Guide d'utilisation efficace

ENSEIGNANTS

Avant-propos

Ce guide a été élaboré sur la base des enseignements du projet de partenariat stratégique Erasmus + intitulé “Modalités en ligne de la créativité dans la formation (CREMO)“, qui s’est déroulé du 1er septembre 2015 au 31 août 2018. Ce projet a pour objectif principal de créer Module de pratique de la créativité.

Lorsque nous avons lancé ce projet, le rapport sur l’avenir des emplois du Forum économique mondial venait de prédire les 10 compétences les plus importantes d’ici 2020, avec la résolution de problèmes complexes comme non. 1, Pensée critique no. 2, créativité no. 3 et la flexibilité cognitive comme non. 10. Ces compétences sont toutes liées à la pratique délibérée conçue dans ce module électronique. Cependant, en 2015, la plupart des outils existants (exercices, jeux, cahiers, par exemple) ont été conçus pour faire «en classe» ou dans le cadre d’un atelier, et tous étaient basés sur l’instruction par l’enseignant. En conséquence, ils étaient fortement dépendants de l’intérêt et des compétences de l’enseignant ou du facilitateur. La conséquence en a été qu'un grand nombre d'étudiants en Europe n'avaient pas accès à une formation appropriée à la créativité dans le cadre de leurs études supérieures.

Notre rêve était de donner à tout le monde des connaissances et un accès à la formation à la créativité. Nous nous sommes donc demandé: comment pouvons-nous transformer la formation à la créativité en numérique afin de surmonter certains de ces problèmes? La vision du projet était de rendre la formation à la créativité accessible à toutes les institutions éducatives du monde entier grâce à un module électronique pouvant être intégré à l'enseignement existant afin de soutenir et de compléter les cadres pédagogiques généraux.

Après 3 ans de travail acharné, d’apprentissage et de collaboration, nous avons lancé Academy for Creativity - www.academyforcreativity.com

Le projet a été conçu, planifié et réalisé par les partenaires suivants: Aalborg University (Danemark), University of Malta (Malte), Complutense University of Madrid (Espagne), University of Chinese Academy of Sciences (China), et Vast: Next Generation Learning (USA).

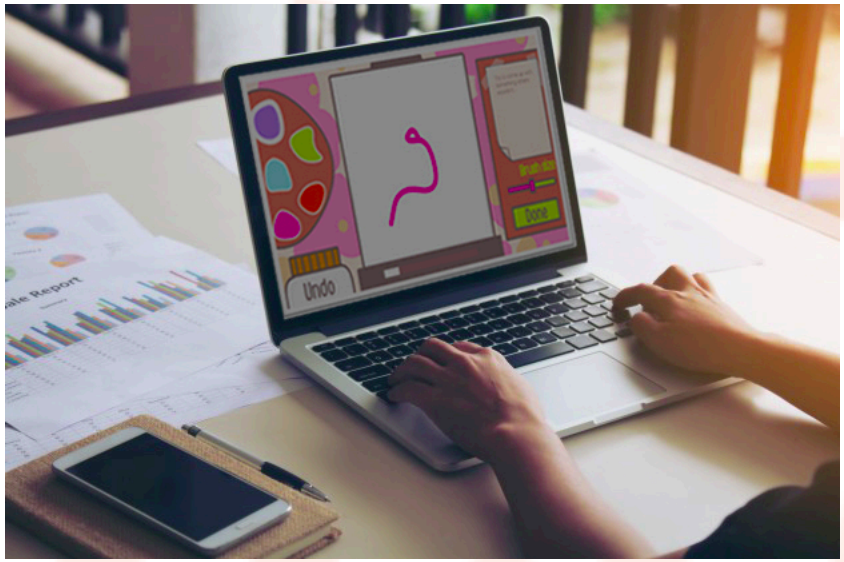
Introducción

Academy for Creativity est une plate-forme de formation à la créativité en ligne composée de 10 jeux différents (basés sur la recherche) avec 3 niveaux de difficulté, chacun entraînant diverses qualités créatives, notamment la flexibilité, l'originalité et l'originalité.

Le module électronique est ouvert à tout le monde et les enseignants peuvent configurer des “cours“ allant de 15 minutes à 50 heures pour leurs étudiants via une interface conviviale.

