

ANIMATION : SENS & PLAISIR

DES ACTIVITÉS CRÉATIVES & IMAGINATIVES

COMMENT BOOSTER L'INTELLIGENCE COLLECTIVE

OBJECTIFS

- Connaître les objectifs et les particularités de l'animation avec les valeurs ajoutées
- Savoir adapter les objectifs, mener et évaluer les actions d'animation créative
- Intégrer l'animation dans le fonctionnement de l'établissement (organisation du travail comme dans les contacts au quotidien) et créer un terrain effervescent d'idées dans les projets individuels et /ou collectifs
- Elargir la conception de l'animation pour travailler les activités en équipe pluridisciplinaire

THÈMES ABORDÉS

1. Les différentes facettes de l'animation

- L'animation : pour qui ? pourquoi ?
- Définitions : ce qu'elle est : ce qu'elle n'est pas
- La notion du sens et du plaisir au quotidien
- Les freins à l'animation
- Les différents registres de l'animation
- Les acteurs de l'animation (permanents et ponctuels) leur rôle, les dispositions requises, la formation du groupe, le cadre nécessaire

2. Les projets d'animation de séances créatives

- Management participatif ou intelligence collective
- Le rapport des situations : simple – compliqué - complexe
- L'adaptation des processus en fonction des problématiques rencontrées
- La définition des besoins entre le décideur et l'animateur

3. Méthodes d'une séance de créativité

- Méthode chauffe
- Mind mapping
- Brainstorming direct
- Brainstorming indirect
- Méthode analogique
- Méthode inverse
- Méthode matrice tableau
- Méthode matrice croisée
- Mise en situation
- Méthode scénario

4. Les différentes trames d'une séance de créativité

- Pour des résultats concrets : trame des « pragmatiques »
- Pour des résultats nouveaux : trame des « polyvalents »
- Pour des résultats conceptuels : trame des « imaginatifs »

6. Les préparatifs de la séance

- Récapitulatif des actions à mener avant la séance
- Le carnet de route – Salle – Décoration – Matériel - Communication

Stage intra : **3 jours**

Stage inter : nous
consulter