

F002

Pédagogie, créativité et dynamique de groupe

L'appel à la créativité dans les situations d'apprentissage et son utilisation dans l'enseignement, la formation, la guidance change la place de l'intervenant, qui devient animateur.

Cette approche permet de se mettre en contact à la fois avec ses capacités intellectuelles et émotionnelles ; d'associer les connaissances à l'expérience.

Ces moyens ont encore plus d'intérêt pour l'intervenant qui prépare ses interventions ou qui assure le suivi pédagogique quotidien d'une personne pouvant se trouver en difficulté.

Il peut s'agir d'une courte séquence ou d'un processus déclencheur facilitant un apport de connaissances ou l'approche d'un thème qui requiert attention et concentration.

Cette formation s'adresse aux professionnels et aux bénévoles qui souhaitent solliciter le plaisir et la créativité de chacun et faire face aux situations pédagogiques en recherchant des options réalistes et innovantes.

Contenu de la formation

Objectifs

- Privilégier la part créative de son travail et utiliser les deux hémisphères cérébraux
- Améliorer sa flexibilité, sa fluidité et son originalité
- Repérer les conditions qui facilitent l'apprentissage chez l'enfant, l'adolescent et l'adulte
- Créer et utiliser des approches ludiques pour animer les situations d'entretien et de formation : communication, organisation, résolution de problème, travail en équipe, développement personnel
- Organiser la situation de face à face
- Réguler un groupe en situation de recherche créative
- Passer de la situation analogique à la situation problématique.

Axes de travail

Le processus de la créativité

- Quelques méthodes utilisées dans la création de moyens ludiques :
 - la pensée latérale
 - l'identification
 - les mots semences
 - l'opposition.
- Les spécialisations hémisphériques :
 - l'importance des deux hémisphères cérébraux dans le processus créatif
 - la notion d'inconscient dans le jeu.
- Les mécanismes d'apprentissage :
 - les principes d'apprentissages chez l'enfant, l'adolescent et l'adulte
 - le rôle de l'expérience.



Créativité et pédagogie

- L'animation :
 - privilégier la coopération
 - donner des protections et des permissions
 - favoriser l'engagement profond des personnes
 - reconnaître les idées originales
 - revenir à la situation questionnante.
- Quelques jeux :
 - des jeux d'éveil à la créativité ; pour trouver la solution ; pour sortir du cadre
 - des jeux pour mémoriser, stocker des informations
 - des jeux pour s'autoriser la fantaisie tout en tenant compte de la règle indiquée
 - des jeux de rôles pour s'entraîner et développer des compétences
 - des jeux qui facilitent le développement de l'analogie.

Moyens pédagogiques

- Des remue-méninges pour trouver des images, des analogies, des mises en situation, des aides à la résolution de problème
- Des exercices pour s'entraîner à exercer sa créativité et de s'interroger sur ses attitudes d'animateur
- Des approches ludiques différentes soulignant les mécanismes de la recherche individuelle de la solution et la recherche en commun.

En INTER, dans nos locaux à Paris : les 22 et 23 septembre 2009,
les 24 et 25 mars 2010,
les 22 et 23 septembre 2010.

Où et quand se déroule cette formation ?

- Dans votre établissement
- Ou dans votre région dans le cadre d'un regroupement d'établissements
- Selon un calendrier à convenir

Durée	Intervenants	Public	Nombre de participants
- 2 à 6 jours	- Nadia Clément - Christian du Mottay	Tous les formateurs des instituts de formation	Groupe de 12 personnes maximum

