prises pour accroître les capacités de créativité.

"Chaque jour, soyez créatifs. La créativité est comme un muscle" (James Altucher)



---

# Introduction pour les animateurs jeunesse

À partir de là, le développement de la compétence créative devient également plus concret pour les enseignants, les éducateurs et les animateurs jeunesse. Il est beaucoup plus facile de travailler avec la créativité lorsque nous la décomposons en petites étapes et que nous pouvons commencer à la mesurer.

Nous proposons ici un outil de mesure de la créativité développé dans le cadre du projet Imaginarium de l'UE en 2022/2023. L'outil devrait idéalement être appliqué avant et après une session de groupe créative mise en œuvre avec des jeunes (par exemple, un atelier de conception, un thinkathon, un atelier de cocréation, etc.) La session doit comporter un élément de "réflexion" (par exemple, brainstorming) et d'"action" (construction de prototypes, esquisse d'idées, etc.).

Une explication complète de l'outil et de son application au Thinkathon est disponible ici (Annexe 1 - recherche et analyse effectuées par le Dr. Alla Gubenko de l'Université du Luxembourg).

---

# Comment utiliser l'outil

L'outil de mesure de la créativité est un outil d'auto-évaluation. Il s'agit d'une série de 20 affirmations qui doivent être évaluées individuellement par un jeune pendant 10 minutes, avant l'activité créative de groupe et après, si vous voulez voir l'impact de votre application. L'outil peut être utilisé sous deux formes : en ligne ou sur papier.

