

- Chacun note les idées nouvelles suggérées par celles exprimées par les autres. Il les exprime à son tour de parole
- Lorsque la production d'idées ralentit, on peut laisser libre la prise de parole
- La fin de la phase de production se situe quand les idées sont des paraphrases de ce qui a été dit au préalable

- Rôle de l'animateur :
- Faire respecter les règles annoncées
- Relancer la production lorsque l'émission s'arrête, en sollicitant les participants sur des phrases déjà émises, pour les inciter à trouver de nouvelles idées à partir de ces phrases

3 - Exploitation

- Approfondissement
- Reformuler ou faire préciser les idées floues ou peu claires
- Elimination :
- Eliminer les idées sans liens exploitables avec le sujet traité
- Eliminer les redondances ou les formulations différentes ayant le même sens
- Classement par famille et sélection d'idées :
- Sélectionner les idées les plus intéressantes
- Regrouper les idées de même nature et les classer par famille ou par thème
- Elaborer éventuellement un programme de travail pour aboutir à une solution
- Produire de nombreuses idées en un temps restreint
- Simplicité d'organisation
- Favoriser la créativité et l'émergence d'idées nouvelles
- Favoriser l'expression de chaque participant
- Contribuer à la cohésion du groupe



Avantages



Inconvénients

- Nécessité d'une formation préalable de l'animateur à la pratique de cet outil
- Efficacité conditionnée par le respect de règles strictes de fonctionnement
- Risques de manque de réalisme dans les idées émises

- Chacun note les idées nouvelles suggérées par celles exprimées par les autres. Il les exprime à son tour de parole
- Lorsque la production d'idées ralentit, on peut laisser libre la prise de parole
- La fin de la phase de production se situe quand les idées sont des paraphrases de ce qui a été dit au préalable

- Rôle de l'animateur :
- Faire respecter les règles annoncées
- Relancer la production lorsque l'émission s'arrête, en sollicitant les participants sur des phrases déjà émises, pour les inciter à trouver de nouvelles idées à partir de ces phrases

3 - Exploitation

- Approfondissement
- Reformuler ou faire préciser les idées floues ou peu claires
- Elimination :
- Eliminer les idées sans liens exploitables avec le sujet traité
- Eliminer les redondances ou les formulations différentes ayant le même sens
- Classement par famille et sélection d'idées :
- Sélectionner les idées les plus intéressantes
- Regrouper les idées de même nature et les classer par famille ou par thème
- Elaborer éventuellement un programme de travail pour aboutir à une solution
- Produire de nombreuses idées en un temps restreint
- Simplicité d'organisation
- Favoriser la créativité et l'émergence d'idées nouvelles
- Favoriser l'expression de chaque participant
- Contribuer à la cohésion du groupe



Avantages



Inconvénients

- Nécessité d'une formation préalable de l'animateur à la pratique de cet outil
- Efficacité conditionnée par le respect de règles strictes de fonctionnement
- Risques de manque de réalisme dans les idées émises

Source : www.anfh.asso.fr/.../Cadre_GO_Brain%20storming.htm

Source : www.anfh.asso.fr/.../Cadre_GO_Brain%20storming.htm

Un outil : le Brain Storming (remue-méninges)

La séance de brain storming doit être pilotée par un animateur ... Le brain storming se déroule en 3 phases qui devront rester bien distinctes : ...



Définition

Outil de créativité libre et ordonnée qui permet de rechercher en groupe et en toute liberté un maximum d'idées sur un sujet donné ou d'inventer des solutions pour résoudre un problème.



Finalités

- Produire en groupe un maximum d'idées
- Faciliter la recherche d'idées par la suppression des autocensures
- Permettre le travail de groupe



Domaine d'application

- Toute situation où il est nécessaire de faire appel à la créativité d'un groupe et en particulier dans les phases de recherche de solutions



Mode d'emploi

- **Conditions :**
 - La séance de brain storming doit être pilotée par un animateur
 - Prévoir un groupe de 6 à 8 personnes environ

- Prévoir une réunion entre 1 heure et 2 heures environ : ne pas limiter cependant la durée, la séance doit se prolonger jusqu'à épuisement des idées

- Le brain storming se déroule en 3 phases qui devront rester bien distinctes :

- Présentation
- Production
- Exploitation

La phase d'exploitation peut être réalisée par un groupe différent de celui de la production, dans ce cas en informer les participants dès le départ.

