

Créativité pratique : « Animer un atelier d'innovation »

But de la formation

Etre capable de réunir et d'animer un groupe créatif pour favoriser une innovation concrète au sein de l'entreprise.

Objectifs pédagogiques

1. S'approprier la démarche créative.
2. Préparer et animer l'atelier.
3. Prévenir et gérer les perturbations du groupe créatif.
4. Exploiter l'atelier.

Programme :

1. S'approprier la démarche créative :
 - Comprendre l'enjeu et réunir le groupe de travail.
 - Comprendre la créativité pratique : sa visée, sa démarche, ses étapes.
2. Préparer et animer l'atelier créatif :
 - Préciser le besoin réel de l'entreprise dans un contexte déterminé.
 - Réunir le groupe créatif et faire valider le principe de l'atelier.
 - Introduire et cadrer l'atelier : présentations, objectifs, durée, règles du jeu...
 - Formuler le problème de manière à ce qu'il puisse être résolu.
 - Produire des idées et des solutions pratiques.
 - Sélectionner et enrichir les solutions retenues.
3. Prévenir et gérer les perturbations du groupe créatif :
 - Comprendre les leviers et les freins à l'animation d'un groupe.
 - Comprendre les difficultés spécifiques de l'atelier créatif : cadrage du processus, respect des règles créatives, arbitrage dans la sélection des idées.
4. Exploiter l'atelier :
 - Rendre compte, valoriser les solutions recueillies.
 - Mettre en œuvre, suivre les solutions et trouver des promoteurs d'idées.

Pédagogie concrète et novatrice : l'Atelier-action

- Accompagnement des participants à la mise en œuvre de leur propre atelier d'innovation.
- Suivi individuel par mail et par téléphone de leur démarche d'innovation.