

## Grande compétence : Gérer l'apprentissage

## Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B1 : Interagir avec les autres

### Tâche 9

Utiliser une technique pour stimuler sa créativité et l'appliquer à la résolution d'un problème lié à son apprentissage. (Niveau 2)

*Durée approximative : 90 minutes, selon la capacité de votre groupe (peut se faire en plusieurs séances)*

**Note :** Cette activité porte sur 3 techniques de créativité utilisées pour stimuler l'imagination. Les personnes apprenantes doivent sélectionner une technique et l'appliquer dans la résolution d'un problème de leur choix, puis déterminer comment transférer cette technique à leur situation d'apprentissage. Cela s'inscrit précisément dans les descripteurs du rendement *Accepte de nouveaux défis d'apprentissage* et *Commence à déterminer comment transférer des habiletés et des stratégies dans différents contextes*, sous la grande compétence *Gérer l'apprentissage*.

## Pistes d'animation suggérées

- Revenir sur la 13<sup>e</sup> stratégie de l'Annexe 4, *Applique des techniques pour stimuler ta créativité*. Souligner que l'utilisation de techniques pour améliorer ou stimuler sa créativité ne va pas du tout à l'encontre du processus créatif lui-même. Les techniques sont des outils pour s'exercer à stimuler l'imagination afin de produire et de créer davantage.
  - Présenter et expliquer les 3 techniques suggérées à l'Annexe 6 :
    - **Technique associative** (*Mind Map* et remue-méninges)
    - **Technique rationnelle – la pensée latérale** (Méthode des 6 chapeaux et QQQQCCP)
    - **Technique analogique** (Métaphore)
- Note :** L'Annexe 6 n'est pas une liste exhaustive; elle renferme simplement des suggestions de techniques assez connues. Voir la note à la formatrice **Explication détaillée des techniques** à la fin de cette activité. Les techniques présentées peuvent, entre autres, faciliter la résolution de problèmes, la prise de décisions ou l'organisation des idées dans un contexte personnel ou professionnel.
- En groupe, utiliser la technique associative b), c'est-à-dire le remue-méninges, pour trouver l'une des solutions suivantes :
    - Une solution pour accroître la productivité au travail
    - Une solution pour réduire le temps que perdent les employés en raison des jeux, des téléphones personnels et d'autres distractions au travail

- Une solution pour réduire le temps que passe une voiture en marche au ralenti lors d'une visite dans un service au volant
- Une solution à tout autre problème professionnel ou personnel pertinent

Utiliser le tableau ou d'autres moyens pour générer des idées sur le sujet choisi. La technique du remue-méninges invite les personnes apprenantes à lancer diverses idées, sans censure (toute idée est bonne), pour ensuite déterminer celles qui sont les plus pratiques et originales et celles qui peuvent s'appliquer.

- Discuter en grand groupe de l'efficacité du remue-méninges pour résoudre le problème choisi et de la façon dont les personnes apprenantes peuvent appliquer cette technique à leur apprentissage.
- Demander aux personnes apprenantes, deux par deux, de choisir à l'Annexe 6 une technique autre que le remue-méninges et de l'appliquer à un autre des problèmes énumérés ci-dessus ou à un autre problème lié à leur vie quotidienne et à leur apprentissage. Les inviter à noter leurs idées et les points importants dans leur cahier de travail personnel.
- Discuter des résultats en grand groupe et suggérer d'autres idées.

### Notes à l'intention de la formatrice

#### Explication détaillée des techniques

##### 1. Technique associative

- Permet de développer progressivement sa pensée créative grâce à la représentation visuelle et au regroupement d'idées associées à un sujet principal
- Sert à l'organisation des idées ou la prise de décisions

##### a) Schéma heuristique ou carte mentale (*Mind Map*)

Se rendre au

<http://www.creativite.net/mind-mapping-mind-map-tony-buzan-12/>

pour voir une vidéo dans laquelle le concepteur de cet outil, Tony Buzan, explique comment l'utiliser

##### b) Remue-méninges (*brainstorming*)

- ✓ Utilisé pour trouver une solution à un problème en regroupant le plus d'idées possibles sans censure; les idées sont ensuite triées, organisées et évaluées dans le but de faire ressortir les solutions valables et surtout innovatrices

##### 2. Technique rationnelle – la pensée latérale

##### a) Méthode des 6 chapeaux

- ✓ Permet à tous les membres d'un groupe de visualiser un problème selon différents modes de pensée

