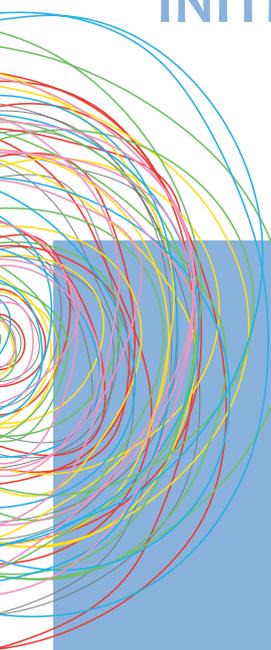


INITIATION A LA CRÉATIVITÉ ET À L'INNOVATION

FORMATION

Venez vous former à la créativité pour enseigner autrement !



« J'éprouvais le désir d'un renouvellement personnel dans mes démarches enseignantes, l'envie et la curiosité d'un regard différent sur ce que j'enseigne. Cette formation sème un dynamisme étonnant et a suscité dans mes cours une énergie de partage et d'apprentissage. »

Morgane Roche, enseignante de lettres Modernes, UFR LLaSic

PUBLIC

Enseignants titulaires à l'Université Grenoble Alpes sur les sites de Grenoble, Valence et à l'Université Savoie Mont-Blanc.

CHIFFRES CLES

- 100 enseignants formés depuis 2014
- 48 modules de créativité réalisés et 2 200 étudiants formés en 2016/2017

FORMATION

3 jours dont 2 jours consécutifs et 1 journée quelques mois plus tard.

DATES

Deux sessions :

- 23 et 24 mai 2018
- 28 et 29 juin 2018

La date de la troisième journée sera définie lors de la formation.

INFORMATIONS PRATIQUES

Lieu : Campus de St Martin d'Hères, «La Ruche» Promising

Horaires : de 8h30 à 12h et de 14h à 17h30

Repas de midi en commun, pris en charge par Promising.

CONTACT

Marielle THIEVENAZ- Tél. 04 57 04 10 51
marielle.thievenaz@univ-grenoble-alpes.fr

www.promising.fr

Twitter - LinkedIn : [promising_innov](#)

Promising, piloté par l'Université Grenoble Alpes développe des modules de formation à la créativité et à l'innovation dans les sciences humaines et sociales. Ces modules ont vocation à être diffusés auprès des étudiants de l'Université Grenoble Alpes et de Savoie Mont-Blanc en étant intégrés dans les maquettes de diplômes.

Objectifs de la formation

- Comprendre les apports de techniques de créativité.
- Renforcer l'usage de ses habiletés de pensée afin de développer sa créativité.
- Savoir animer un groupe d'étudiants dans le cadre d'une démarche créative.
- Savoir adapter le module de formation à son propre contexte.

A la fin du cursus de formation, vous vous serez approprié la démarche et serez capable de la mettre en oeuvre de manière autonome sur l'année universitaire 2018/2019.

Programme

La formation repose sur la maîtrise progressive d'une méthodologie reconnue et complète de créativité (CPS - Creative Problem Solving).

Phase 1 : 2 jours de formation en groupe.

Phase 2 : coaching personnalisé, de 2h, en vue de sa mise en pratique à compter de l'année universitaire 2018/2019.

Phase 3 : 1 journée en groupe de débriefing et consolidation des connaissances et savoir-faire.

Le +

Vous intégrez, par la suite, une communauté d'enseignants formés à la créativité. Elle vous offre un espace d'échanges de pratiques, d'outils pédagogiques ; permet de renforcer l'entraide et d'accéder aux différents produits développés par Promising dans son centre de pédagogie de l'innovation et de la créativité (conférences, formations, expérimentations, recherche...).

- INITIATION A LA CRÉATIVITÉ ET À L'INNOVATION -

DÉTAILS DE LA FORMATION

JOUR 1

Objectifs // Comprendre les apports de techniques de créativité pour :

- résoudre des problèmes,
- animer de façon dynamique des groupes, des réunions, des formations.

Contenu //

Les règles de base du fonctionnement créatif, tant individuel que de groupe :

- la loi du jugement différé,
- le double entonnoir,
- les étapes clés d'un processus créatif.

Quelques techniques simples de pensée créative utilisables dans son quotidien professionnel :

- techniques de pensée associative,
- techniques de pensée combinatoire,
- techniques de pensée analogique,
- techniques de pensée onirique,
- techniques de pensée altérative.

Les attitudes-clefs à mettre en oeuvre :

- Le « oui et »,
- l'Avocat de l'Ange.

JOUR 2 (consécutif au jour 1)

Objectifs // Principe de la pensée divergente et convergente

A l'issue de la deuxième journée, les participants seront en mesure de :

- utiliser les règles fondamentales du fonctionnement en divergence/convergence,
- maîtriser les étapes clés du processus CPS,
- renforcer l'usage de ses habiletés de pensée afin de développer sa créativité,
- développer sa capacité à la métacognition (capacité à observer ses propres processus de pensée),
- identifier les situations dans lesquelles appliquer le CPS,
- s'entraîner à une posture de facilitation.

Contenu // Le principe de la pensée divergente et de la pensée convergente.

Les 7 habiletés de pensée :

- la pensée visionnaire : explorer la vision,
- la pensée stratégique : formuler des défis,
- la pensée diagnostique : analyser la situation,
- la pensée idéatrice : explorer les idées,
- la pensée évaluative : formuler des solutions,
- la pensée contextuelle : explorer les consensus,
- la pensée tactique : bâtir un plan d'action.



- INITIATION A LA CRÉATIVITÉ ET À L'INNOVATION -

DÉTAILS DE LA FORMATION

Les 3 grandes phases du CPS et leurs sous-étapes :

- la phase de clarification,
- la phase de transformation,
- la phase de mise en oeuvre.

Les rôles dans le processus CPS

- le porteur du problème ou du projet,
- la facilitation,
- les techniques clefs appliquées à chaque phase.

COACHING INTERSESSION

Une intersession est mise à profit pour :

- expérimenter la création d'un plan d'animation,
- expérimenter une animation d'un groupe créatif.

Pendant cette période, un coaching distanciel « à la carte » est prévu pour mettre en oeuvre un atelier de créativité.

JOUR 3

Objectifs //

- Choisir les méthodes et outils adaptés au contexte et au problème.
- Exploiter concrètement les résultats de la créativité.
- S'entraîner à conduire une réunion de créativité.

Contenu //

L'animateur d'une séance de créativité :

- son rôle en amont de la séance pour la définition du cahier des charges, son rôle pendant la séance de génération d'idées, comment gérer les principales difficultés liées aux participants (profils, statuts, freins).
- les attitudes clefs de l'animateur d'une séance de créativité.

La mise en place d'un groupe de créativité :

- la composition du groupe : quels profils ? Pour quels problèmes ?
- les acteurs clés en interne, les acteurs clés en externe
- le temps à consacrer
- le plan d'animation

Les règles de base de l'animation de la génération d'idées :

- la constitution du groupe
- l'échauffement du groupe
- le lancement du challenge créatif
- les consignes,
- le recueil des idées
- l'utilisation du tableau de papier
- la relance créative
- l'exploitation de la phase de divergence,
- classement et sélection des idées : la convergence

- Entraînements : bâtir des plans d'animation, animer des séquences.

