

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^e 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 QQQCCP)
 - **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 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

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.