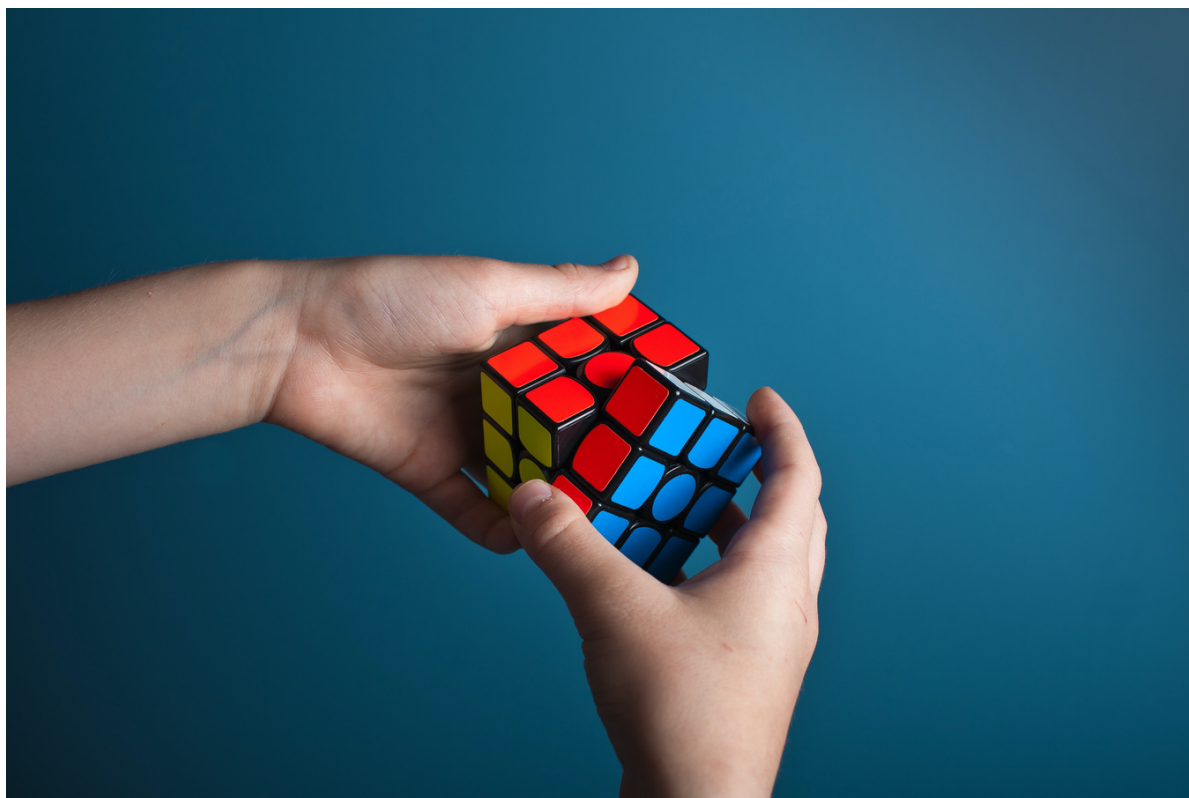


Photo par Olav Ahrens Røtne sur Unsplash

---

# Version papier de l'outil d'évaluation de la créativité

Imprimez deux fois la version papier de l'enquête pour chaque élève et proposez un exemplaire par élève/participant au début de l'intervention et un autre à la fin.

Important : demandez aux intéressés de signer avec un surnom afin que le papier puisse être retrouvé à la fin de l'activité. Après 10 minutes, ramassez les papiers et invitez les étudiants/participants à participer à l'activité créative.

Répétez le test après votre intervention (atelier de créativité, thinkathon, co-création).

Demandez aux étudiants/participants de compter les points des questions 1-10 (créativité de la pensée) et 11-20 (créativité de l'action) et inscrivez-les au bas du test.

Demandez aux élèves de comparer le nombre de points obtenus avant et après l'intervention.

Vous pouvez télécharger ici l'enquête en trois langues (anglais, français et finnois) :

<https://bit.ly/creativityscales>



---

# Version en ligne de l'outil d'évaluation de la créativité

Vous pouvez également faire le test en ligne. Si vous disposez d'un compte Google, copiez l'enquête dans votre compte et partagez-la avec les élèves. Veillez à leur faire remplir le formulaire deux fois (avant et après). Les élèves recevront leurs réponses par e-mail afin de pouvoir compter les points. Cette option vous permettra également de voir les résultats du groupe et de comparer les résultats avant et après votre intervention "créative" (atelier, co-création, événement participatif).

Lien vers le formulaire google :

<https://bit.ly/creativityassessmenttoolfr>



---

# Retour d'information du groupe

Lorsque les élèves ont terminé leurs calculs, vous pouvez leur faire part de vos commentaires. Vous pouvez fournir ce feedback à l'ensemble du groupe en présentant les diapositives ou en décrivant les deux dimensions :

- Pensée créative
- L'action créative



Photo par Jon Tyson sur Unsplash

---

# Retour d'information du groupe - FAISEUR

Faire preuve de créativité -  
FAISEUR

Pour ceux qui obtiennent un score élevé sur l'échelle de l'action, il est facile de mettre en pratique de nouvelles solutions, d'élaborer et de tester de nouvelles idées. Plus votre score sur cette échelle est élevé, plus votre potentiel en tant que "faiseur" est important. Un "faiseur" est une personne qui aime créer, chercher de nouvelles solutions et les tester immédiatement. Les personnes qui sont des "faiseurs" ont le courage créatif d'aller de l'avant quoi qu'il arrive !