Academy for Creativity est construit autour du récit pour être créatif dans un lieu de travail. La plate-forme consiste en dix jeux de créativité fournissant chacun un aperçu théorique et une pratique délibérée d'une ou plusieurs qualités créatives essentielles.

Grâce à seulement 10 à 15 minutes d'entraînement par jour, les étudiants peuvent développer leurs qualités créatives avec Academy for Creativity.



Les enseignants peuvent facilement inviter leurs étudiants à ce système d’apprentissage pédagogique innovant, basé sur la recherche, dans lequel les étudiants exercent leurs compétences créatives par le jeu.

BECOME THE INNOVATOR OF TOMORROW

Utilisez Academy for Creativity dans l'enseignement:

- Academy for Creativity est spécialement conçue comme une ressource pédagogique pour les cours sur la créativité, l'innovation et l'entrepreneuriat dans les établissements d'enseignement supérieur. Il est conçu de manière à pouvoir être facilement intégré en tant que partie naturelle du programme d'études existant. Cependant, il peut également fonctionner naturellement comme une activité d'étude extra-scolaire amusante et sérieuse.
- Academy for Creativity peut également être intégrée à toutes sortes d'autres disciplines de l'enseignement supérieur, dans la mesure où la formation à la créativité renforce le travail axé sur les problèmes et développe l'indépendance et la réflexion de l'étudiant.
- Academy for Creativity est déjà mis en œuvre dans plusieurs universités et établissements d'enseignement en Europe.

30.000+ visiteurs uniques* 190.000+ visites*

* visiteurs et visites enregistrés entre décembre 2017 et août 2018.

Erasmus+

Academy for Creativity

Apprentissage de l'usage des étudiants

Au cours de la période du projet, nous avons eu plus de 30 000 visiteurs uniques et plus de 190 000 visiteurs sur notre plateforme. Nous avons testé le logiciel à plusieurs reprises pour mieux comprendre le comportement des élèves et des enseignants. Les enseignements tirés de ces testicules sont présentés ci-après.

Étudiants

Par le biais de tests utilisateurs, de sessions de feedback, de réflexions à haute voix sur les protocoles et d'entrevues, nous avons appris que les étudiants préfèrent ne pas être évalués directement sur leur production créative, qu'ils préfèrent un modèle de progression de référence transparent basé sur les résultats de la recherche, que les éléments de ludification sont importants pour garder la motivation. élevé, et ils préfèrent un certificat officiel d'achèvement de la formation à ajouter à leur CV. Toutes ces fonctionnalités ont été implémentées et ajustées en conséquence.

Après un test en neurosciences de 51 étudiants, nous avons observé l'impact des jeux de Academy for Creativity sur les niveaux de réponse émotionnelle et attentionnelle des étudiants. Les résultats montrent que les jeux en ligne permettent aux étudiants de maintenir un niveau d'attention plus stable pendant toute la session de formation que ce qui avait été observé pour un groupe témoin utilisant des exercices traditionnels de créativité au papier et au crayon. Sur une échelle de 1 à 5 points (5 pour le plus élevé), le caractère innovant des jeux a été de 3,7 et le caractère dynamique et l'ajustement du temps de jeu de 3,4.

Nous avons mené un test de formation expérimental auquel plus de 300 étudiants ont participé en tant que sujets. Ils ont découvert le module électronique sous la forme d'une conférence et ont reçu pour instructions d'effectuer environ 1 heure de formation par jour pendant 10 jours ouvrables. Les résultats montrent que les étudiants utilisant Academy for Creativity ont progressé sur toutes les mesures clés telles que la fluidité (29%), l'originalité (44%), l'élaboration et la persuasion (26%), la flexibilité (21%) et l'imagination et la visualisation (38%), par rapport au groupe témoin, qui n'a reçu qu'un enseignement traditionnel en créativité.

