



Professional reconversion to ensure a better professional future

2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069

LIVRET D'ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE PRATIQUE



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Ce document a été créé sous la licence Creative Commons :
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions
(CC BY-NC-SA)

Tout ou partie de ce document peut être utilisé, copié et divulgué à condition
que son origine soit mentionnée, qu'il ne soit pas utilisé à des fins commerciales
et que sa licence ne soit pas modifiée.

Tous droits réservés.

Copyright 2023 ConvertYourFuture

Avertissement

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.

Information

Projet	Convert Your Future Professional reconversion to ensure a better professional future
N° du projet	2022-1-ES01-KA220-ADU-000085069
Dossier de travail	3 - Livret d'activités d'apprentissage pratique
Date	30/11/2023
Type of Document	Livret d'activités
Langue	Français
Editeurs	Eduardo Isla, Cristina Liquete, Manuel Carabias Herrero, Flavia Chiarelli, Eirini Theochari, Maria Malliora, Marek Lukáč, Klaudius Šilhár, Sophie Pérez Poveda, Guillaume Henri, Rita Silva Varisco, Rachele Meda, Alice Quitadamo

Consortium



4.4 Créativité et innovation

Activité 1

Titre de l'activité	Solutions originales
Sujet	Résolution créative de problèmes
Objectif	Améliorer les compétences en matière de créativité et d'innovation par le biais d'un exercice de résolution de problèmes.
Public cible	Apprenants adultes
Durée	1h
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Développer la capacité à générer et à mettre en œuvre des solutions créatives aux problèmes. • Améliorer la pensée critique et les compétences en prise de décision. • Encourager la collaboration et la communication entre les participants.
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> • Un tableau blanc ou paperboard, marqueurs • Des post-it, stylos • Un énoncé de problème ou un défi à résoudre
Étapes de mise en œuvre	<p>Introduction (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accueillir les participants et présenter l'activité. • Expliquer l'importance de la créativité et de l'innovation dans la résolution de problèmes. • Décrire les objectifs d'apprentissage de l'activité. <p>Énoncé du problème (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présenter l'énoncé du problème ou du défi aux participants. • Encourager les participants à poser des questions et à clarifier leurs doutes sur le problème. <p>Brainstorming (15-20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demander aux participants de trouver individuellement autant de solutions que possible au problème.

	<ul style="list-style-type: none"> • Demander aux participants d'écrire chaque solution sur un post-it de l'afficher sur le tableau blanc. • Encourager les participants à s'inspirer des idées des autres et à ajouter de nouvelles solutions au tableau. <p>Discussion en groupe (15-20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animer une discussion de groupe sur les solutions proposées. • Encourager les participants à analyser les solutions de manière critique et à identifier les forces et les faiblesses de chacune d'entre elles. • Inciter les participants à réfléchir à des moyens nouveaux et innovants d'améliorer les solutions existantes. <p>Mise en œuvre (15-20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demander aux participants de sélectionner les solutions les plus prometteuses. • Demander aux participants d'élaborer un plan de mise en œuvre des solutions et d'attribuer des rôles à chaque membre du groupe. • Encourager les participants à envisager les obstacles potentiels et à élaborer des plans d'urgence. <p>Conclusion (5-10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Récapituler les principaux points d'apprentissage de l'activité. • Encourager les participants à réfléchir à leur expérience et à la manière dont ils peuvent appliquer leurs nouvelles compétences en matière de créativité et d'innovation dans leur travail ou leur vie personnelle.
Méthode	L'activité est conçue pour être participative et interactive. Elle met l'accent sur la collaboration et le brainstorming au sein du groupe. Le formateur doit encourager une communication ouverte et un environnement sans jugement pour favoriser la créativité et l'innovation.
Évaluation (questions)	<ul style="list-style-type: none"> • Comment l'activité vous a-t-elle aidé à développer votre créativité et vos capacités d'innovation ? • Vous êtes-vous senti à l'aise pour faire un brainstorming et partager vos idées avec le groupe ? Pourquoi ? • Comment la discussion en groupe et l'analyse des solutions ont-elles renforcé votre esprit critique et vos compétences en prise de décision ? • Avez-vous appris de nouvelles techniques ou approches de résolution de problèmes au cours de l'activité ? Si oui, lesquelles ? • Comment l'activité a-t-elle encouragé la collaboration et la communication entre les participants ? • Avez-vous eu le sentiment que vos idées étaient entendues ?
Liens / Références	Méthode de résolution de problèmes et outils associés