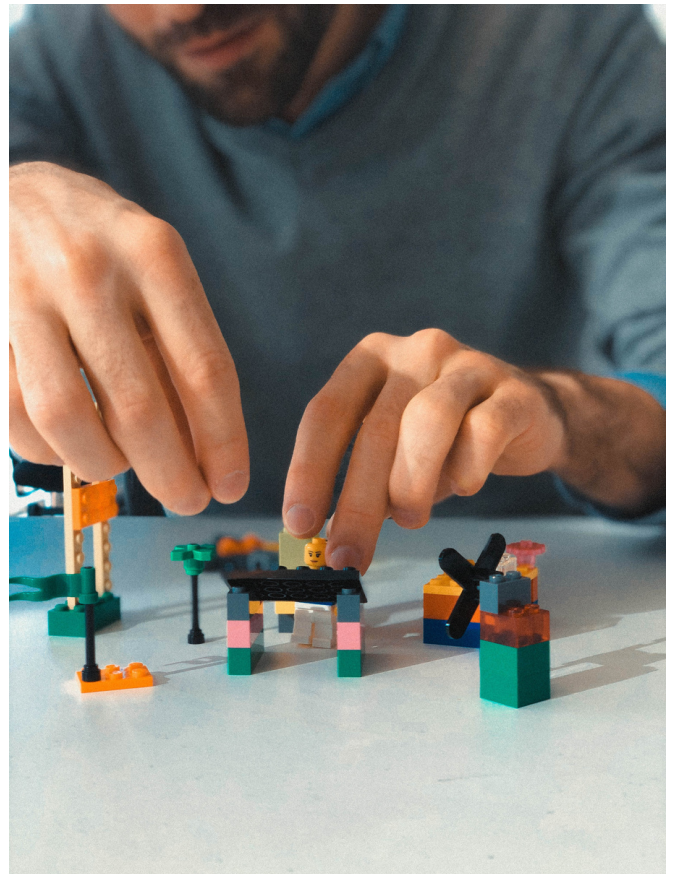


Photo par Sebastien Bonneval sur Unsplash

---

# Retour d'information du groupe -PENSEUR

## Pensée créative- PENSEUR

Pour les personnes qui obtiennent un score élevé sur l'échelle du penseur, la force réside dans la création de nouvelles idées et de nouveaux concepts. Ces personnes sont curieuses et aiment se plonger dans les problèmes pour mieux les comprendre. Les "penseurs" sont des personnes qui voient des liens non évidents, aiment envisager différentes options et n'ont aucun problème à trouver de nouvelles solutions. Les personnes ayant un score élevé sur l'échelle des "penseurs" sont douées pour trouver de nouvelles inspirations, créer de nouvelles idées et "voir" l'inspiration autour d'elles.



Photo par Jexo sur Unsplash

---

# Questions sur le retour d'information

Après avoir échangé des informations avec le groupe, vous pouvez discuter avec les participants.

Voici quelques questions que vous pouvez poser :

- Êtes-vous d'accord avec les résultats ? Veuillez partager votre opinion
- Les résultats correspondent-ils à ce que vous pensiez de vous-même ?
- Selon vous, la créativité est-elle nécessaire dans la vie de tous les jours ?
- Peut-on développer la créativité ? Comment ?
- Comment puis-je renforcer le côté "faiseur" ou "penseur" de la créativité ?



Photo par Jon Tyson sur Unsplash

---

# Ce que vous pouvez faire pour développer votre dimension "Faiseur" :

- Jouer avec les matériaux, trouver de nouvelles solutions
- Essayez de dessiner davantage, soyez visuel
- Explorez différents matériaux, pensez avec vos mains et construisez des prototypes.
- Si vous avez une idée, essayez de la construire dès que possible en utilisant des matériaux de base comme le carton, le papier ou les Legos.
- Inscrivez-vous à des ateliers d'improvisation ; les jeux de rôle sont également un excellent moyen de présenter des solutions et de les tester.
- N'attendez pas le moment idéal
- Autorisez-vous à faire des erreurs.
- ....



Photo par Mika Baumeister sur Unsplash

---

# Ce que vous pouvez faire pour développer votre dimension "Penseur"

- Résoudre des énigmes, des puzzles - c'est un excellent moyen de découvrir des combinaisons "non évidentes".
- Visitez des expositions
- Soyez curieux - lorsque vous voyez une nouvelle solution, voyez-vous comment elle fonctionne ? Quel problème le service ou le produit résout-il, comment pourriez-vous le faire différemment ?
- Cherchez de nouvelles applications pour des objets d'usage quotidien - comment pourriez-vous utiliser autrement un stylo, par exemple ?
- Rencontrez d'autres personnes - parlez de nouvelles idées, de nouveaux concepts.
- Informez-vous sur les tendances, les nouvelles solutions - abonnez-vous à des bulletins d'information, suivez les nouvelles tendances,
- Posez-vous des questions, et si... par exemple, et s'il n'y avait pas de voiture ?
- ...



