

BOÎTE À OUTILS DU CAFÉ DES COMPÉTENCES POUR UNE VIE DURABLE

6 modules et **18** modèles de leçons de matériel d'apprentissage basés sur la pratique

www.SLSCAFE.eu

Sommaire

01	COMMENCER ET FAIRE CONNAISSANCE L'UN AVEC L'AUTRE 05
	Établir la confiance Qualité ou compétences à encourager Identifier les espoirs pour l'avenir
02	UNE COMMUNICATION EFFICACE 22
	Écoute attentive Comportement verbal et non verbal Techniques d'affirmation de soi pour réduire la vulnérabilité
03	RELATIONS 43
	Changement d'images idéales Résolution positive des conflits Moyens créatifs de résoudre les conflits et créer des situations gagnant-gagnant
04	PRENDRE DES DÉCISIONS ET ATTEINDRE DES OBJECTIFS 61
	Déterminer les risques et les comportements sûrs Décisions et effets Fixer des objectifs réalistes et les atteindre
05	FAIRE FACE AUX ÉMOTIONS ET AU STRESS 81
	Identifier et exprimer ses ressentis verbalement et non verbalement Exprimer ses ressentis en toute confiance Stratégies d'adaptation à la pensée positive
06	LA PENSÉE CRÉATIVE 99
	Comment comprendre la capacité d'innovation ? Que représente la pensée créative ? Qu'est-ce que la promotion de la créativité ?



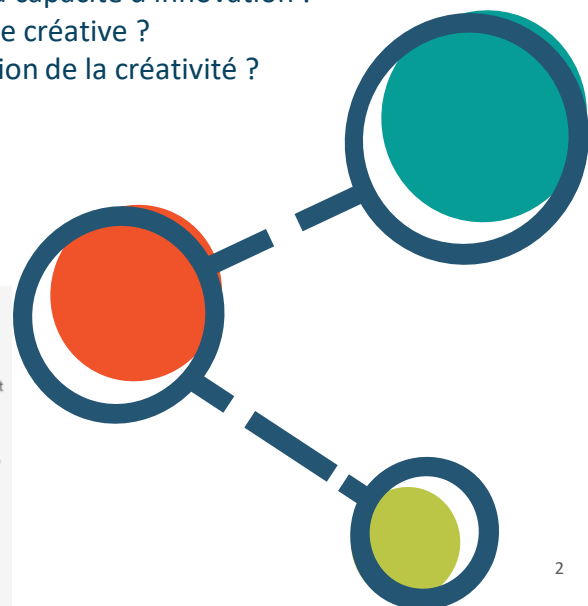
The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

CC BY-SA 4.0
Attribution-ShareAlike 4.0 International

This license requires that reusers give credit to the creator. It allows reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, even for commercial purposes. If others remix, adapt, or build upon the material, they must license the modified material under identical terms.

BY: Credit must be given to you, the creator.

SA: Adaptations must be shared under the same terms.



01 | Guide de cette boîte à outils:

Dans la boîte à outils Sustainable Life Skills Cafe PR1, chaque partie est composée de plusieurs leçons. Ce matériel d'apprentissage pratique comprend au total **6** modules et **18** modèles de leçons. Cette publication contient une structure constructive comprenant une séquence logique de leçons. Il est donc recommandé de ne pas modifier l'ordre des leçons. Toutefois, les formateurs/tuteurs et les praticiens peuvent décider d'omettre une leçon ou une activité en particulier ou d'étendre un autre module. Et, par exemple, s'il n'y a pas assez de temps pour terminer les modules pendant les réunions du Life Skills Café, il est également possible d'appliquer l'approche "pick and choose".

Cette publication est rédigée de manière à ce que tout le monde, mais plus particulièrement les adultes peu qualifiés/défavorisés, puisse en

bénéficier avec l'aide de tuteurs, mentors, accompagnateurs, etc. De cette manière, nous ouvrons d'abord la voie à l'utilisation de ces outils dans des environnements d'apprentissage informels, ensuite, nous permettons également l'éducation en tandem. Cela signifie, par exemple, qu'un participant adulte peut animer une session pour d'autres participants. Toutes les leçons incluent des activités pratiques pour les apprenants, en mettant l'accent sur l'acquisition de compétences de vie durables. Les activités sont étroitement liées à la pratique et au monde réel. Ainsi, le cours encourage l'apprentissage pratique. Les apprenants doivent être encouragés à poser des questions, autant de questions qu'ils aient à l'esprit.