Une étude a montré les principaux facteurs de motivation suivants pour l'utilisation du module électronique:

- Pour les travaux futurs, il sera essentiel de pouvoir proposer des solutions créatives.
- Certains étudiants ont perçu la formation sur le module électronique comme une simple étape obligatoirement naturelle de leur programme de formation ou de leur travail.
- La créativité est la clé du processus de création d'une nouvelle entreprise innovante.
- Devenir beaucoup plus créatif, gagner en efficacité créative et produire de nouvelles idées intéressantes est un avantage personnel.
- Avoir un diplôme de réussite sur la créativité est une partie précieuse d'un CV
- Pour certains étudiants, la principale motivation pour utiliser le module électronique était liée à la distraction.

Une étude a montré ces statistiques intéressantes sur le module électronique:

- 72% ont passé plus d'une heure à utiliser le module électronique, tandis que 22% ont passé plus de 10 heures.
- 94% ont déclaré pouvoir percevoir un potentiel d'effort créatif dans tous les aspects de la vie, en particulier en ce qui concerne la résolution de problèmes et la production de nouveaux éléments intéressants et précieux.
- Environ 88% considèrent que les compétences créatives sont aussi importantes que les compétences en mathématiques et en langue, 87% déclarent que tout le monde peut apprendre à produire de nouvelles idées originales et un total de 93% considèrent la créativité comme l'une des compétences les plus importantes pour leur future carrière.
- 69% estiment que l'utilisation du module électronique les aidera à développer plus avant les idées des autres (en développant les idées des autres.) Et 62% estiment que le module électronique les a aidés à mieux comprendre comment devenir plus créatif en tant qu'être humain. .
-
- Seulement 6%, après avoir utilisé le module électronique, considèrent encore la créativité comme une compétence qui ne peut être mise en pratique par la formation.
- 97% des personnes interrogées considèrent que la créativité est essentielle aux nouvelles initiatives entrepreneuriales et 92% la considèrent comme le moteur de nouvelles activités innovantes dans les organisations.
- 73% trouvent que l'utilisation du module électronique améliore leurs compétences en matière de production d'idées nouvelles et intéressantes, tandis que 77% estiment que leur efficacité personnelle (confiance créatrice) est améliorée grâce à l'utilisation du module électronique.
- Enfin, 65% ont aimé jouer aux jeux dans Academy for Creativity (dont seulement 50% ont aimé jouer à des jeux en ligne ou numériques en général).

Aisance ↑29%

Originalité ↑44%

Élaboration ↑26%

La flexibilité ↑21%

Visualisation ↑38%

améliorations apportées par les étudiants utilisant Academy for Creativity 1 heure par jour pendant 10 jours, par rapport à un groupe témoin.

Erasmus+

Academy for Creativity

Évaluer vos étudiants

Lors d'une série d'entretiens avec des enseignants au cours du projet, nous avons appris qu'ils souhaitaient une solution plug-and-play entièrement fonctionnelle, facile à mettre en œuvre et à gérer, avec une évaluation automatisée des étudiants pour obtenir une vue d'ensemble de leur progression, de l'activité de formation. etc. Toutes ces exigences ont été mises en œuvre et ajustées au cours de la période du projet.

Les enseignants peuvent ainsi consulter un histogramme décrivant les sessions de formation de chaque élève afin de suivre leurs durées de formation spécifiques. Cela est pratique pour voir si les étudiants s'entraînent 15 minutes par jour chaque semaine (comme recommandé) ou 1h45 chaque dimanche soir.

En outre, en tant qu'enseignant, vous pouvez rapidement obtenir un aperçu du nombre d'idées créées par chaque élève d'un cours, leur descriptivité (c.-à-d. À quel point l'élève décrit-il la description d'une nouvelle idée), ainsi qu'un indice de détail (le descriptivité au nombre d'idées). Sur la page de résultats de chaque élève, ces chiffres sont automatiquement comparés au reste de la classe du cours spécifique afin de voir facilement si un élève se situe devant ou derrière la norme de la classe.

