Développer sa créativité – formation sur mesure

Durée	2 Jours - (16 Heures)
Pré-requis	Aucun
Public	Tout public, notamment les dirigeants d'entreprise et les salariés souhaitant trouver des idées nouvelles pour leur activité
Intervenants	Formateur spécialisé en développement personnel et en innovation
Nb participants	4 à 18
Prix	Sur devis (durée, nombre de participants, lieu) ou voir convention
Financement	OPCO, AGEFICE, FIF PL, FAFCEA ou entreprise, sous réserve de l'accord du financeur
Modalité d'accès	Inscription par téléphone au 01 34 25 80 37, par mail à contact@pyramidia.fr ou via notre formulaire de contact sur notre site internet www.pyramidia.fr
Date	Voir convention
Lieu	Voir convention
Délai d'accès	8 jours à 3 mois entre la demande et le début de la formation
Accessibilité	L'organisme de formation étudiera l'adaptation des moyens de la prestation pour les personnes en situation de handicap. Référent handicap : Hugo Chaussavoine – contact@pyramidia.fr ou 01 34 25 80 37
Obligations réglementaires	Aucune

Méthode pédagogique :
Alternance d'apport théorique et d'entraînements. Mise en pratique par les stagiaires sur des cas types et/ou sur des cas typiques de l'entreprise. Jeux de rôles et mises en situation.

Outil pédagogique :
Supports papier et/ou numérique

Évaluation :
Exercices de validation en continu et des appréciations tout au long de la formation : une note en pourcentage avec grille d'évaluation d'entrée et de sortie + Évaluation de la satisfaction du stagiaire par un questionnaire.

Validation :
Attestation de fin de formation (formation non certifiante)

OBJECTIF

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Identifier ses freins et ses ressources créatives
- Utiliser des techniques de créativité individuelles et collectives
- Animer une séance de recherche d'idées
- Sélectionner et mettre en œuvre les idées retenues

PROGRAMME

JOUR 1 :

Comprendre la créativité

- Qu'est-ce que la créativité ? Idées reçues
- Les freins : habitudes, peur du jugement, autocensure
- Pensée divergente et pensée convergente

Techniques de créativité

- Brainstorming et brainwriting
- Carte mentale
- Analogies, détournement et méthode SCAMPER
- Les six chapeaux de De Bono

JOUR 2 :

Animer une séance créative

- Préparer la question de départ
- Règles et rôle de l'animateur
- Faire participer chacun

De l'idée à l'action

- Trier et évaluer les idées : critères et grilles
- Construire un plan de mise en œuvre
- Tester et améliorer

Mise en pratique

- Séance de créativité sur un sujet réel de l'entreprise
- Bilan et évaluation des acquis