- **Règles de fonctionnement :**

- il est essentiel de ne pas critiquer les idées émises
- le pillage des idées des autres et l'association d'idées est recommandé
- il est important de ne pas s'autocensurer ni d'avoir d'a priori
- l'objectif est d'énoncer le plus d'idées possibles
- dans un premier temps, chacun parle à son tour et émet une idée à la fois, puis dans un second temps, il convient de laisser libre la prise de parole

- **Déroulement des 3 phases :**

1 - Présentation :

- L'animateur énonce les règles de fonctionnement et les affiche afin que chacun respecte les étapes de production et d'exploitation
- Il présente le sujet au groupe et en propose une formulation sous forme de question
- L'animateur s'assure que chacun est d'accord pour traiter le sujet et qu'il a pour tous la même signification
- Il écrit le sujet sur un tableau qui doit rester visible pendant toute la durée de la réunion : **Le problème doit être formulé clairement**
- Si besoin est, l'animateur peut donner quelques minutes de réflexion aux participants afin que chacun note toutes les idées qui lui passent par la tête et qui peuvent contribuer à la solution recherchée

2 - Production

- Déroulement :
 - Chaque participant, à tour de rôle, énonce une seule idée par tour de table que l'animateur inscrit au tableau (ou dit "je passe")
 - Exploiter les idées émises par association pour en émettre d'autres

Un outil : le Brain Storming (remue-méninges)

La séance de brain storming doit être pilotée par un animateur ... Le brain storming se déroule en 3 phases qui devront rester bien distinctes : ...



Définition

Outil de créativité libre et ordonnée qui permet de rechercher en groupe et en toute liberté un maximum d'idées sur un sujet donné ou d'inventer des solutions pour résoudre un problème.



Finalités

- Produire en groupe un maximum d'idées
- Faciliter la recherche d'idées par la suppression des autocensures
- Permettre le travail de groupe



Domaine d'application

- Toute situation où il est nécessaire de faire appel à la créativité d'un groupe et en particulier dans les phases de recherche de solutions



Mode d'emploi

- **Conditions :**
 - La séance de brain storming doit être pilotée par un animateur
 - Prévoir un groupe de 6 à 8 personnes environ

- Prévoir une réunion entre 1 heure et 2 heures environ : ne pas limiter cependant la durée, la séance doit se prolonger jusqu'à épuisement des idées

- Le brain storming se déroule en 3 phases qui devront rester bien distinctes :

- Présentation
- Production
- Exploitation

La phase d'exploitation peut être réalisée par un groupe différent de celui de la production, dans ce cas en informer les participants dès le départ.

- **Règles de fonctionnement :**

- il est essentiel de ne pas critiquer les idées émises
- le pillage des idées des autres et l'association d'idées est recommandé
- il est important de ne pas s'autocensurer ni d'avoir d'a priori
- l'objectif est d'énoncer le plus d'idées possibles
- dans un premier temps, chacun parle à son tour et émet une idée à la fois, puis dans un second temps, il convient de laisser libre la prise de parole

- **Déroulement des 3 phases :**

1 - Présentation :

- L'animateur énonce les règles de fonctionnement et les affiche afin que chacun respecte les étapes de production et d'exploitation
- Il présente le sujet au groupe et en propose une formulation sous forme de question
- L'animateur s'assure que chacun est d'accord pour traiter le sujet et qu'il a pour tous la même signification
- Il écrit le sujet sur un tableau qui doit rester visible pendant toute la durée de la réunion : **Le problème doit être formulé clairement**
- Si besoin est, l'animateur peut donner quelques minutes de réflexion aux participants afin que chacun note toutes les idées qui lui passent par la tête et qui peuvent contribuer à la solution recherchée

2 - Production

- Déroulement :
 - Chaque participant, à tour de rôle, énonce une seule idée par tour de table que l'animateur inscrit au tableau (ou dit "je passe")
 - Exploiter les idées émises par association pour en émettre d'autres