

Maîtriser les méthodes simples de production d'idées pour faire émerger sa créativité

■ OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

- Participer efficacement à des séances de créativité
- Animer des séances de créativité
- Participer à la mise en place d'un processus d'innovation dans leur entreprise

■ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- À l'issue de cette formation, le stagiaire sera capable de :
- expliquer le concept de créativité
 - structurer le processus de créativité
 - pratiquer des méthodes simples de production d'idées et faire émerger des idées innovantes
 - développer au quotidien son propre potentiel créatif

■ PUBLICS VISÉS

Employés, Maîtrise, Encadrement

■ PRÉREQUIS

Aucun prérequis

■ DURÉE

7 heures (variable en fonction des objectifs)

■ MODALITÉS

Intra, présentiel

■ PROGRAMME DÉTAILLÉ DE LA FORMATION

Partie 1 : Mise en situation pour identifier les difficultés du processus créatif : le jeu des Spaghettis

- analyse par équipe
- débriefing collectif

Partie 2 : Définir la Créativité

- définition et processus
- attitudes individuelles et attitudes collectives
- ces différents points sont abordés à l'aide mise en situation et d'exercices par équipe

Partie 3 : Découvrir les méthodes de créativité

A travers des exercices pratiques les participants vont découvrir les outils suivant :

- Brainstorming / Carte mentale /
- Projection visuelle / Listes
- Inversion / Analogie
- Tendances / Matrices attentes caractéristiques

Pour chaque outil une fiche méthodologique est associée

Partie 4 : Mettre en pratique la méthode et les outils de créativité

- aider un parc d'attraction à innover dans les services et attractions à proposer à ses clients pour lui permettre de développer son activité.

Partie 5 : La créativité et moi

Conclusion

- Zoom sur notions clés

■ MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

La formation permet à travers de nombreuses mises en situation du jeu 'CREATIV', le JEU des IDEES NEUVES de découvrir ce qu'est la créativité (définition, démarche globale). Ils doivent également s'approprier des méthodes de production d'idées (brainstorming, et d'autres méthodes) afin d'aider un parc d'attraction à résoudre ses problèmes. A travers le jeu les participants s'approprient les outils, la méthode et les bons comportements afin de pouvoir les appliquer dans leur contexte professionnel.

Le kit pédagogique comprend également un kit de mise en œuvre, permettant aux participants d'appliquer les apports de la formation sur un projet de créativité dans leur entreprise.



■ SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

(liste non exhaustive)

- Affiches
- Stickers
- Feuilles d'exercices
- Fiches outils
- Cartes
- Dossier du participant
- Livret pédagogique (format électronique)

■ VALIDATION DE LA FORMATION

- Attestation de stage

■ ÉVALUATION DE LA FORMATION :

- Questionnaire de satisfaction (réponse aux attentes), en salle
- Évaluation à chaud (quiz de validation des acquis), en salle
- Évaluation à froid sous la forme d'un questionnaire, par entretien téléphonique ou sur site (sur demande)

■ PERSONNALISATION DE LA FORMATION

- Selon objectifs et éléments fournis par l'entreprise