

## Formation Formateur Avancé : Techniques créatives et ludiques

<b>Durée :</b>	3 jours
<b>Public :</b>	Tuteur d'alternant, Maître d'apprentissage, Formateur AFEST, toute personne amenée à intégrer ou accompagner un collaborateur en interne
<b>Pré-requis :</b>	Aisance en français à l'écrit et à oral, avec les outils numériques. Capacité à développer des relations interpersonnelles positives et à s'adapter à un public varié, empathie, rigueur et créativité, envie de transmettre
<b>Objectifs :</b>	Connaitre les techniques de créativité - Développer sa créativité en formation - Intégrer du ludique dans ses actions de formation
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	FOR101687-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### Comprendre pour agir

Créativité et neuroscience, ce que la science nous apprend  
Qu'est-ce que la créativité ?  
Comment mesurer la créativité ?  
Le paradoxe de la créativité

#### Atelier : 3 tests pour mesurer notre créativité

### Les enjeux de la créativité pour le formateur

Rappels sur les fondamentaux et la nécessité d'être créatif ou d'essayer de l'être selon les situations  
La créativité VS l'innovation : définitions et points de convergences  
Les concepts associés à la création sous toutes ses formes  
Exemples d'entreprises et d'individus s'étant développés grâce à des approches créatives et ayant généré des nouvelles idées  
Le bon sens remis en question ?

### Le double entonnoir ou les trois phases du processus créatif

Identification d'une problématique  
Comment mixer plusieurs approches  
Divergence libre d'idées  
Convergence  
Evaluation  
Choix

## **Atelier : repérer son schéma de pensée habituel face à un problème classique**

### **Le brainstorming**

Principes et objectifs  
Les règles du brainstorming  
Ne pas juger les idées  
Ne pas se mettre de frein  
Viser la quantité  
Rebondir sur les idées des autres

**Atelier : mise en situation concrète sur la base d'un thème choisi par l'équipe de séances de brainstorming animées par les stagiaires, vidéos, analyses**

### **La méthode des six chapeaux de Bono : se sortir des idées conventionnelles et attendues**

Contrecarrer l'autocensure  
Penser autrement : du bonheur de la pensée latérale  
Repérer sa zone de confort et s'en dégager

**Atelier : réunion de mise en pratique**

### **Le co-développement : la technique de créativité entre pairs pour améliorer sa pratique professionnelle**

Le principe du co-développement  
La méthode du co-développement  
Le co-développement étape par étape

**Atelier : simulation autour des étapes d'une action de formation spécifique**

### **La technique de l'altération**

Principes du SCAMMPERR selon Osborn  
Comment l'utiliser en complément d'autres approches  
Dans quels contextes produit ou service  
Substituer, combiner, adapter, magnifier  
Modifier, placer ailleurs, éliminer, réorganiser, renverser

**Atelier : mise en application de la méthode sur des cas, analyse collégiale, avantages et limites de l'exercice**

### **Le design thinking**

Un état d'esprit ? une méthode ? une attitude ?  
La place de la sensibilité dans la créativité  
Quand les valeurs s'invitent dans le processus de créativité  
L'empathie  
La pensée intégrative  
L'esprit d'expérimentation  
La collaboration  
Le design thinking en entreprise  
Design thinker

## **Atelier : the best debater « design thinking » les pous et les contres**

### **Le mind mapping**

Principes de construction d'une carte mentale  
La carte mentale comme outil de mémorisation pour les apprenants  
Intérêt de l'approche visuelle  
Rebondir sur une approche progressive sans barrière

**Atelier : construction de mindmap, échanges, apports, extension de la carte mentale**

### **Utiliser les jeux comme techniques d'animations**

A quel moment les utiliser  
Dans quel contexte  
Les principaux jeux

**Atelier : Mise en place d'un jeu au sein d'un groupe d'apprenant**

### **S'initier aux funs quiz comme outils d'évaluation**

Découvrir les avantages de ces outils en ligne  
Sélectionner le bon outil  
Se familiariser avec

**Atelier : Créer son propre fun quiz**

### **Appréhender les serious games et la gamification en formation**

L'intérêt des serious game ou jeux sérieux  
Dans quel cadre les utiliser

**Atelier: exemple concret de mise en pratique du sérieux game dans le cadre d'une formation**

**Atelier: Partage et discussion autour de la pratique en formation, avantages et inconvénients**