02 | Comment utiliser les leçons dans le matériel de formation

Afin de compléter et de faciliter l'impact du matériel de formation, il est important de fournir un ensemble d'activités informelles prêtes à être utilisées par les praticiens autour des animateurs des cafés des compétences de vie durables. Les activités ne doivent pas être considérées comme des événements isolés, mais comme un processus contribuant à l'épanouissement personnel de l'apprenant et à son développement en termes d'aptitudes à la vie quotidienne.

Chaque leçon est accompagnée d'un plan d'instruction étape par étape, pour guider certains formateurs/tuteurs/accompagnateurs dans la réalisation de l'activité. Les leçons suivantes

permettront de stimuler les réflexions et les compétences des apprenants par le biais d'expériences pratiques, participatives et basées sur le dialogue.

En suivant ces leçons, les participants mettront en pratique une liste de compétences basée sur le Cadre européen de compétences pour une vie meilleure, également connu sous le nom de LifeComp. Ce cadre vise à établir un consensus autour d'une compréhension commune des compétences en matière de compétences pour la vie, en définissant **9** domaines de compétences (voir l'image ci-dessous). Ces compétences sont liées aux leçons de ce cours de formation.

03 | Cadre de compétences en matière d'aptitudes à la vie durable

L'autonomisation et le soutien des adultes défavorisés jouent un rôle clé dans l'économie européenne, car ces adultes sont vulnérables sur le marché du travail, beaucoup d'entre eux n'ayant pas les compétences, l'expérience professionnelle, les capacités de recherche d'emploi et les ressources financières nécessaires pour trouver un emploi. Le cadre LifeComp présenté dans ce rapport propose un concept de *Compétences de vie durables* qui peut être expliqué en relation avec les capacités et les comportements internes qui permettent aux individus de « construire les compétences nécessaires au développement humain et d'adopter des comportements positifs leur permettant de faire face

efficacement aux défis ».

LifeComp est un cadre conceptuel qui décrit 9 compétences (P1-3, S1-3, L1-3) que chacun peut acquérir dans le cadre de l'éducation formelle, informelle et non formelle. Ces compétences sont structurées en trois domaines de compétences interdépendants : Personnel, Social et Apprendre à apprendre. Chacun de ces domaines est composé de trois compétences qui, ensemble, constituent les éléments de base des compétences pour la vie en tant qu'aptitudes.

