



dimanche 02 décembre 2012

Auteur: Yves EL KAIM

LE BRAINSTORMING

Principe

Le brainstorming est une technique de génération d'idées pour la recherche de réponses possibles à une question posée. Le brainstorming favorise la réflexion créative, et s'applique aussi bien dans le cadre de sessions individuelles que collectives. Dans ce dernier cas, les séances de brainstorming se tiennent en groupe d'une dizaine de participants dont un animateur et un secrétaire. Au cours d'un brainstorming on associe, connecte et combine différentes idées isolées pour en générer de nouvelles. Une session de brainstorming produit un grand nombre d'idées non-vérifiées et très diverses dont l'intérêt pour résoudre le problème donné doit encore être soumis à évaluation.

Rôle de l'animateur: initier et piloter le processus, sélectionner les participants, organiser la session, cadrer et recadrer son déroulement, proposer des méthodes, être le gardien du temps, être un facilitateur, assurer la participation de toutes les personnes présentes.

Rôle du secrétaire: prendre note des idées émises car ce qui n'est pas noté est perdu. La prise de note peut se faire: au tableau, sur un paper board, sur un ordinateur avec vidéoprojecteur et élaboration d'une carte heuristique etc..

Déroulement

Le déroulement du brainstorming peut-être décrit en 4 phases d'une durée totale ne dépassant pas 3 à 4 heures :

Phase 1. La constitution du groupe

Importance du choix de personnes qui doivent être compatibles entre elles, faire preuve d'ouverture, être si possible complémentaires, avec des points de vue différents. Eviter d'intégrer des personnes susceptibles par leur influence de freiner la production d'idées.

Phase 2. La définition de la question objet du brainstorming et le cadrage de la séance.

La séance ne doit pas débuter sans que la question posée soit claire pour tous. Il faut également définir son périmètre. Il est important de préciser le timing et la durée des phases de la séance et de les respecter

Phase 3. -La production des idées

Règles du jeu: Les participants doivent pouvoir intervenir de manière spontanée, sans faire l'objet de critiques de jugements ni de censure pendant toute la phase de production, Aucune idée, aussi étrange soit elle, ne doit être réprimée, Les participants peuvent rebondir et surenchérir sur les idées émises par d'autres.

Méthodes: Les participants peuvent exprimer les uns après les autres les idées leur venant à l'esprit. . On écoute ce que l'autre dit et on ne le critique pas. Il faut exprimer le maximum d'idées.

- Spontanéité: Les participants expriment spontanément leurs idées
- Tour de table: parole à tour de rôle
- Post-its: chaque participant note sur des posts-its toutes les idées qui lui viennent à l'esprit. Une idée par post-it
- Circulation des idées sur une même feuille: une seule feuille circule et les participants notent leurs idées. Ils peuvent rebondir sur des propositions déjà écrites
- Travail par mail. Un groupe est constitué les idées sont envoyées à tout le groupe.

Pièges à éviter :

- Définition trop large du problème.
- Manque de confiance et peur de la critique, de sorte que peu d'idées sont générées.
- Critiques, attitude concurrente, attitude défensive.
- Interruptions, questions et explications qui cassent le rythme de la production d'idées

Exemple QeR: Utilisation de Post-its

1. Production d'idées silencieuse:
Chaque participant écrit toutes les propositions qui lui viennent à l'esprit sur des Post-It. La proposition est une phrase courte (présence d'un verbe) et explicite qui porte une idée. Une seule idée par Post-It

Références

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>

<http://gestiondeprojet.pm/animer-un-brainstorming/>

http://www.iaat.org/telechargement/guide_methodo/guide_methodo_complet.pdf fiche 2.1