

## Formation Formateur Avancé : Techniques créatives et ludiques, perfectionnement de la prise de parole

■ <b>Durée :</b>	5 jours (35 heures)
■ <b>Tarifs inter-entreprise :</b>	3 475,00 € HT (standard) 2 780,00 € HT (remisé)
■ <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>	Développer sa créativité en formation - Intégrer du ludique dans ses actions de formation - Assurer sa prise de parole en public
■ <b>Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formation synchrone en présentiel et distanciel.</li><li>• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.</li><li>• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.</li><li>• Un formateur expert.</li></ul>
■ <b>Modalités d'évaluation :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.</li><li>• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.</li><li>• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.</li><li>• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.</li></ul>
■ <b>Sanction :</b>	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis

■ <b>Référence :</b>	FOR101621-F
■ <b>Note de satisfaction des participants:</b>	4,67 / 5
■ <b>Contacts :</b>	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ <b>Modalités d'accès :</b>	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ <b>Délais d'accès :</b>	Variable selon le type de financement.
■ <b>Accessibilité :</b>	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

## 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

Évaluation

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**

**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

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 game et la gamification en formation**

L'intérêt des serious game ou jeux sérieux

Dans quel cadre les utiliser

### **Les fondamentaux de la communication dans un contexte d'exposition en prise de parole en public**

Introduction à la prise de parole en public

Emetteur, récepteur et distorsion des messages

Les différentes interventions de prise de parole

Savoir identifier son public

Intégrer le contexte au cours duquel on intervient

Approche rationnelle et affects, comment transposer ?

### **Atelier : brainstorming sur la prise de parole, pièges et difficultés**

### **Les composantes de l'art oratoire**

Le mental : répéter, training individuel, exercices d'articulation, gérer son trac et sa respiration

Le vocal : l'importance du message, le timbre, volume de la voix, débit rythme, intonations, silences, articulation

Le visuel : regard, gestes, sourire, posture, look, supports visuels

Le verbal : soyez concret et précis, des phrases courtes et simples, des phrases

actives et des verbes d'action, utilisez des mots positifs, s'impliquer et impliquer l'auditoire, utiliser les feedbacks

Etre persuasif : charisme, proximité, apparence, estime, sérénité, humour Le déplacement et l'occupation de l'espace

Les différents registres d'expression et leurs impacts

Les bonnes postures à adopter

Les attitudes et les erreurs à ne pas commettre

**Atelier : mise en situations vidéo sur des cas concrets**

## **Bien se préparer**

Se centrer, notions sur le système nerveux, la préparation psychologique

Se conditionner et agir sur les symptômes physiques

Gérer son trac et le transformer positivement

Techniques de gestion : physiques, psychologiques, ressenti intellectuel

## **La communication émotionnelle et le stress**

Apprendre à chasser et gérer le stress

Canaliser ses émotions

**Atelier : réflexions sur les problématiques liées au trac et au stress, mises en situations**

## **Les grands types d'attitudes de l'auditoire**

L'acceptation

L'indifférence

Le scepticisme

L'objection

La reformulation