- ✓ Permet de voir tous les aspects du problème et d'accepter les idées différentes des autres membres d'une équipe
  - **Chapeau blanc** – l'information, les faits
  - **Chapeau vert** – la créativité, les nouvelles idées, les nouvelles perceptions
  - **Chapeau jaune** – l'optimisme, l'examen des avantages, des possibilités
  - **Chapeau noir** – le jugement ou la voix critique, les dangers et les risques
  - **Chapeau rouge** – l'intuition, la pensée émotionnelle
  - **Chapeau bleu** – le processus, la vision globale

**b) QQQQCCP**

- ✓ Technique de questionnement qui permet d'examiner un sujet sous tous ses angles en s'assurant de ne rien oublier
- ✓ Utilisée surtout pour formuler et préciser la question à examiner
- ✓ Représente les 7 questions suivantes à se poser pour faire le tour d'un sujet :
  - Q : qui?
  - Q : quoi?
  - O : où?
  - Q : quand?
  - C : comment?
  - C : combien?
  - P : pourquoi?

**3. Technique analogique**

- Technique qui permet d'examiner un problème sous un angle différent
- Permet de comparer un problème ou une situation qui survient dans un contexte précis à quelque chose de semblable se produisant dans un autre contexte

Exemple : Le radar servant à identifier les avions ennemis avant même de les voir est comparé au système d'écholocation utilisé par les chauves-souris pour trouver une proie dans un champ. Il s'agit d'une analogie entre un dispositif mécanique et une caractéristique biologique.

**a) Métaphore**

La métaphore est une technique analogique. C'est une expression qui permet de comparer deux choses. *Le temps n'est qu'un voleur* est un exemple de métaphore.

## Annexe 4

### Stratégies pour stimuler sa créativité

Voici quelques stratégies qui peuvent t'aider à accroître ta créativité.

1. **Sois curieux face au monde qui t'entoure. Explore!** Pose des questions pour mieux comprendre ce qui se passe autour de toi.
2. **Cherche l'inspiration dans ton entourage.** L'inspiration pour les meilleures idées peut se trouver devant tes yeux.
3. **Regarde les objets familiers avec un œil nouveau.** Trouve à un objet un aspect que tu n'avais pas remarqué auparavant.
4. **Retrouve les modèles ou les tendances** dans ce qui t'entoure. Laisse-les t'inspirer pour penser différemment et solutionner des problèmes de façon créative.
5. **Défais-toi des conventions.** Ouvre ton esprit.
6. **Pense différemment**, de façon originale, en sortant des comportements habituels.
7. **Sors de ta routine.** Cela te permettra de voir les choses d'un point de vue différent.
8. **Cultive ton imagination.** Essaie différentes choses. Les nouvelles expériences stimuleront ton imagination.
9. **Prends des risques.** N'aie pas peur de faire des erreurs et de rire de toi-même.
10. **Prends le temps de rêver.** Laisse aller ton imagination et laisse-toi emporter au-delà de la réalité.
11. **Pense comme un enfant.** Comme un enfant n'est pas encore restreint par les conventions imposées, cela pourra te donner des idées très innovatrices.
12. **Laisse tes sens et tes émotions te guider.** Fie-toi à ton intuition.
13. **Applique des techniques pour stimuler ta créativité.** Les techniques de créativité sont des outils qui aideront à simuler ton imagination. (Annexe 6)

## Annexe 4 (suite)

14. **Prends note de tes idées.** Aie un calepin en tout temps pour noter les idées qui te viennent.
15. **Sois reposé et prends du recul.** Si tu manques d'inspiration, c'est que tu as réfléchi à un problème trop longtemps. Laisse-le de côté pendant un certain temps et reviens-y quand tu seras reposé.
16. **Regarde le monde autour de toi** comme si c'était la première fois que tu le voyais.

## Annexe 6

## Les techniques de créativité

Les techniques de créativité sont des outils qui aident à stimuler notre imagination. Voici quelques exemples de techniques qui peuvent servir à trouver des solutions innovatrices aux problèmes qui surviennent dans la vie quotidienne ou au travail. Cette liste n'est pas exhaustive.

### 1. Technique associative

#### a) Schéma heuristique ou carte mentale (*Mind Map*)

Se rendre au <http://www.creativite.net/mind-mapping-mind-map-tony-buzan-12/> pour voir une vidéo dans laquelle le concepteur de cet outil, Tony Buzan, explique comment l'utiliser.