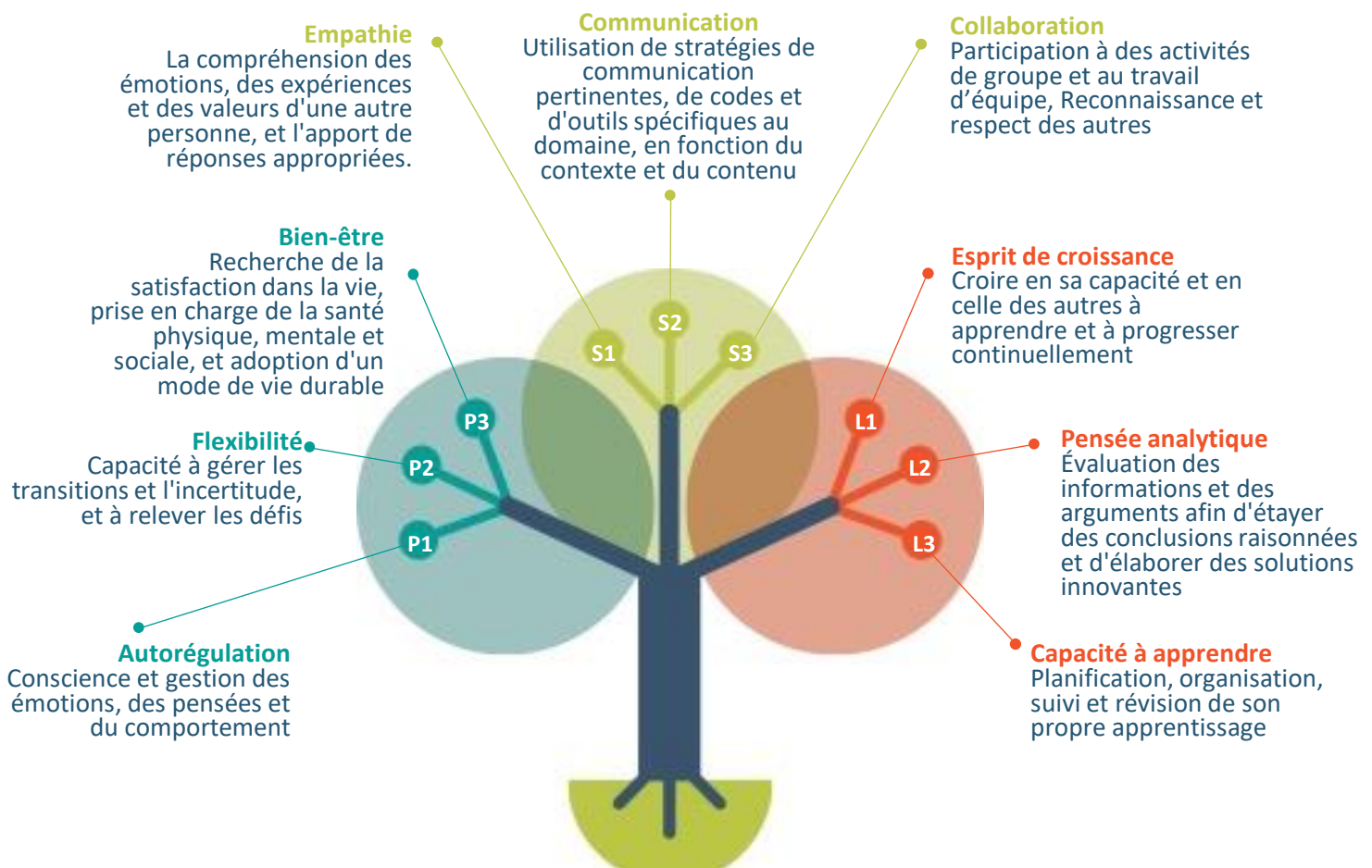


Figure 1 : L'arbre de compétences LifeComp décrit neuf compétences, organisées en trois domaines : Le domaine « personnel » (P1, P2, P3), le domaine « social » (S1, S2, S3) et le domaine « apprendre à apprendre » (L1, L2, L3).
© EU 2020, creative commons (CC BY 4.0)

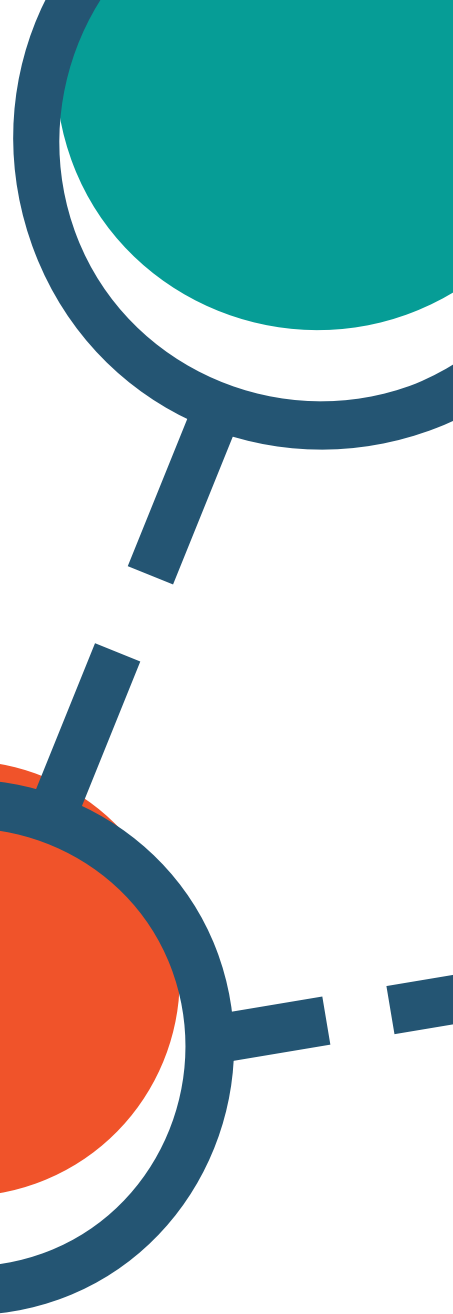
LifeComp peut servir de base à l'élaboration de programmes et d'activités d'apprentissage favorisant le développement personnel, social et l'apprentissage de l'apprentissage.

06

LA PENSÉE CRÉATIVE

- 6.1 Comment comprendre la capacité d'innovation ?
- 6.2 Que représente la pensée créative ?
- 6.3 Qu'est-ce que la promotion de la créativité ?