Activité 2

Titre de l'activité	Mashup d'idées
Sujet	Proposition d'idées et de solutions
Objectif	Améliorer la créativité et les compétences en matière d'innovation en générant de nouvelles idées grâce à la combinaison de deux concepts sans rapport entre eux.
Public cible	Apprenants adultes
Durée	1 h
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Développer la capacité à générer des idées nouvelles et innovantes. • Améliorer les compétences en pensée critique et en résolution de problèmes. • Encourager la collaboration et la communication entre les participants.
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> • Tableau blanc ou paperboard, marqueurs • Post-it et stylos • Deux concepts ou objets sans rapport entre eux.
Étapes de mise en œuvre	<p>Introduction (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accueillir les participants et présenter l'activité. • Expliquer l'importance des compétences en créativité et innovation • Présenter les objectifs d'apprentissage de l'activité. <p>Sélection des concepts (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présenter aux participants deux concepts ou objets sans rapport les uns avec les autres. • Demander aux participants de sélectionner individuellement l'un des concepts ou objets. <p>Brainstorming (20-25 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demander aux participants de trouver autant d'idées que possible sur la façon dont les deux concepts ou objets sélectionnés peuvent être combinés ou utilisés ensemble.

	<ul style="list-style-type: none"> • Demander aux participants d'écrire chaque idée sur une note autocollante et de l'afficher sur le tableau blanc. • Encourager les participants à s'appuyer sur les idées des autres et à en ajouter de nouvelles sur le tableau blanc. <p>Discussion en groupe (15-20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animer une discussion de groupe sur les idées générées. • Encourager les participants à analyser les idées de manière critique et à identifier les forces et les faiblesses de chacune d'entre elles. • Inciter les participants à trouver des moyens nouveaux et innovants d'améliorer les idées existantes. <p>Conclusion (5-10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Récapituler les principaux points d'apprentissage et les résultats de l'activité. • Encourager les participants à réfléchir à leur expérience et à la manière dont ils peuvent appliquer leurs nouvelles compétences en matière de créativité et d'innovation dans leur travail ou leur vie personnelle.
Méthode	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Discussion
Évaluation (questions)	<ul style="list-style-type: none"> • L'activité vous a-t-elle aidé à développer des idées nouvelles et innovantes ? • Comment la combinaison de deux concepts ou objets sans rapport les uns avec les autres a-t-elle stimulé votre réflexion ? • L'activité a-t-elle amélioré vos compétences en matière de collaboration et de communication ? • Quelles sont les idées générées au cours de l'activité qui, selon vous, étaient les plus créatives et les plus innovantes ? • Pensez-vous pouvoir appliquer les compétences acquises au cours de l'activité à votre travail ou à votre vie personnelle ? • L'activité était-elle agréable et engageante ? • Comment l'activité pourrait-elle être améliorée pour une utilisation future ?
Liens / Références	<p>Innovation : 10 méthodes de créativité pour générer des idées - Codeur Blog</p>

Activité 3

Titre de l'activité	Improvisation narrative
Sujet	Raconter des histoires et faire preuve de créativité spontanée
Objectif	Encourager les participants à penser de façon autonome et à générer rapidement des idées créatives.
Public cible	Apprenants adultes
Durée	1h30
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> ● Réfléchir rapidement ● Générer des idées créatives sur le champ.
Matériel nécessaire	Aucun
Étapes de mise en œuvre	<p>Introduction (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accueillir les participants et présenter l'activité. ● Expliquer l'importance de la pensée créative dans la narration. ● Décrire les objectifs d'apprentissage et les résultats attendus de l'activité. <p>Mise en binôme (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Répartir les participants en paires. ● Demander à l'apprenant 1 de se présenter à l'apprenant 2 et vice-versa. <p>Récit (1h)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Demander à chaque paire de créer une histoire sur place, en ajoutant chacun une phrase à tour de rôle. ● Encourager les participants à être aussi créatifs que possible, en incorporant différents personnages, décors et rebondissements. ● Laisser les participants poursuivre l'histoire pendant environ 10 minutes.

	<ul style="list-style-type: none"> • Surveiller les paires pour vous assurer qu'elles sont sur la bonne voie et les aider si nécessaire. <p>Présentation (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demander à chaque paire de présenter son histoire au reste du groupe. Encourager le groupe à écouter attentivement et à donner des commentaires positifs. <p>Discussion (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animer une discussion de groupe sur les histoires présentées. • Encourager les participants à identifier ce qui a rendu les histoires créatives et attrayantes. • Résumer les principaux enseignements de l'activité.
Méthode	<ul style="list-style-type: none"> • Discussion guidée • Activité pratique
Évaluation (questions)	<ul style="list-style-type: none"> • Quelle a été votre partie préférée de l'activité ? • Avez-vous trouvé difficile de créer une histoire sur place ? Pourquoi ? • Comment l'activité vous a-t-elle aidé à développer vos capacités de réflexion créative ?
Liens / Références	<p>L'approche narrative, un outil pour la créativité</p>



CONVERT YOUR FUTURE



Co-funded by
the European Union