En bref, l'enseignant peut suivre pour chaque élève:

- Ce que l'élève a répondu à chaque exercice (sortie du jeu)
- Le temps total passé à jouer
- Progression en% par rapport au temps total du cours
- Nombre total d'idées produites par l'individu par rapport à la moyenne du cours
- Caractère descriptif de l'individu (son degré de détail dans la description de chaque idée) par rapport à la moyenne du cours
- Indice de détail (nombre d'idées divisées par le caractère descriptif) de l'individu par rapport à la moyenne du cours
- Nombre d'idées par heure
- Le temps de jeu (%) en termes de chaque qualité créative

Recommandations pour la mise en œuvre du module électronique

Essayez vous-même

Commencez par essayer les jeux de créativité vous-même pour avoir une expérience de ce que les élèves rencontreront en classe (ou à l'extérieur). Avec un compte d'enseignant, vous avez accès à tous les jeux en permanence, il est donc facile de faire l'expérience de la variété. Sachez que le niveau de difficulté augmente à chaque tour de jeu. Afin de faire l'expérience des différents niveaux de difficulté, vous devrez jouer plusieurs fois dans chaque partie.

Être curieux

Apprenez à connaître toutes les fonctionnalités de la page . Essayez également d'ouvrir un compte étudiant pour avoir une idée du scénario et du rôle de l'avatar, ainsi que de la synthèse des compétences. Avoir une idée de ce que l'interface que les étudiants vont expérimenter peut vous aider à mieux comprendre leurs réactions et les questions potentielles lorsqu'ils ouvrent un compte eux-mêmes.

Introduire la théorie de la créativité

vant de présenter le module électronique à vos étudiants, il est judicieux de faire une brève introduction à la théorie de la créativité en général. Ainsi, les étudiants peuvent facilement relier leurs expériences et chaque jeu à une compréhension plus générale de la créativité et des crânes créatifs. Cette introduction n'est pas obligatoire, car le logiciel lui-même est conçu comme un module électronique autonome plug-and-play. Toutefois, sur la base de l'expérience acquise, nous avons appris que ce type d'introduction en classe permet aux étudiants de mieux comprendre la pertinence de la formation en ligne.

Jouer aux jeux en classe

Nous avons appris que l'engagement des étudiants dans la formation en ligne est plus important lorsque le module électronique est introduit en classe. Les étudiants ont ainsi la possibilité d'ouvrir un nouveau compte, de jouer quelques parties dans 2 ou 3 jeux et de comprendre les commentaires peut être récupéré dans la section "Compétences" du système d'apprentissage en ligne.

In-class discussions

Essayez de faire des discussions en classe sur la créativité générale et leurs expériences en jouant aux jeux du module électronique et essayez de le relier à votre domaine d'enseignement (communications, physiothérapie, etc.). Essayez de faire cela à chaque fois que vous avez des cours pendant la période de formation du module électronique. Cela augmentera l'engagement dans la formation en ligne et aidera les étudiants à comprendre en quoi leur formation est liée à leurs cours. Par exemple, vous pouvez discuter des compétences qu'ils développent: comment l'originalité, la persuasion, la flexibilité, etc., sont-ils importants pour leur domaine, leur domaine et leur secteur d'activité

Recommandations pour la mise en œuvre du module électronique

Rendre obligatoire

Lorsque vous ouvrez un nouveau cours pour vos étudiants sur le module électronique, vous aurez la possibilité de le rendre obligatoire ou facultatif. Nous vous recommandons fortement de le rendre obligatoire. Nos études montrent que, même si le module électronique est un ludo-divertissement (éducation ludique), les étudiants de l'enseignement supérieur doivent prendre des décisions difficiles et prioritaires chaque jour et chaque semaine au cours de leurs études. Dans une expérience, les étudiants nous ont en fait demandé de "passer d'une activité d'étude volontaire à une activité d'étude obligatoire", afin qu'ils soient "autorisés" à donner la priorité à cette formation dans le cadre de leur temps d'étude.

Fixer une répartition stricte du temps de formation

Les résultats de la recherche suggèrent 10 heures de formation afin de voir des améliorations significatives. Cependant, vous pouvez en principe prévoir n'importe quelle durée entre 15 et 50 heures. Toute pratique aura un effet sur leur créativité. Nous recommandons 15 min par jour de la semaine pour x nombre de jours. Nos études montrent qu'il est très pénible pour les étudiants de devoir effectuer 10 heures de formation en une à deux semaines. Si vous souhaitez organiser un cours de 10 heures, nous vous recommandons de donner à vos étudiants une période de 8 semaines.

