



LA CRÉATIVITÉ : COMPÉTENCE CLÉ EN ENSEIGNEMENT

À l'intention des professeur.e.s et chargé.e.s de cours de l'UdeM

Quand : 26 et 27 mai 2022 de 9 h à 17 h

Où : La Factory, [1111 rue Saint-Antoine O, Montréal, QC H3C 1B3](#)

Repenser nos approches d'enseignement pour l'avenir

La Factory propose 2 jours d'immersion créative pour développer des manières de rendre nos expériences d'enseignement plus significatives et engageantes.

Nathalie Houde

FAIRE ÉMERGER DES SOLUTIONS CRÉATIVES ET INNOVANTES
PAR LES PROCESSUS D'INTELLIGENCE COLLECTIVE

Avec plus de 30 ans d'expérience dans la créativité et le *branding*, Nathalie Houde a travaillé avec de nombreuses équipes de direction de divers domaines. Son expérience dans les univers de la publicité, de l'emballage, du commerce interentreprises et de la stratégie de marque l'a amenée à accompagner

des entreprises dans leurs processus d'idéation, de planification de la marque et de développement d'une culture de la créativité, notamment en animant des ateliers de *Design Thinking* et de résolution créative de problèmes.

Charlie Leydier-Fauvel

MAÎTRISER LES MÉTHODES D'APPRENTISSAGES
EXPÉRIENTIELLES POUR INSPIRER ET FACILITER LA CRÉATIVITÉ

Designer d'expériences d'apprentissage et facilitateur, Charlie Leydier-Fauvel se spécialise dans la conception et l'animation d'ateliers où les gens apprennent les uns des autres et établissent de véritables liens. Ses formations amènent les professionnel.l.e.s et les étudiant.e.s à trouver des solutions inédites aux enjeux

actuels. En plus de ses études en écriture de scénario et création littéraire, Charlie a enrichi son parcours de formations lui permettant de maîtriser les méthodes d'apprentissage expérientielles pour inspirer, faciliter et concevoir la créativité.

Horaire des deux journées

26 mai

27 mai

9 h à 12 h

Posture créative

Objectif : Prendre conscience de la puissance de la créativité comme compétence clé.

Déroulement :

- ⇒ Installer un contexte créatif, collaboratif et bienveillant dans un environnement sécuritaire où l'on peut s'ouvrir sans crainte.
- ⇒ Évaluer sa maîtrise des 10 ingrédients qui favorisent la créativité.
- ⇒ Dresser un portrait rapide et sensible sur sa posture d'innovation individuelle et celle de son département et de l'institution.

Résultat : Comprendre que la créativité est une compétence transversale que tout le monde doit acquérir, tous secteurs confondus.

12 h à 13 h :

Lunch collectif (boîtes à lunch offertes par La Factory)

13 h à 17 h

Cadrage

Objectif : Identifier ce dont on a besoin pour créer un contexte créatif.

Activité en mode collaboratif avec un groupe d'étudiant.e.s volontaires via la technique du « Bocal à poisson » (*Fish bowl*).

Déroulement :

- ⇒ Participer activement à une discussion sur la place de la créativité dans le contexte d'apprentissage.
- ⇒ Comparer la situation actuelle à la situation désirée.
- ⇒ Identifier les opportunités créatives qui s'en dégagent (garder-jeter-crée).
- ⇒ Cerner les besoins réels à l'aide de la « carte d'Empathie » et formuler une question porteuse.

Résultat : Identifier les opportunités créatives centrées sur l'étudiant.e.

9 h à 12 h

Idéation

Objectif : Amener plus de créativité dans l'expérience d'enseignement

Activité en mode collaboratif avec un groupe d'étudiant.e.s volontaires via la technique du *brainstorming*.

Déroulement :

- ⇒ Diverger : générer un maximum de solutions en découvrant plusieurs techniques d'idéation (*mindmap*, *brainwalk*, idéation contrainte).
- ⇒ Converger : en mode collaboratif, identifier les idées porteuses à l'aide d'une matrice de sélection (coup sûr, coup de cœur coup de circuit).

Résultat : Imaginer ce que pourrait être un cadre créatif dans un milieu d'enseignement avec des pistes de solutions concrètes.

12 h à 13 h :

Lunch collectif (boîtes à lunch fournies par La Factory)

13 h à 17 h

Activation

Objectif : Rendre les idées tangibles. Devenir un agent de changement.

Activité en mode collaboratif avec un groupe d'étudiant.e.s volontaires via la technique de prototypage.

Déroulement :

- ⇒ Matérialiser une expérience créative en classe : visualiser la situation désirée.
- ⇒ Identifier ce que vous pourriez mettre en place dans 3 jours /3 mois /3 ans à l'aide du prototypage.

Résultat : Engager les équipes dans le changement pour générer plus de créativité dans l'expérience d'enseignement, à partir des pistes d'idées à mettre en application.