---

# Plan d'action

Après avoir discuté des résultats, chaque participant peut préparer son plan d'action avec 3 activités qu'il entreprendra pour stimuler sa créativité. (ils peuvent choisir dans la liste ci-dessus)

Pour développer ma créativité, je...

- ....
- ....
- ....

Les participants peuvent échanger leurs idées et en discuter (ajouter d'autres idées provenant d'autres collègues).



Photo par Brett Jordan sur Unsplash



---

# La créativité pour des lendemains meilleurs !

La créativité nous permet de créer des solutions différentes, des scénarios d'avenir différents... grâce à elle, les jeunes acquièrent confiance en eux et la conviction qu'ils peuvent faire la différence.

Les jeunes devraient apprendre à imaginer des avenir possibles et souhaitables. Mais ils ne doivent pas se contenter d'imaginer, ils doivent aussi apprendre que ce qu'ils font aujourd'hui et demain peut faire en sorte que ces futurs se réalisent. C'est ce qu'on appelle le Design Thinking : Vous imaginez des avenir possibles, vous choisissez un avenir souhaitable et vous réfléchissez à ce que vous pouvez faire pour le réaliser.



Photo par Josh Barwick sur Unsplash

---

# PARTENAIRES DU PROJET

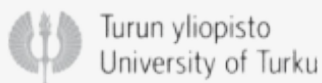
LES PERSONNES GÉNIALES À L'ORIGINE DE CE PROJET

**ART SQUARE LAB SARL-S SIS - LUXEMBOURG**

**CO-ACTIONS- FRANCE**

**M-POWERED- IRLANDE**

**UNIVERSITY OF TURKU- FINLANDE**



"Ce projet est financé par la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission/Agences nationales ne peut être tenue pour responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient."



---

# Annexe 1

## **Pensée créative et échelle d'action (Gubenko, 2022)**

**Dr. Alla Gubenko, University of Luxembourg**

### **Introduction**

La présente étude avait deux objectifs principaux. Premièrement, concevoir un outil d'évaluation afin d'opérationnaliser et de valider la créativité dans l'unité conceptuelle de la pensée et de l'action créatives (Gubenko, 2022 ; Gubenko & Houssemand, 2022a,b). Deuxièmement, évaluer l'efficacité de l'intervention à l'aide d'un outil nouvellement conçu en mesurant la dynamique de la confiance créative des participants avant et après l'intervention.

### **Auto-efficacité créative et auto-perception du processus créatif**

L'auto-efficacité créative concerne la confiance perçue par une personne pour accomplir de manière créative une tâche donnée, dans un contexte spécifique et à un niveau particulier (Beghetto & Karwowski, 2017). D'un point de vue théorique et empirique, l'auto-efficacité créative est étroitement liée aux notions de métacognition créative et de concept de soi créatif (Reiter-Palmon et al., 2012), qui se rapportent aux jugements de confiance perçus et aux croyances concernant les performances créatives attendues.

De nombreux instruments psychométriques ont été mis au point pour mesurer l'auto-efficacité créative, comme la mesure de l'auto-efficacité créative à 3 items (Tierney & Farmer, 2002), la courte échelle du soi créatif (Karwowski et al., 2018), l'échelle d'auto-efficacité créative à 3 items (Beghetto, 2006), l'échelle de comportement idéationnel de Runco (Runco et al., 2001). En général, les chercheurs signalent une association positive entre l'auto-efficacité créative et la performance créative réelle (Haase et al., 2018 ; Farmer & Tierney, 2017). Cependant, étant donné que la créativité a été associée à un processus individuel et principalement mental de génération d'idées et de solutions, cela a inévitablement affecté la manière dont l'auto-efficacité créative et les concepts associés ont été opérationnalisés. Par conséquent, tout en soulignant l'importance de l'idéation créative lors de la conception d'un outil de mesure de l'auto-efficacité créative, nous avons voulu mettre l'accent sur la perception qu'ont les participants de l'efficacité de l'aspect pratique du processus créatif, à savoir la recherche active et l'expérimentation avec des objets et des matériaux. Ce raisonnement a abouti à l'élaboration d'une échelle bidimensionnelle de 20 éléments évaluant la confiance individuelle liée à l'efficacité de la pensée et de l'action créatives (annexe 1).

