

## Formation Formateur Avancé : Techniques créatives et ludiques

■ <b>Durée :</b>	3 jours (21 heures)
■ <b>Tarifs inter-entreprise :</b>	1 575,00 € HT (standard) 1 260,00 € 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>	Connaitre les techniques de créativité - Développer sa créativité en formation - Intégrer du ludique dans ses actions de formation
■ <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>	FOR101687-F
■ <b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles
■ <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

## 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**