Incorporer des exercices hors ligne

Essayez d'incorporer des exercices de créativité hors ligne dans votre enseignement en classe en tant que formation complémentaire pour la formation en ligne. Vous constaterez rapidement une différence significative dans la manière dont vos étudiants s'acquittent et s'engagent facilement dans des tâches de créativité - grâce à leurs compétences créatives avancées issues de leur formation en ligne. Toutefois, ces exercices hors classe en classe auront également un effet positif rapide sur les relations sociales en classe: vos étudiants deviendront rapidement plus ouverts, plus flexibles et plus curieux envers les nouvelles idées. Il existe des centaines de tâches de créativité hors classe en ligne à mettre en œuvre dans votre classe. Nous fournissons également quelques exemples d'exercices de créativité hors connexion plus loin dans ce guide.

Exemples de cas

Dans les trois pages suivantes, vous trouverez 3 exemples de cas très différents de la manière dont nous avons intégré le module électronique dans des cours existants.

Cas: Publicité

En 2017 et 2018, nous avons intégré le module électronique, en tant qu'activité d'étude volontaire et obligatoire, à un programme de baccalauréat en études audiovisuelles en communication de Complutense University de Madrid.

Le module électronique a été intégré au semestre via un module de 5 crédits ECTS axé sur la publicité.

Le module électronique a été introduit vers la fin du module (semaine 8). Les étudiants avaient été initiés à la publicité générale au cours des premières semaines du module. Cela comprenait des outils et des techniques simples pour renforcer la créativité dans leurs travaux sur la publicité. Les élèves ont ensuite été initiés à la créativité et au concept de formation à la créativité et à la pratique délibérée de la créativité en tant que moyen de développer les compétences nécessaires pour concevoir une publicité originale et de qualité.

Les enseignants avaient préparé une batterie de tests comprenant un test d'auto-efficacité créative, un questionnaire personnel sur la créativité réflexive ainsi qu'un test de production créative général de domaine et un test de production créative spécifique à un domaine (publicitaire).

Les étudiants ont ensuite essayé le module électronique en classe, qui a été facilité par les enseignants pour aider à créer un compte et à utiliser le logiciel de formation. Ils ont également essayé certains des jeux en classe avant de recevoir au moins 10 heures d'entraînement dans les 3 semaines suivantes.

Après les 3 semaines de devoirs, les élèves ont effectué un deuxième test de batterie. Les scores ont été comparés entre le début et la fin de la période de formation. Les étudiants ont réfléchi sur leur développement à partir de leur formation en comparant leurs pré-tests et leurs post-tests.

Cas: Creative Genius

En 2017 et 2018, nous avons intégré le module électronique en tant qu'activité d'étude obligatoire à un semestre complet de niveau interdisciplinaire sur la créativité: le semestre du Creative Genius de Aalborg University

Le module électronique a été intégré au semestre via un module de 5 crédits ECTS axé sur le développement des compétences créatives personnelles. Ce module est le premier module sur la créativité de ce semestre. La classe se compose d'étudiants de 34 domaines d'études différents et tous ont choisi ce semestre volontairement comme programme à option pour leur programme de maîtrise.

Le module électronique a été introduit le troisième jour d'enseignement. La première journée comprenait une introduction au semestre et une introduction au premier module sur le développement des compétences créatives personnelles. La deuxième journée comprenait une introduction à quelques problèmes cognitifs de base liés à la créativité, ainsi qu'un test de créativité personnel ainsi qu'une évaluation et une discussion. La troisième journée a introduit le concept de formation à la créativité et la pratique délibérée de la créativité. Le troisième jour, les élèves ont fait l'expérience de 20 exercices créatifs différents en classe (environ 5 minutes pour chaque exercice). Ces exercices ont été conçus pour pratiquer une originalité particulière. fluidité, flexibilité, imagination, élaboration et concentration sur les tâches. La littérature consistait principalement en articles scientifiques présentant une grande variété de programmes de formation à la créativité.

Les étudiants ont ensuite été invités à suivre une formation de 10 heures sur Academy for Creativity dans les 4 prochaines semaines. Enfin, ils ont été chargés de concevoir leur propre programme d'entraînement personnel comprenant des exercices qui mettent en pratique les compétences qu'ils aimeraient développer pendant le reste du semestre. La plupart des étudiants ont choisi d'inclure Academy for Creativity dans leur programme de formation personnel après ces 4 premières semaines de formation obligatoire.