---

# Annexe 1

## **Échantillon**

Un échantillon de 68 étudiants fréquentant l'école secondaire publique au Luxembourg a participé à cette étude (tranche d'âge 19-21 ans). Les participants ont travaillé en petits groupes (maximum 6 personnes). Les données post-formation d'un participant étaient manquantes, ce dernier a donc été éliminé des analyses statistiques.

## **Penser et agir de manière créative**

Pour ce projet, Gubenko (2022) a développé une échelle visant à mesurer l'auto-efficacité individuelle. L'échelle se compose de 20 questions mesurant deux dimensions : La pensée créative et l'action créative. Chaque dimension comportait 10 questions. L'instruction demandait aux participants de lire des déclarations sur leur processus créatif et d'évaluer dans quelle mesure chaque déclaration s'appliquait à leur expérience personnelle à l'aide d'une échelle de Likert en 6 points, allant de Tout à fait d'accord (1) à Pas du tout d'accord (6). La consigne invitait explicitement les participants à évaluer le meilleur d'eux-mêmes sans trop de réflexion ni d'autocritique.

## **Résultats**

Nous avons d'abord vérifié les qualités psychométriques de la nouvelle échelle. L'alpha de Cronbach pour la sous-échelle de la pensée (items 1-10) était de .88, pour la sous-échelle de l'action (items 11-20) de .88, et .93 pour l'échelle globale (items 1-20), ce qui suggère une cohérence interne élevée des deux dimensions et de l'échelle globale. Une cohérence interne élevée a également été constatée pour les données du post-test, où des estimations alpha de 0,94, 0,91 et 0,96 ont été obtenues pour l'échelle de réflexion, l'échelle d'action et l'échelle globale.

La fiabilité test-retest a été estimée à l'aide du coefficient de corrélation de Pearson, qui était égal à 0,73 ( $p < 0,01$ ) pour la dimension "pensée" et à 0,62 ( $p < 0,01$ ) pour la dimension "action". La fiabilité test-retest pour l'ensemble de l'échelle était de 0,73 ( $p < 0,01$ ), ce qui suggère une fiabilité modérément élevée.

---

# Annexe 1

Pour estimer les résultats de l'intervention, nous avons mesuré la dynamique de la confiance créative des participants. À cette fin, nous avons comparé les notes moyennes de confiance données par les participants sur chaque dimension de l'échelle d'auto-efficacité avant et après l'intervention. Les résultats du test t pour échantillons appariés indiquent que l'intervention a permis d'améliorer la confiance en soi des participants en ce qui concerne la dimension "pensée" de la créativité,  $t(66) = -7,1$ ,  $p < 0,001$ . Le score moyen de confiance idéationnelle des participants avant l'intervention était de 38,0 (SD = 7,2) et de 43,1 (SD = 8,4) après l'intervention. En outre, il y a eu une augmentation significative de la confiance en soi des participants liée à l'aspect pratique du processus créatif (échelle "faire") après l'intervention ( $M = 44,6$ ,  $SD = 7,6$ ) par rapport à la confiance en soi des participants avant l'intervention ( $M = 39,4$ ,  $SD = 7,0$ ),  $t(65) = -6,7$ ,  $p < 0,001$ .

Les résultats signifient que les perceptions de l'efficacité créative des participants après l'intervention étaient plus positives qu'avant l'intervention, ce qui suggère le potentiel de l'intervention à améliorer les évaluations de la confiance créative individuelle. L'intervention que nous avons conçue a permis une amélioration significative de la confiance individuelle dans l'efficacité liée aux deux dimensions du processus créatif des participants.