Pensée créative

La pensée créative est largement considérée comme essentielle pour la croissance à l'ère de l'information et dans les économies axées sur l'innovation (OCDE, 2018). Elle prend également de plus en plus de valeur en termes d'identité individuelle et communautaire, et d'employabilité (Durham Commission on Creativity and Education, 2019).

Un rapport technique du Centre commun de recherche (CCR), le service de la science et de la connaissance de la Commission européenne, indique que la pensée créative est la capacité d'intégrer la curiosité intellectuelle, la tolérance à l'égard de l'ambiguïté et du risque, ainsi que la flexibilité et l'adaptation. Sustainable Life Skills Café Project - Les plans de cours et les outils de la *Pensée créative* servent de

point de départ pour développer/améliorer les compétences et l'état d'esprit de la pensée créative dans un espace d'apprentissage informel pour les adultes défavorisés et peu qualifiés - en particulier, mais pas exclusivement, les migrants et les groupes socialement exclus.

Grâce à ce matériel pratique et structuré, nous créons de nouvelles opportunités de carrière pour les adultes peu qualifiés et les migrants, y compris les personnes confrontées à des obstacles économiques et sociaux.

6.1

COMMENT COMPRENDRE LA CAPACITÉ D'INNOVATION ?

Objectif

- Apprendre à partir du bon pied.
- Apprendre à créer de nouvelles idées, à développer une idée à partir d'autres idées, à multiplier et à filtrer les idées à l'aide de techniques et d'outils.



Activités

- 20 minutes - **Activité d'échauffement** : Usages alternatifs
- 40 minutes - **Activité principale** : Activité SCAMPER
- **Activité de suivi** : Lecture libre (après la session)



Ressources

- **Activité d'échauffement** : Objets de la vie quotidienne, minuterie, stylo, papier
- **Activité principale** : Tableau à feuilles mobiles ou tableau blanc avec un marqueur et une gomme adaptée.
- **Activité de suivi** : Cette activité est à réaliser après la session.



Compétences couvertes par la Lifecomp

- **P2.2** Comprendre et adopter de nouvelles idées, approches, outils et actions en réponse à des contextes changeants.
- **L2.2** Comparer, analyser, évaluer et synthétiser des données, des informations, des idées et des messages médiatiques afin d'en tirer des conclusions logiques.
- **L2.3** Développer des idées créatives, synthétiser et combiner des concepts et des informations provenant de différentes sources, en vue de résoudre des problèmes.



Conseils et questions

- L'éducateur aide les participants à trouver des idées pour de nouveaux produits et services et les encourage à réfléchir à la manière d'améliorer les produits et les services existants.



Mots-clés

- Idées novatrices, pensée créative, pensée diversifiée, brainstorming, créativité, génération d'idées, sortir des sentiers battus, solutions innovantes



Activité d'échauffement :

Autres utilisations :

Activité de brainstorming qui encourage la diversité et la réflexion hors des sentiers battus.



- **Ressources : Objets de la vie quotidienne, minuteur, stylo, papier**



01

OBJECTIF

L'objectif de cet exercice est d'aider les participants à utiliser le brainstorming pour sortir des sentiers battus.



02

INSTRUCTIONS

1. Réglez une minuterie de trois minutes.
2. Choisissez un objet de la vie quotidienne, comme une brosse à dents ou une cuillère. Combien d'utilisations pouvez-vous imaginer pour une cuillère ? Vous avez trois minutes..... Allez !
3. Faites une liste de toutes les façons dont vous pouvez utiliser cet objet. Une brosse à dents, par exemple, peut servir à nettoyer des objets, à se brosser les sourcils ou à produire un fantastique effet d'éclaboussure pour un projet artistique.
4. En faisant le tour de la salle, demandez à chaque équipe/participant de partager ses meilleures idées.

