

REMUE-MÉNINGES

Favoriser le flux d'idées innovantes

Le remue-méninges est une méthode bien connue de collecte d'idées à l'oral. Elle encourage les participants à penser librement et sans inhibition, stimulant ainsi la créativité et les processus de pensée spontanés. Cette méthode peut générer de l'inspiration en matière d'innovation. Les sujets abordés peuvent porter sur des scénarios optimistes ou des résultats souhaités, et pas seulement sur des problèmes ou des situations négatives. À l'instar du brainwriting, le remue-méninges permet à un groupe de se concentrer sur un sujet concret et spécifique, et de développer simultanément — mais individuellement — des solutions ou des idées.

Objectif:
Construction de connaissances

Taille du groupe:
< 20

Durée:
< 30 min

Adaptation multilingue:
Non

UTILISEZ CETTE MÉTHODE POUR:

Niveau d'interaction:
Élevé

- Produire des idées et stimuler la créativité.
 - Définir des idées.
 - Surmonter les blocages et encourager la pensée critique.
 - Planifier des approches ou résoudre des problèmes.
-

L'ESPACE ICI
PEUT ÊTRE
REPLI AVEC
VOS NOTES



ÉTAPES POUR APPLIQUER LA MÉTHODE: _____

Préparation

1. Définir l'objectif de l'activité d'apprentissage et le sujet ou thème de la session. Le sujet doit être spécifique et concret, et peut concerner un problème, un projet, un résultat, une organisation ou une idée.
 - Pendant la session de remue-méninges, les idées générées doivent être enregistrées. Si vous, en tant que facilitateur, décidez de noter les idées, il est utile d'avoir un modérateur pour garantir que toutes les opinions soient correctement recueillies et que le processus soit bien géré.
2. En fonction de l'objectif de l'activité d'apprentissage: planifiez la session soit pour un petit groupe de participants (moins de 10 personnes) (variante 1), soit pour plus de participants répartis en petits groupes (variante 2).
 - Pour encourager une participation équilibrée, planifiez cette session pour de petits groupes.
 - Pour les deux variantes, envisagez d'utiliser l'approche de remue-méninges en trois étapes:
 - L'approche commence par un court remue-méninges sur des sujets simples pour mettre les participants en mode de pensée créative.
 - Étape 1 «Déversement d'idées»: les participants partagent toutes les idées sur le sujet spécifique.
 - Étape 2 «Pensée divergente»: les participants génèrent des idées liées à celles déjà recueillies, comme les risques, la mise en œuvre ou les ressources.
 - Étape 3 «Idéation créative»: les participants examinent les idées plus en profondeur et les reformulent en solutions possibles.
3. Créer une série de questions sur le sujet et définir une durée limitée pour la session de remue-méninges.
4. Définir l'outil que vous utiliserez, vous familiariser avec ses fonctionnalités et préparer l'espace en ligne avec des salles de sous-groupes.
 - Envisagez l'utilisation d'un tableau blanc collaboratif ou d'un outil d'annotation.