## Conclusions

Nous avons fourni des détails sur le développement et la mise en œuvre d'un outil théorique permettant d'évaluer l'efficacité de la nouvelle formation en mesurant la dynamique de la confiance créative des participants. Dans l'ensemble, les résultats de notre étude révèlent que la formation incarnée et éactive combinée à des exercices idéationnels peut contribuer à renforcer la confiance des participants en leur créativité dans l'accomplissement d'une tâche et affecter positivement la perception qu'ont les participants de l'efficacité de leurs comportements créatifs.

Nous avons investi des efforts pour mieux comprendre et mesurer la confiance créative, car les perceptions que les participants ont d'eux-mêmes du processus créatif permettent d'accéder à des jugements métacognitifs individuels qui combinent la connaissance individuelle de soi (c'est-à-dire les croyances sur ses forces et ses faiblesses créatives) avec des informations contextuelles (c'est-à-dire le niveau de difficulté ou d'ambiguïté de la tâche) (Beghetto & Karwowski, 2017).

---

# Annexe 1

La deuxième raison pour laquelle nous nous concentrons empiriquement sur les croyances créatives en soi en tant que cible d'intervention dans cette étude est notre intuition que les éléments de l'échelle contenant des descriptions des processus physiques et mentaux sous-jacents à la performance créative peuvent aider les participants à mettre à jour leurs connaissances explicites sur les principales composantes du processus créatif ainsi qu'à construire de meilleures théories implicites de la créativité (Sternberg, 1985). Il est possible que la connaissance et la prise de conscience du rôle des processus cognitifs idéationnels et incarnés augmentent la précision des concepts de soi créatifs des participants et des auto-évaluations faites à la volée pendant la performance créative. Par conséquent, dans notre étude, nous avons essayé de promouvoir la créativité en ciblant non seulement la performance réelle et l'exploration autonome des tâches (savoir comment), mais aussi les réflexions des participants sur leur processus créatif (savoir quoi).

## **Applications possibles et utilisation future**

Les résultats des auto-évaluations peuvent fournir des informations utiles et précieuses dans les contextes éducatifs, professionnels, organisationnels et thérapeutiques, en particulier avec les jeunes, dont les concepts de soi créatifs sont en cours de développement. En ce sens, l'échelle peut être un outil utile pour suivre la dynamique de la confiance créative d'une personne dans le cadre d'interventions à court et à long terme. En outre, l'échelle pourrait être utilisée pour réaliser une évaluation à 360 degrés afin de comparer l'auto-perception de l'efficacité créative d'une personne avec les évaluations faites par ses amis, ses enseignants ou ses parents, afin de découvrir d'éventuelles divergences dans l'auto-évaluation créative d'une personne.

Bien que le calcul du score total soit théoriquement possible, nous recommandons l'utilisation de deux scores distincts pour obtenir une image plus précise de la confiance créative d'un individu. Une comparaison de l'efficacité d'une personne sur chaque dimension peut aider à identifier et à examiner l'auto-efficacité d'une personne liée à l'idéation créative et à l'exécution créative et guider les réflexions ultérieures sur la cognition créative d'une personne.

---

# Annexe 1

## Pensée créative et échelle d'action (Gubenko, 2022) Dr.Alla Gubenko, University of Luxembourg

### Instruction

Vous allez maintenant lire plusieurs déclarations sur votre processus créatif. Sans faire preuve de trop de réflexion et d'autocritique, évaluez dans quelle mesure chaque déclaration s'applique à votre expérience personnelle. Essayez de donner le meilleur de vous-même.

1                      2                      3                      4                      5                      6  
Pas du tout d'accord   Pas d'accord   Plutôt pas d'accord   Plutôt d'accord   D'accord   Parfaitement d'accord