Activité d'échauffement : Donner libre cours



03

Conclusion et pertinence pour le cadre Lifecomp:

- Il s'agit d'un exercice simple et agréable pour les équipes de toute taille. À la fin de l'exercice, vous disposerez d'un large éventail d'idées utiles et intéressantes. Vous serez peut-être étonné de l'inventivité dont vous ferez preuve après quelques séries d'activités. Cette pratique est un excellent moyen de se "casser la tête" et d'apprendre à connaître les membres de son équipe avant de se lancer dans une session de brainstorming plus sérieuse.
- L'activité *Autres utilisations* met votre imagination à l'épreuve en vous laissant un temps limité pour trouver autant de fonctions extraordinaires que possible, pour des objets courants. Cette activité est indirectement liée au domaine personnel et à la flexibilité du cadre qui fait référence à la compréhension et à l'adoption de nouvelles idées, approches, outils et actions dans différents contextes. En outre, le domaine *Apprendre à apprendre - pensée analytique* du cadre de référence inclut la création directe d'idées, l'ouverture d'esprit et le courage d'explorer de nouveaux concepts, qui sont les principaux objectifs de cette activité.



6.1 Pensée créative :

Activité principale

La technique SCAMPER est utile pour générer des idées de nouveaux produits et services, en vous encourageant à réfléchir à la manière dont vous pourriez améliorer les produits et les services existants. Cette activité est donc directement liée au domaine L2 *Pensée analytique* du cadre de référence, qui se réfère à la génération d'idées, à l'approfondissement des idées et à la production de résultats valables et originaux, qui sont également les principaux objectifs de cette activité.

Ressources

- Tableau à feuilles mobiles / tableau blanc
- Marqueurs

Contenu d'apprentissage :

- Technique SCAMPER

01

Activité SCAMPER

SCAMPER est une méthode de brainstorming créatif rapide, simple et directe. Vous utilisez l'outil en suivant chacune des sept étapes pour poser des questions sur les caractéristiques existantes. Ces questions peuvent vous aider à trouver des idées innovantes pour de nouveaux produits/méthodes/services ou des moyens d'améliorer ceux qui existent déjà.

SCAMPER signifie:

❖ Remplaçant(e)

- Autres propriétés ?
- Autre moment/endroit ?
- Autres ressentis/attitudes ?
- Autres personnes ?

❖ Combiner

- Finalités/objectifs ?
- Talents/ressources ?
- Étapes/activités ?

❖ Adapter

- Dans un contexte différent ?
- Utiliser des idées en dehors de son domaine ?
- Aller vers une autre situation ?

❖ Modifier

- Qualités physiques ?
- Caractéristiques/étapes ?
- Taille/durée ?
- Fréquence ?

❖ Utiliser à d'autres fins

- Pour résoudre d'autres problèmes.
- Travailler sur autre chose.

❖ Éliminer

- Comment simplifier ?
- Réduire ?
- Réduire les délais, les coûts et les efforts ?

❖ Inverser

- Utiliser une autre commande ?
- Changement de rôles ?

02



6.1 Activité de suivi : Lecture sans rapport avec le sujet

Outil numérique ou
non numérique :
Non numérique

Niveau de difficulté
suggéré :
Intermédiaire

03

L'activité *Lecture sans rapport* contribue à élargir les perspectives des apprenants. La lecture dans des domaines autres que leur intérêts professionnels établit des liens inhabituels qui conduisent à une pensée innovante. Ainsi, le fait de passer d'un sujet, d'une pensée ou d'une situation à l'autre sans rapport entre eux, permet de découvrir le lien qui fait sortir une idée de son cadre. Cet outil se réfère et est directement lié au cadre LifeComp *Apprendre à apprendre* - domaine de la pensée analytique.

Description:

L'apprentissage de disciplines et la lecture d'ouvrages autres que les siens, peuvent ouvrir à d'autres façons de penser et de gérer une entreprise. Après la session, demandez à vos participants de se rendre dans une librairie ou une bibliothèque et d'explorer un domaine qui n'a rien à voir avec leur carrière ou les livres qu'ils lisent habituellement. Suggérez-leur de choisir un livre et de le lire pour découvrir de nouvelles informations.

04



6.2

QUE REPRÉSENTE LA PENSÉE ANALYTIQUE ?

Objectif

- Comprendre, synthétiser, conceptualiser, analyser, interpréter et évaluer l'information
- Appliquer les étapes de la pensée analytique (design thinking) pour résoudre les problèmes de manière plus créative
- Comprendre les problèmes sous différents angles



Activités

- **Activité d'échauffement** : Lecture et critique - 20 minutes
- **Activité physique** : Pensée analytique - 30 minutes
- **Activité de suivi/réflexion** : Écriture libre - 10 minutes



Ressources

- **Activité d'échauffement** : Article d'une publication (journal, livre, recherche, etc.)
- **Activité physique** : Tableau, feutres, stylos, papiers
- **Activité de suivi** : Stylo, papier