Source : *Le Mind Mapping et le Business Mapping*

<http://damedubois.eklablog.com/le-socle-commun-sous-forme-de-carte-heuristique-a4985259>

#### b) Remue-méninges (*brainstorming*)

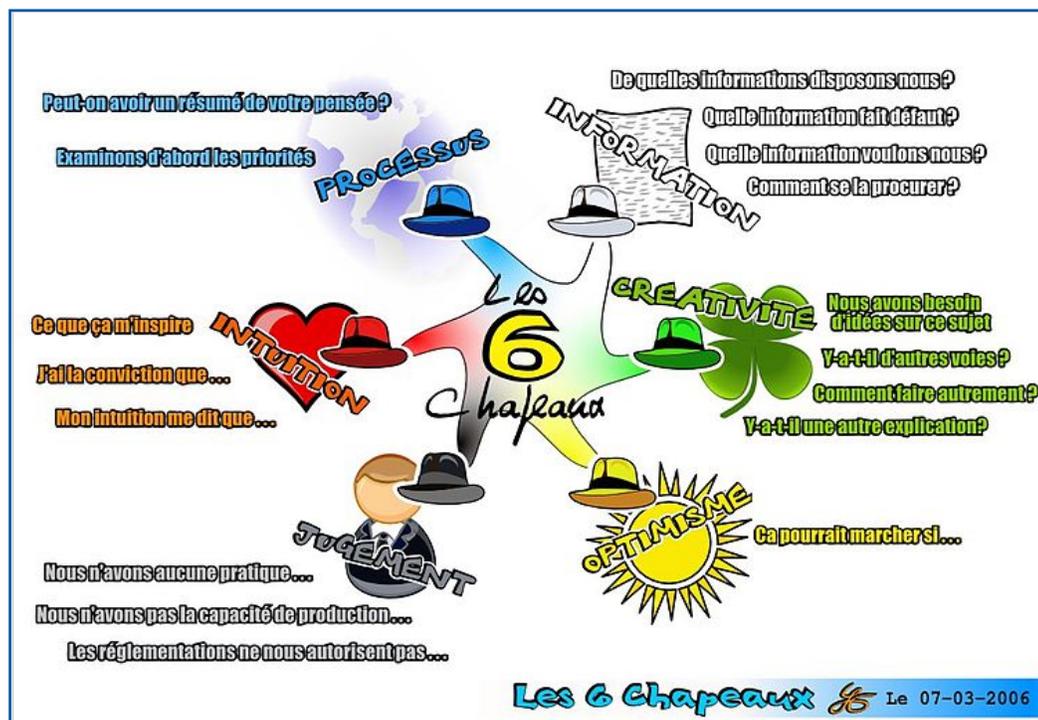
- Regrouper le plus d'idées possible sans censure; ces idées sont ensuite triées, organisées et évaluées.
- Conserver les solutions valables et surtout innovatrices.

## Annexe 6 (suite)

### 2. Technique rationnelle – la pensée latérale

#### a) Méthode des 6 chapeaux

- Chapeau blanc – l'information, les faits
- Chapeau vert – la créativité, les nouvelles idées, les nouvelles perceptions
- Chapeau jaune – l'optimisme, l'examen des avantages, des possibilités
- Chapeau noir – le jugement ou la voix critique, les dangers et les risques
- Chapeau rouge – l'intuition, la pensée émotionnelle
- Chapeau bleu – le processus, la vision globale



Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Méthode\\_des\\_six\\_chapeaux](http://fr.wikipedia.org/wiki/Méthode_des_six_chapeaux)

## Annexe 6 (suite)

### b) QQQQCCP

- Représente les 7 questions suivantes à se poser pour faire le tour d'un sujet :

Q : qui?

Q : quoi?

O : où?

Q : quand?

C : comment?

C : combien?

P : pourquoi?

### 3. Technique analogique

- Comparer un problème ou une situation qui survient dans un contexte précis à quelque chose de semblable se produisant dans un autre contexte.

Exemple : Le radar qui sert à identifier les avions ennemis avant même de les voir est comparé au système utilisé par les chauves-souris pour trouver une proie dans un champ.

#### a) Métaphore

La métaphore est une technique analogique. C'est une expression qui permet de comparer deux choses.

Exemple : Le temps n'est qu'un voleur.