**Framindmap 15 techniques pour des remue-meninges efficaces**

Le **remue-méninges** est une **technique de résolution créative de problématiques** qui se fait sous la direction d’un animateur.

Comment faciliter la réflexion autour d’idées ou de concepts et libérer la créativité ?

Comment faire parler tout le monde ?

Comment capitaliser toute cette information qui va se générer afin qu’elle soit réutilisable par les élèves ?

***Le but de cette activité étant de mettre en synergie des idées pour mettre en place une définition commune afin de résoudre le problème sur lequel on se remue les méninges.***

Il faut que ces idées puissent être visualisées (vidéo projecteur) et que chacun puisse interagir, en créer de nouvelles et les structurer afin de donner une information intelligible.

**Le remue-méninges** va permettre de faciliter, accélérer et fluidifier le traitement de l’information collaborativement.  
Dans l’usage du **remue-méninges**, visualiser les idées et les projeter sur un support neutre non porteur d’émotions est très utile pour encourager la créativité et éviter les jugements.

**L’utilisation des mots clés** libère du sens et favorise les associations et les connexions d’idées car comme le dit si bien Paul Valéry « Les mots donnent, en moyenne, autant d’idées que les idées donnent de mots. »  
Chacun va pouvoir s’exprimer librement et ajouter sa production au travail.

### **La carte heuristique sera le reflet des idées du groupe.**

**La dimension spatiale** de la carte invite les participants à se libérer du texte du linéaire pour passer dans une dimension spatiale.

**L’ajout d’images ou de couleurs** va également aider les participants à restituer les informations qu’ils ont mémoire plus facilement.

Par la suite, il est nécessaire de quitter la phase de brainstorming pour rentrer dans la phase de validation des idées en vue de la prise de décision.

Le logiciel va donc vous **renforcer la créativité** lors de la réflexion, **faciliter la communication** et les débats.

Des brainstormings visualisés et organisés et surtout moins de débats inutiles pour plus d’efficacité collaborative…

Ces quinze techniques sont des propositions, chacun aura le loisir de choisir une des formules le plus en adéquation avec le niveau des élèves.

**15 techniques de remue-méninge.**

**1) A la manière de**

Proposer aux élèves d’incarner quelques instants des personnages et de penser comme eux (éviter les caricatures). Ainsi dans la peau d’un personnage, par exemple autour d’une situation réelle, vous pourrez établir une carte mentale.

**2) Retour vers le futur**

Vous transportez la question posée dans 50 ans et permettez ainsi au groupe d’imaginer des solutions qui n’existent pas encore.

**3) La pensée inverse**

Souvent nous cherchons des solutions à un problème, exemple « comment être plus proche de nos élèves ? ». La technique de la pensée inverse est de s’intéresser à la question « comment être encore moins proche de nos élèves ? ». Les solutions trouvées n’auront plus qu’à être inversées positivement.

**4) 1+1=3**

Les participants se mettent en binômes pour réfléchir aux 3 premières idées puis vous changez les sous-groupes qui recommencent avec 3 nouvelles propositions.

**5) Les mots tremplins**

Vous utilisez une série de mots qui permettent de lancer la discussion et rebondir quand le rythme retombe en intensité.

**6) Les cinq sens**

Vous disposez cinq pages de papier au sol dans la salle en inscrivant dessus un des cinq sens puis invitez le groupe à se répartir sur ces zones et utiliser obligatoirement un vocabulaire en relation avec le sens incarné.

**7) Les mutants**

Les membres du groupe, comme les X Men, se choisissent de nouveau pouvoir qu’ils vont ensuite devoir utiliser pour réfléchir à la question posée (télépathie, maitrise des éléments, capacité à figer le temps …).

**8) Changements imposés**

Avant de lancer le groupe, attribuez un changement à chaque participant : changement d’âge, de nationalité, de métier, de lieu de résidence, d’histoire …

**9) Le jugement différé**

C’est le principe de base d’une séance créative qui veut que toutes les idées soient notées pour être analysées, critiquées, modifiées dans un second temps. Le jugement différé joue de façon accrue avec ce principe.

**10) Le forum**

C’est le centre de la salle, chacun peut y pénétrer pour lancer une idée, une controverse. Les autres membres de l’assemblée vont réagir, contredire ou enrichir les propos.

**11) L’alphabet**

Proposez au groupe de se mettre en rang en respectant l’ordre alphabétique des prénoms, c’est dans cet ordre et avec la première lettre de prénom qu’ils devront tous démarrer leur phrase, leur apport.

**12) Les associations**

Deux participants proposent chacun un mot, le reste du groupe doit trouver des idées en combinant ces deux mots. Dès que la production baisse en rythme, un nouveau binôme énonce deux nouveaux mots.

**13) Le miroir**

L’animateur dessine un miroir imaginaire sur le tableau, il inscrit des caractéristiques tels que l’âge, les gouts, le caractère … Chacun passe devant le miroir et doit réagir comme son reflet.

**14) Message court**

La contrainte de 140 caractères que chacun connait sur twitter ou avec les sms devient ici le cadre imposé pour la réflexion.

**15) L’amplificateur**

Face au problème posé, l’animateur choisit une carte multiplicateur (plus grand, plus petit, plus rapide, plus cher, plus gros …) changeant ainsi la question (exemple : comment répondre 100 fois plus rapidement à un professeur ?)