L'ESPACE ICI
PEUT ÊTRE
REPLI AVEC
VOS NOTES



Exécution

Commencer l'activité d'apprentissage

1. Informer les participants et expliquer l'activité d'apprentissage ainsi que son objectif.
 - Présenter le sujet et expliquer que l'intention de l'exercice est de générer autant d'idées que possible sans trop y réfléchir. Ces idées seront ensuite discutées, analysées et évaluées.
 - Présenter 4 règles: Toutes les idées sont les bienvenues, pensez de manière originale, aucun jugement n'est accepté, un flux libre d'idées est encouragé et soutenu.
 - Montrer l'espace préalablement conçu sans zoomer sur le contenu (si vous utilisez des outils supplémentaires).
 - Présenter l'outil qui facilitera l'activité d'apprentissage (si d'autres outils sont utilisés). Inclure: nom de l'outil, exigences pour les participants. **Remarque:** prévoyez du temps pendant votre session pour permettre aux participants de tester l'outil s'ils ne le connaissent pas.
 - Ensuite, le facilitateur présente un sujet ou un problème au groupe comme un défi ainsi que le temps imparti aux participants pour l'activité.
 - Variante 1:
 - Les participants disposent de XX minutes pour faire un remue-méninges. Ils notent leurs idées individuellement.
 - Les participants partagent leurs idées oralement au sein du groupe.
 - Le facilitateur enregistre toutes les idées et les regroupe en ensembles logiques d'idées similaires.
 - Les participants et le facilitateur discutent des résultats.
 - Variante 2:
 - Les participants sont répartis en groupes et envoyés dans des salles de sous-groupes.
 - Chaque groupe désigne un représentant chargé d'enregistrer toutes les idées générées.
 - Les groupes disposent de XX minutes pour faire un remue-méninges. Pendant ce temps, les participants notent leurs idées individuellement.
-

L'ESPACE ICI
PEUT ÊTRE
REPLI AVEC
VOS NOTES



- Les participants partagent leurs idées oralement dans leurs groupes.
 - Toutes les idées sont enregistrées à un endroit visible pour tous les membres du groupe.
 - Les groupes disposent de XX minutes pour organiser et prioriser les idées. Les idées les mieux notées sont regroupées.
 - Les représentants des groupes présentent les idées priorisées à l'ensemble du groupe.
 - Le facilitateur regroupe les idées de tous les groupes et les discute avec tous les participants.
2. Présenter le sujet ou problème, la durée de la session, et commencer immédiatement l'activité d'apprentissage (variante 1) ou répartir les participants en groupes et les envoyer dans les salles de sous-groupes (variante 2).
Remarque: vérifiez l'avancement dans chaque groupe pendant la session.
 - Permettre aux participants de travailler sur l'activité pendant un temps déterminé.
 3. Discuter, analyser et évaluer les idées.
 - Variante 1: D'abord, organiser les idées en les regroupant par thèmes ou similarités. Poursuivre avec la discussion.
 - Variante 2: Rassembler tous les participants dans la salle principale. Inviter les représentants des groupes à partager les résultats de leur travail.
 - Les caméras et micros ne sont activés que pour le facilitateur et les représentants de chaque groupe.
 4. Pour les deux variantes: Envisagez d'utiliser la méthode «Dotmocratie» pour évaluer ensemble les idées. Affichez toutes les idées et demandez aux participants de placer un point ou un indicateur sous les idées les plus prometteuses. Sélectionnez les idées ayant obtenu le plus de «votes» pour une analyse ou une action ultérieure.
 5. Conclure l'activité d'apprentissage par un débriefing participatif de la session de remue-méninges et l'annonce des idées les mieux évaluées. **Remarque:** les idées générées peuvent alimenter des exercices suivants sur le contenu, comme des études de cas ou la méthode des [Case Studies](#) ou [De Bono Six Thinking Hats](#).
-

L'ESPACE ICI
PEUT ÊTRE
REPLI AVEC
VOS NOTES



Recommandations

- Créer une atmosphère productive et ludique pour encourager les participants à se détendre et à partager sans inhibition.
- Laisser le processus suivre son cours naturel sans limite de temps ni direction trop stricte.
- Pour une utilisation concrète des idées, faire suivre l'exercice de processus convergents pour les regrouper et les évaluer.
- Un moyen simple de représenter les idées recueillies consiste à utiliser un outil en ligne gratuit pour générer un nuage de mots: <http://www.wordle.net>
- Voir la méthode des «[Top 100 Lists](#)» pour une autre approche du remue-méninges ou «[TRIZ](#)» pour des méthodes de remue-méninges inversé.

Remarque: Pour l'activité d'apprentissage, vous aurez besoin d'un minuteur.

ASTUCES POUR L'OUTIL:

<https://padlet.com/>

<https://miro.com/templates/brainstorming/>