Compétences couvertes par la Lifecomp

- **S2.1** Conscience de la nécessité de disposer d'une variété de stratégies de communication, de registres de langue et d'outils adaptés au contexte et au contenu.
- **P2.2** Comprendre et adopter de nouvelles idées, approches, outils et actions en réponse à des contextes changeants.
- **L2.1** Conscience des biais potentiels dans les données et de ses propres limites, tout en collectant des informations et des idées valables et fiables à partir de sources diverses et réputées.
- **L2.2** Comparer, analyser, évaluer et synthétiser des données, des informations, des idées et des messages médiatiques afin d'en tirer des conclusions logiques.
- **L2.3** Développer des idées créatives, synthétiser et combiner des concepts et des informations provenant de différentes sources, en vue de résoudre des problèmes.



Conseils et questions

- Les leçons et les activités peuvent se dérouler à l'extérieur, en fonction des conditions météorologiques.
- Comment les participants se sentent-ils par rapport à ce qu'ils ressentaient avant la leçon ?
- L'exercice leur a-t-il permis de gagner en confiance ?



Mots-clés

- Pensée analytique, créativité, pensée critique, pensée créative



6.2 Activité d'échauffement : Lecture et critique

Outil numérique ou
non numérique :
Non numérique

Niveau de difficulté
suggéré : Avancé

01

La lecture critique augmente les opportunités de carrière et permet au lecteur de penser par lui-même et lui fournit les compétences dont il a besoin pour présenter ses arguments dans n'importe quel scénario. En outre, cet outil les aide à améliorer leurs compétences en matière de communication et à porter des jugements objectifs sur les personnes et les événements de leur vie. Ainsi, nous pouvons directement relier cet outil au domaine de la communication sociale et de l'apprentissage de la pensée analytique, liée à la comparaison, à l'analyse et à la production de données.

Description:

Les participants peuvent utiliser cette méthode pour remettre en question les erreurs de l'article et la rationalité des jugements. En conséquence, les participants peuvent appliquer leur propre réflexion afin de créer de nouvelles idées sur la question.

Instructions :

1. Présentez un article tiré d'une publication en rapport avec le sujet que vous abordez.
2. Demandez aux participants de lire le texte d'un œil critique et d'en analyser les qualités et les défauts.
3. Les participants peuvent écrire ce qu'ils pensent de l'article, des déclarations trompeuses ou des préjugés de l'auteur, et l'analyser en utilisant leurs propres avis.

02



Qu'est-ce que la pensée analytique?

6.2 Activité corporelle :
Pensée conceptuelle
Outil numérique ou non
numérique:

Non numérique

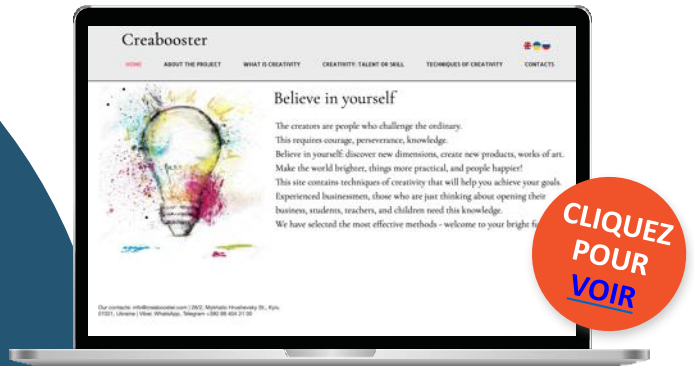
Niveau de difficulté

suggéré:

Avancé

Tool website:

<https://creabooster.com/>



La *pensée analytique* (design thinking) est une méthode systématique et créative de génération d'idées et de leur mise en œuvre, basée sur une compréhension profonde des utilisateurs, de leurs besoins et de leurs préférences.

Le processus de pensée analytique implique le développement d'un état d'esprit innovant et la promotion de la pensée créative, en créant des idées efficaces qui peuvent s'avérer de véritables solutions.

Diagramme du processus de pensée analytique*



d.École de formation des cadres
Institut de design Hasso Plattner de l'Université de Stanford

**pas forcément linéaire, appliquer selon les besoins© 2019*



Description

Penser en termes de conception

La pensée analytique est une approche non linéaire et répétitive qui permet de comprendre et de remettre en question les hypothèses, de voir les obstacles autrement et de développer et tester de nouvelles solutions. L'empathie, la définition, l'idéation, le prototypage et le test sont les cinq phases les plus utiles pour relever des défis mal définis ou incertains.

