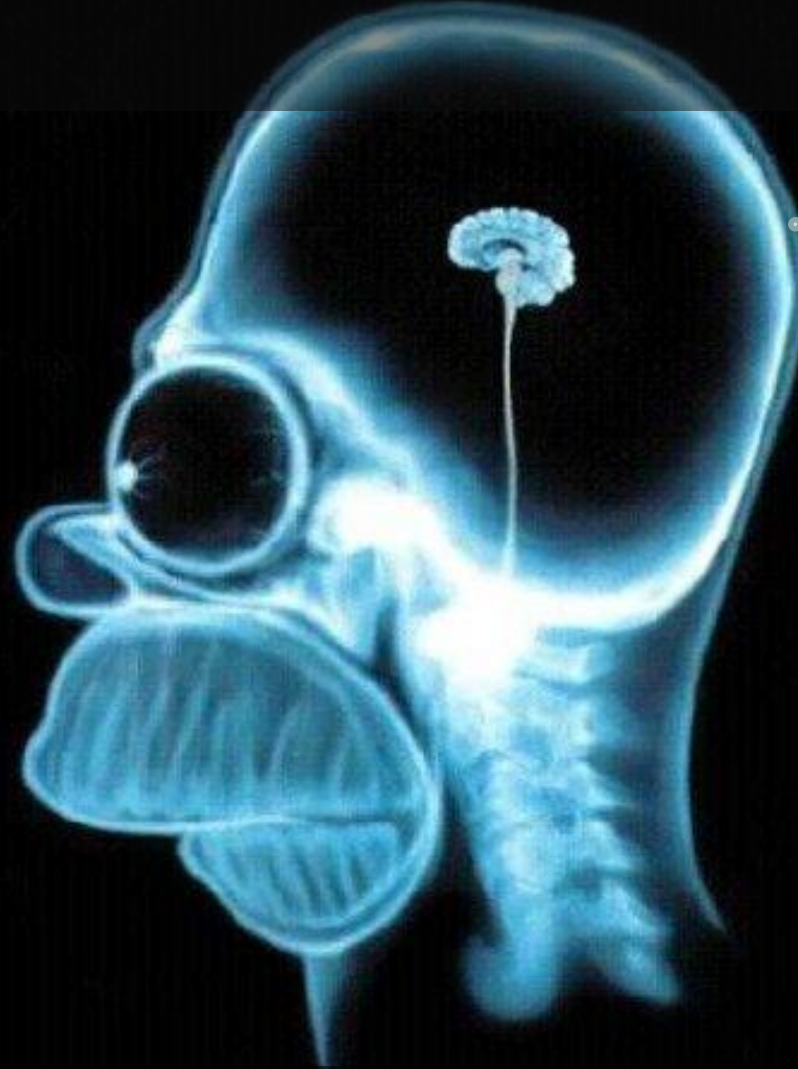


La créativité au service de l'animation



MUSEUM LARSEN MITHUN 054029 L

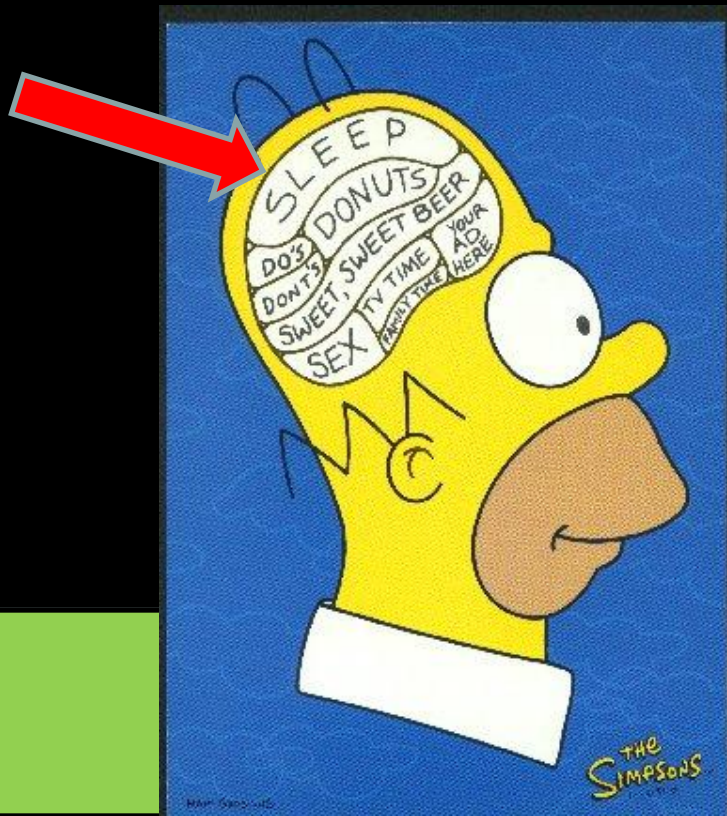
Cours 1- *Innovation et créativité*

H. J. SIMPSON

Qu'est-ce que la créativité?