1. Je sais trouver des idées nouvelles et originales
2. Après réflexion, je peux trouver beaucoup d'idées originales.
3. Il m'arrive de trouver des idées auxquelles d'autres personnes n'ont jamais pensé
4. J'aime jouer mentalement avec les idées
5. Je peux combiner des idées d'une manière que d'autres n'ont pas essayée.
6. Je crée souvent de nouvelles idées en combinant des idées existantes
7. J'essaie d'envisager les problèmes sous différents angles
8. J'utilise souvent la technique du brainstorming pour générer de nouvelles idées et solutions.
9. Je sais comment générer de nouvelles idées
10. Je suis une personne qui a beaucoup d'idées
11. J'aime jouer et explorer les matériaux
12. Lorsque je ne sais pas comment faire quelque chose, je commence souvent par essayer
13. J'aime trouver de nouvelles façons de faire les choses ordinaires
14. L'expérimentation est une partie importante de mon processus créatif.
15. La mise en œuvre pratique des idées est aussi importante que la génération d'idées
16. C'est souvent en faisant cela que je trouve de nouvelles idées et solutions
17. Lorsque je n'ai pas le matériel nécessaire pour résoudre un problème, j'improvise souvent avec les objets dont je dispose
18. J'aime expérimenter avec les objets
19. J'aime faire les choses différemment
20. J'aime trouver de nouvelles utilisations pour des objets courants

---

# Annexe 1

Score d'auto-efficacité créative = moyenne de 20 items

Au lieu de la note globale, nous recommandons d'utiliser deux notes partielles :

- 1) la pensée créative (points 1 à 10).....
- 2) l'activité créatrice (points 11 à 20) .....

Score d'auto-efficacité créative = moyenne de 20 items

Au lieu de la note globale, nous recommandons d'utiliser deux notes partielles :

- 1) la pensée créative (points 1 à 10)
- 2) l'activité créatrice (points 11 à 20)

Scores pour la discussion des résultats de chaque dimension :

10-30 - faible 31-50 - modéré 51-60 - élevé



---

# Annexe 1

## Références

Beghetto, R. A. (2006). Creative self-efficacy : Correlates in middle and secondary students. *Creativity research journal*, 18(4), 447-457.

Beghetto, R. A. et Karwowski, M. (2017). Vers un démêlage des croyances créatives du soi. Dans *The creative self* (pp. 3-22). Academic Press.

Farmer, S.M., Tierney, P., 2017. Considérer l'auto-efficacité créative : son état actuel et des idées pour une enquête future. In : *The Creative Self*. Elsevier, p. 23-47.  
<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809790-8.00002-9>.

Gubenko A. (2022). *The creative process in(between) humans and machines* (Thèse de doctorat, Université du Luxembourg).

Gubenko, A. et Houssemand, C. (2022a). Alternative Object Use in Adults and Children (Utilisation d'objets alternatifs chez les adultes et les enfants) : Embodied Cognitive Bases of Creativity. *Frontiers in Psychology*, 13.

Gubenko, A., et Houssemand, C. (2022b). Towards a framework for humanrobot co-creation. in *Proceedings of Robophilosophy 2022*. 16-19 août 2022.

Haase, J., Hoff, E. V., Hanel, P. H. et Innes-Ker, Å. (2018). Une méta-analyse de la relation entre l'auto-efficacité créative et différentes mesures de la créativité. *Creativity Research Journal*, 30(1), 1-16.

---

# Annexe 1

## Références

- Karwowski, M., Lebuda, I., & Wiśniewska, E. (2018). Mesurer l'auto-efficacité créative et l'identité personnelle créative. *The International Journal of Creativity & Problem Solving*, 28(1), 45-57.
- Runco, M. A., Plucker, J. A. et Lim, W. (2001). Development and psychometric integrity of a measure of ideational behavior. *Creativity Research Journal*, 13(3-4), 393-400.
- Reiter-Palmon, R., Robinson-Morrall, E. J., Kaufman, J. C. et Santo, J. B. (2012). Évaluation des auto-perceptions de la créativité : Is it a useful criterion ? *Creativity Research Journal*, 24(2-3), 107-114.
- Sternberg, R.J. (1985). Implicit theories of intelligence, creativity, and wisdom. *Journal of Personality and Social Psychology*, 49, 607-627. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.49.3.607>
- Tierney, P. et Farmer, S. M. (2002). Creative self-efficacy : Its potential antecedents and relationship to creative performance. *Academy of Management journal*, 45(6), 1137-1148.