Cas: Gestion de l'innovation

En 2017 et 2018, nous avons intégré le module électronique en tant qu'activité d'étude obligatoire dans le cadre d'un programme de maîtrise ès sciences en gestion de l'innovation du Sino-Danish Center for Education and Research en Chine.

Le module électronique a été intégré au semestre via un module de 5 crédits ECTS axé sur l'innovation des modèles d'entreprise. Ce module est le dernier module du programme et la créativité a déjà été introduite en relation avec la créativité organisationnelle et les systèmes régionaux d'innovation. La classe est composée d'étudiants d'Europe (50%) et de Chine (50%) titulaires d'un baccalauréat en études commerciales. Le cours est obligatoire.

Le module électronique a été introduit le cinquième jour d'enseignement dans ce module. La première journée comprenait une introduction au module ainsi qu'une introduction générale à la créativité du point de vue des connaissances et de la psychologie. La deuxième journée comprenait une introduction à quelques outils et techniques de base pour améliorer la génération d'idées. Les jours trois et quatre ont présenté diverses approches de processus créatifs (conceptualisation, résolution créative de problèmes, etc.). La quatrième journée a introduit le concept de formation à la créativité et de pratique délibérée de la créativité en tant que moyen de développer les compétences nécessaires pour être efficace au cours des processus de création et pour développer la culture et les compétences nécessaires à la créativité organisationnelle. Le troisième jour, les élèves ont expérimenté environ 10 types différents d'exercices créatifs en classe, d'une durée d'environ 5 minutes chacun. Ces exercices ont été conçus pour offrir aux étudiants une expérience de pratique délibérée portant notamment sur l'originalité. fluidité, souplesse, imagination, élaboration. La littérature était composée de chapitres d'ouvrages relatifs à la créativité.

Les étudiants ont ensuite essayé le module électronique en classe et ont reçu l'ordre de s'asseoir par deux et d'effectuer environ 30 minutes de formation. Par la suite, ils ont été invités à dispenser le plus de formation possible, volontairement, pour acquérir une meilleure expérience de la formation à la créativité et pour développer des compétences créatives personnelles afin de devenir des leaders plus visionnaires. Environ un tiers de la classe a essayé le logiciel en dehors de la classe.

Exercices de créativité hors ligne

Les exercices suivants sont des exemples de pratique délibérée hors ligne pouvant être utilisés pour soutenir la formation en ligne. Vous pouvez les présenter à votre guise - sur une diapositive PowerPoint, créer des impressions, de petites cartes, les mettre sur votre plateforme d'apprentissage, etc.

Numéro 1:

Essayez d'inventer un plat créatif avant de décider quoi manger pour le dîner. Produisez autant d'idées que possible SANS rechercher des recettes en ligne. Après avoir passé 15 minutes à proposer des idées, vous choisissez le meilleur. Bonus: essayez de le faire chaque fois que vous devez décider quoi manger pour le dîner.

Numéro 2:

Essayez de redéfinir l'un des jeux Academy for Creativity en une version hors ligne. Jouez-y aujourd'hui ou demain avec un ami ou un membre de votre famille pour améliorer votre créativité en bonne compagnie.

Numéro 3:

Essayez de trouver un nouveau moyen de sortir du lit le matin. Vous pouvez avoir des idées pour monter comme un dauphin, comme une pierre qui tombe, comme une reine, etc.

Numéro 4:

Essayez de passer du temps à vous brosser les dents pour vous entraîner à la créativité. Vous pouvez forcer les connexions entre les éléments de votre salle de bain afin d'inventer de nouveaux produits. Par exemple, combinez une brosse à cheveux et un distributeur de savon - et vous obtiendrez une brosse à cheveux avec un distributeur de revitalisant installé. De cette façon, vos cheveux recevront un revitalisant chaque fois que vous vous brosserez les cheveux. Essayez de faire au moins une connexion forcée chaque fois que vous vous brossez les dents.