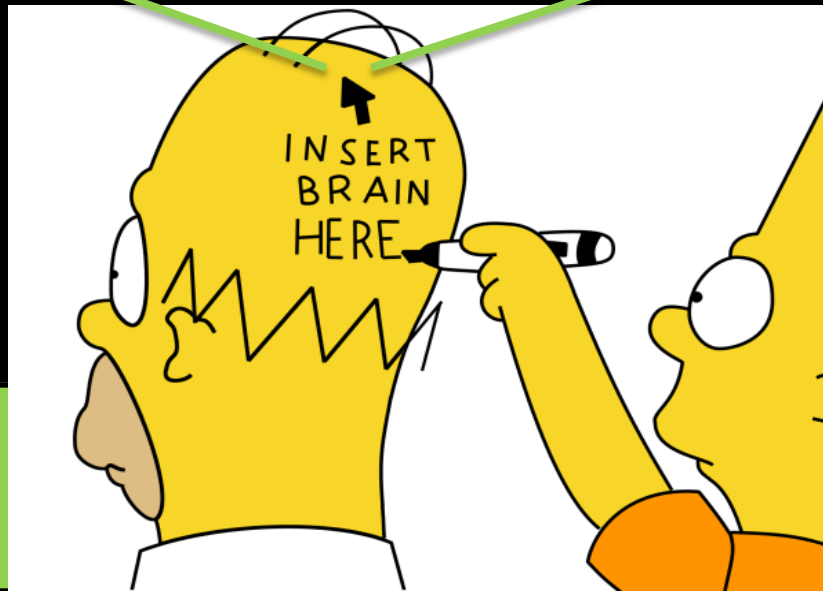
- Qui peut être créatif?
- Pourquoi utiliser ses propres ressources?

Manque de créativité...



La créativité permet...

- D'apporter de nouvelles idées
- De trouver des solutions à des problèmes ou des besoins
- D'accomplir ce que l'on souhaite plus rapidement



Place à la créativité!

Parmi ces attitudes, lesquelles sont un **frein à la créativité**?

Connaissance et expérience

Espérer la perfection

Se remettre en question

Vivre avec l'incertitude

Généraliser

S'écouter et écouter les autres

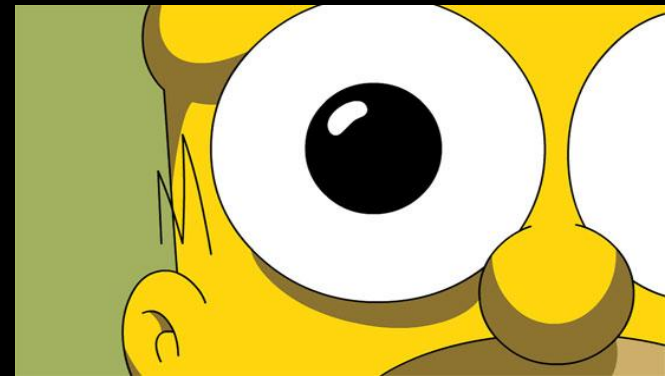
Ouverture d'esprit

Faire des jugements

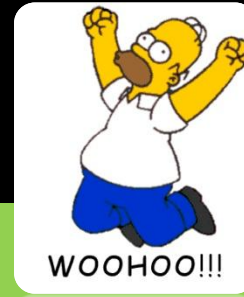
Difficulté de travailler en groupe

Sens de l'humour

S'exprimer en groupe



Bref...



Non.....



.....OUI!

La connaissance et l'expérience	Ouverture d'esprit
L'esprit critique	Apprendre à s'écouter et à écouter les autres
Le refus des mettre en cause	Se remettre en question
La crainte du ridicule	S'exprimer en groupe
L a crainte de la nouveauté	Vivre avec l'incertitude
La peur de se tromper	Avoir le sens du risque
L'esprit de compétition	Accueillir les idées des autres
Le goût de la logique	Développer son sens de l'humour

Comment jumeler sa créativité avec celle des autres?

- Remue-Méninge (tempête de cerveau)
- Concassage et SCAMMPERR



Remue-Méninge

But:

- Produire le maximum d'idées par expression libre des participants

5 règles:

1. Donner toutes ses idées
2. Ne pas critiquer, ni discuter des idées
3. Droit de « piller » les idées des autres
4. Une seule idée par personne à la fois
5. Chacun parle à tour de rôle



Remue-Méninge

Méthode en 3 temps:

1. Ouverture de la séance (exposition du thème et des besoins)
2. Phase de production des idées
3. Exploitation des résultats (qu'est-ce que l'on garde ou non)



Concassage

1. Identifier l'idée, l'objet, le problème, le sujet auquel vous voulez réfléchir
2. Formulez votre recherche en ces termes, par exemple:
 - Comment pourrais-je améliorer cette idée?*
 - Comment pourrais-je organiser une journée spéciale?*
 - Comment pourrais-je trouver de nouvelles activités pour la programmation?*
3. Posez les questions **SCAMMPERR**



SCAMMPERR

- S: Substituer
- C: Combiner
- A: Adapter
- M: Magnifier
- M: Modifier
- P: Produire ou trouver un autre usage
- E: Éliminer
- R: Réorganiser
- R: Renverser

Place à la tempête!

- Placez-vous en équipe
- Trouvez une thématique et des activités qui y sont reliées, selon la méthode de votre choix

Exemple: Le Père Noël s'est fait enlever par des pirates.



Power point réalisé par Julie Larivée
julielarivee@gmail.com

Travail réalisé dans le cadre du cours TIC dans l'enseignement aux moyens et grands
groupes

Formateurs: Suzanne Roy et Charles Laporte
Été 2011
UQÀM