Les cinq étapes de la pensée analytique

Le Hasso Plattner Institute of Design de Stanford décrit la pensée analytique comme un processus en cinq étapes :

1. Empathie - Besoins en matière de recherche
2. Définition des besoins et des problèmes de l'État
3. Idée - Remettre en question les hypothèses et créer des idées
4. Prototype - Commencer à créer des solutions
5. Test des solutions envisagées

Ces étapes ne sont pas toujours consécutives, et les équipes les mènent souvent en parallèle, dans le désordre, et les répètent de manière itérative.

La pensée analytique est bien adaptée à la résolution d'un large éventail de problèmes et s'avère particulièrement efficace pour stimuler la créativité dans les scénarios suivants :

- Redéfinition des valeurs
- Innovation centrée sur les gens
- Bien-être
- Problèmes qui touchent différents groupes de personnes
- Différentes composantes sont concernées
- Changement des comportements
- Inquiétudes concernant la culture d'entreprise
- Inquiétudes concernant les nouvelles technologies
- Création de nouveaux modèles d'entreprise
- Réponses aux changements rapides de la société
- Problèmes sociaux non résolus
- Initiatives professionnelles
- Progrès intellectuel
- Imagination requise

6.2 Activité de suivi : Écriture libre

Outil numérique ou
non numérique :
Non numérique

Niveau de difficulté
suggéré :
Intermédiaire

03

L'outil d'écriture libre permet aux participants de faire preuve d'imagination sans restriction, ce qui leur donne souvent confiance en eux et leur offre un sentiment de joie. L'outil d'écriture libre, qui consiste à demander aux participants d'écrire de manière continue pendant une durée déterminée, mais sans se concentrer sur une compétence particulière, favorise la pensée créative, qui englobe directement les mêmes domaines et vise les mêmes objectifs que la compétence L2 *Pensée analytique* du cadre LifeComp.



04

Description :

Prévoyez quelques minutes à la fin de la session pour écrire dans un flux de conscience. Ce type d'écriture libre, où vos apprenants écrivent tout ce qui leur vient à l'esprit, sans s'arrêter, est un excellent moyen de découvrir certaines de leurs idées subconscientes, qui peuvent conduire à des solutions innovantes pour relever des défis professionnels.

6.3

QU'EST-CE QUE LA PROMOTION DE LA CRÉATIVITÉ ?

Objectif

- Apprendre à créer de nouvelles idées et approches, à développer une idée à partir d'autres idées, à multiplier et à filtrer les idées à l'aide de techniques et d'outils.
- Développer les capacités créatives
- Stimuler la diversité et l'esprit critique



Activités

- **Activité d'échauffement** : Histoire à rebondissements - 20 minutes
- **Activité physique** : Synectique - 30 minutes
- **Activité de suivi** : Sortie en extérieur - 60 minutes



Ressources

- **Activité d'échauffement** : Article d'une publication (journal, livre, recherche, etc.)
- **Activité physique** : Tableau, feutres, stylos, papiers
- **Activité de suivi** : Stylo, papier



Compétences couvertes par la Lifecomp

- **P2.2** Comprendre et adopter de nouvelles idées, approches, outils et actions en réponse à des contextes changeants.
- **S2.3** Écouter les autres et engager des conversations avec confiance, assurance, clarté et réciprocité, dans des contextes personnels et sociaux.
- **L2.2** Comparer, analyser, évaluer et synthétiser des données, des informations, des idées et des messages médiatiques, afin d'en tirer des conclusions logiques.
- **L2.3** Développer des idées créatives, synthétiser et combiner des concepts et des informations provenant de différentes sources, en vue de résoudre des problèmes.



Conseils et questions

- Le groupe le plus restreint peut fonctionner avec plus de succès pour une formation créative.
- Il peut être utilisé dans diverses disciplines, y compris les sciences et les arts.



Mots-clés

- Créativité, pensée créative, technique synectique, pensée latérale



6.3 Activité d'échauffement : Histoire à rebondissements

01

Outil numérique ou
non numérique : Non
numérique

Niveau de difficulté
suggéré :
Intermédiaire

L'histoire à rebondissements est un excellent moyen de commencer une session de brainstorming. Elle permet aux participants de s'exprimer sur la création d'un récit et constitue une pratique intéressante d'écoute active permettant de s'appuyer sur les idées des autres et de transformer les bonnes idées en idées exceptionnelles.