Numéro 5:

Essayez d'imaginer un scénario improbable, lorsque vous êtes avec d'autres personnes; dans un bus, dans la rue, dans une salle de classe ou au bureau. Une façon simple de commencer est d'introduire un élément improbable dans la situation. Il se peut que vous imaginiez que les sièges de l'autobus se transformeront soudainement en lits. Visualisez maintenant ce qui se passerait et comment les gens réagiraient à ce changement soudain. Essayez d'imaginer une nouvelle situation chaque jour.

Exercices de créativité hors ligne

Numéro 6:

Essayez de trouver des explications alternatives pour chaque situation étrange que vous rencontrez. Une réaction typique à une situation étrange est de penser à quel point il est stupide. Cependant, vous devez faire de votre mieux pour ignorer cela et commencer à produire des explications alternatives pour expliquer pourquoi cela a un sens. Vous pouvez voir une voiture garée de manière "stupide". Maintenant, expliquez pourquoi la voiture peut être garée de cette façon. Cela peut être dû au fait que le propriétaire est soudainement tombé malade et a été pris en charge par une ambulance ou peut-être que la voiture est tombée en panne de carburant, etc. Allez à la recherche de ces situations étranges.

Numéro 7:

Essayez de penser à des scénarios futurs pour chaque situation que vous rencontrez. Si vous entrez dans un magasin de chaussures, réfléchissez à ce que pourrait être un magasin de chaussures dans 10, 20 ou 50 ans. Essayez de proposer au moins un futur scénario chaque jour.

Numéro 8:

Essayez de compléter les terminaisons de films, séries, livres ou histoires. Tous ces éléments ont généralement une fin, mais que se passe-t-il après la fin? Essayez d'explorer cela avec un ami ou un membre de votre famille, et discutez de ce qui se passerait si une suite devait être créée pour une histoire particulière.

Numéro 9:

Essayez de trouver des utilisations alternatives pour les objets de la vie courante. comme des chaussettes, une planche à repasser, une chaise et un cadre photo. Chacun de ces objets de la vie quotidienne a une manière traditionnelle d'être utilisée; par exemple. les chaussettes sont utilisées pour mettre sur vos pieds. Maintenant, générez des idées d'usages alternatifs pour ces objets. Les chaussettes peuvent peut-être être utilisées comme un chiffon pour laver les assiettes à manger ou comme des gants lorsque vous ne pouvez pas trouver vos habituelles, etc. Essayez de créer au moins une autre utilisation chaque jour.

Numéro 10:

Essayez de penser à de nouveaux noms pour des produits de tous les jours, tels que lait, pain, barre de chocolat et papier hygiénique. Tous les noms proviennent d'une raison plus ou moins logique. Produire des idées pour ce que nous pourrions appeler un produit. Pour le lait cela pourrait être. "Eau de poitrine" ou "agent de préparation des céréales". Essayez de produire de nouveaux noms chaque jour.

Qualités créatives

Au travers de seulement 10 à 15 minutes d'entraînement par jour, les étudiants peuvent développer les compétences créatives suivantes avec Academy for Creativity:

La flexibilité:

Cette compétence représente la capacité de changer de perception à volonté et de créer de nouvelles directions de pensée. C'est la fantaisie cognitive qui conduit souvent à une plus grande variété d'idées.

Elaboration et persuasion:

Cette compétence représente la capacité de développer des idées et de les rendre compréhensibles et attrayantes pour les autres. C'est l'esprit ouvert aux idées pré-inventives sans recours au jugement.

Aisance:

Cette compétence représente la capacité de produire beaucoup d'idées à volonté et de poursuivre un processus de réflexion. C'est la curiosité qui vous fait continuer à produire des idées, même si vous en avez déjà une bonne.

Originalité:

Cette compétence représente la capacité de proposer et d'identifier des idées uniques, novatrices et surprenantes. C'est la résistance à la conformité qui permet de repenser et de remettre en question les modèles existants.

Imagination et visualisation:

Cette compétence représente la capacité à imaginer des scénarios improbables et futurs. C'est la persévérance à défier la logique et la causalité dans la recherche d'idées intéressantes et inspirantes.

Auto-efficacité créative:

Cette compétence représente la capacité à comprendre son propre potentiel créatif. C'est la perspicacité de l'expérience qui vous met à l'aise pour être créatif dans toutes sortes de situations et de problèmes.