Description:

Un groupe crée un récit/une histoire, une phrase à la fois, dans le cadre d'une activité d'enchaînement d'histoires.

Instructions :

Choisissez un modérateur et demandez-lui de donner une indication de base (par exemple, « le diplôme de Vérone ou la nouvelle entreprise de Tom »). La consigne doit rester générale et simple, pour que le groupe puisse compléter les informations au fur et à mesure.

Faites le tour de la salle, un par un. Chaque membre de l'équipe apporte une phrase à l'histoire. Continuez jusqu'à la fin de l'histoire ou jusqu'à ce que vous ayez fait plusieurs fois le tour du groupe.

L'activité de l'histoire à rebondissements est une pratique d'improvisation qui exige une réflexion rapide et beaucoup d'imagination. Elle enseigne également l'écoute active, puisque chacun doit être très attentif au déroulement de l'histoire pour pouvoir y contribuer de manière positive lorsque le moment est venu.

02



6.3 Activité physique : Synectique

Outil numérique ou
non numérique :
Non numérique

Niveau de difficulté
suggéré : Avancé

02



La synectique, tout comme le brainstorming et la pensée latérale, est généralement considérée comme une technique de résolution créative des problèmes (Creative Problem-Solving - CPS). Le terme Synectique vient de la langue grecque et signifie « la réunion d'éléments différents et apparemment sans rapport ». Les initiateurs de la méthode sont George M. Prince et William J.J. Gordon, qui ont créé une société appelée Synectic pour mettre en pratique cette approche.

Structure du modèle Synectique

Le modèle synectique est composé de deux stratégies :

1. Explorer l'inconnu
2. Créer quelque chose de nouveau

Faire l'expérience de ce qui n'est pas familier

La stratégie initiale

L'exploration de l'inconnu se fait en sept étapes :

- Au cours de la première étape, l'éducateur introduit un nouveau sujet.
- Dans un deuxième temps, l'éducateur propose une analogie claire et demande aux participants de la décrire.
- L'éducateur demande aux participants de faire le lien avec l'analogie, dans la troisième étape.
- Les participants explorent à nouveau les thèmes originaux selon leurs propres termes, au cours des quatrième et cinquième étapes.
- Les participants peuvent présenter leur propre analogie directe et identifier les similitudes et les différences lors du tour final.

6.3 Activité physique : Synectique

Outil numérique ou
non numérique : Non
numérique

Niveau de difficulté
suggéré : Avancé

02



Créer de nouvelles choses

La création de quelque chose de nouveau se fait en sept étapes :

- L'éducateur recueille les descriptions de la situation telle qu'elle est perçue par les participants lors de la première étape.
- L'éducateur énonce les difficultés et définit la tâche dans la deuxième étape.
- Au cours de la troisième étape, les participants proposent des similitudes directes, en choisissent une, et l'examinent ensuite.
- Les participants choisissent une analogie personnalisée lors de la quatrième étape.
- Ils forment leur définition dans la cinquième étape.
- Ils construisent et choisissent par analogie directe, sur la base de désaccords au cours de la sixième étape.
- La dernière étape permet à l'éducateur de reprendre son travail initial.

Qu'est-ce que la promotion de la créativité ?

Activité de suivi

6.3 Activité de suivi:
Sortie sur le terrain
Outil numérique ou non numérique:
Non numérique
Niveau de difficulté suggéré:
Intermédiaire

RELATION AVEC le cadre LifeComp:

Selon la psychologie environnementale, le fait de passer du temps à l'extérieur est bénéfique pour les apprenants, tant sur le plan psychologique que physique. Les créateurs considèrent également l'environnement naturel comme une source d'inspiration pour leurs conceptions. Les sorties en extérieur dans des environnements naturels et industriels sont un excellent outil d'apprentissage pour encourager la créativité et l'esprit critique des apprenants.

Description:

Cette activité permet aux participants de vivre l'effet d'un changement de leur façon de penser en changeant de cadre. Le fait d'organiser la session dans un endroit différent à chaque fois peut encourager l'apparition de nouvelles idées. Faites une excursion en groupe. Explorez un jardin à proximité ou promenez-vous en ville et recréez l'histoire qu'ils ont créée au début de la session et permettez aux participants d'observer les nouvelles pensées ou les nouveaux concepts qu'ils trouvent grâce au nouveau cadre.

