

LE BRAINSTORMING

Brain storming (remue-méninges) ou assaut de cerveaux, assaut d'idées : technique d'animation de groupe formalisée par Alex Osborn en 1958 dans « L'imagination constructive »

⇒ Principe :

Le brainstorming est une « technique de créativité appliquée à la résolution de problème consistant à laisser vaquer l'imagination, sans opposer aucune attitude critique à l'expression des idées ou des associations d'idées, quelles qu'elles soient quand elles surviennent, à les enrichir et à les développer » (Guide du formateur/Jean-Marie De Ketele)

Une séance de Brainstorming mobilise à la fois l'imagination des acteurs et l'interactivité propre du groupe.

Elle peut être programmée ou s'imposer d'une manière informelle dans le déroulement d'une réunion de travail.

⇒ Objectifs :

- Dans un groupe de 8 à 12 personnes, sur un problème réel et parfaitement circonscrit, favoriser l'émergence d'un nombre important d'idées ou de solutions
- Sérier, catégoriser, sélectionner les idées ou les solutions et retenir la ou les meilleures d'entre elles.

⇒ Technique :

Déroulement du brainstorming en 3 phases :

1° Phase préparatoire (1/4 d'heure)

a) Présentation de la technique du brainstorming

Quand un groupe participe pour la première fois à cet exercice de créativité, proposer un entraînement avec un sujet d'essai.

b) Analyse et explication du problème à résoudre

A partir, soit d'un exposé introductif, soit de données affichées ou projetées, d'un film...

Présenté, énoncé de la manière la plus simple et la plus claire possible, le problème à traiter est écrit à la vue de tous.

c) Installation du groupe

- Les personnes sont disposées en hémicycle face à un tableau ou autour d'une table ronde avec des observateurs à l'extérieur du cercle
- Réunir les conditions matérielles qui assurent le confort et une ambiance communielle.

2° Phase créatrice (1 heure au plus)

C'est le temps de production des idées

a) Dans un groupe permissif, les participants s'expriment et livrent leurs idées le plus librement possible en respectant néanmoins les consignes suivantes :

- DIRE une seule idée à la fois
- PRODUIRE un maximum d'idées dans un minimum de temps (la quantité fournira la qualité)
- ECOUTER les idées des partenaires pour déclencher par association des idées nouvelles

- S'INTERDIRE les critiques, les commentaires des idées ou des solutions.

b) Les idées moissonnées sont :

- ou enregistrées
- ou notées par des observateurs (un observateur pour deux acteurs)
- ou écrites immédiatement au tableau par un écrivain autre que l'animateur

Dans ce dernier cas et lors d'interruptions des salves d'idées, elles peuvent faire l'objet de synthèses partielles et progressives qui ouvrent des chapitrages, des rubriques ou des « pistes » d'expression et de recherches.

3° Phase d'exploitation (durée variable : au moins $\frac{3}{4}$ d'heure)

Suivant la nature du problème ou de l'objet recherché, la production est criblée, ordonnée, classée, catégorisée à des fins de décision ou sélection.

⇒ Rôle de l'animateur :

- Veille au respect des consignes tout en préservant l'harmonie du groupe
- Ordonne les prises de parole (main levée pour une idée originale, claquement de doigt pour une idée associée qui est priorisée par rapport à la première)
- Reformule les idées ou les propositions ambiguës, répète celles-ci pour l'écrivain ou les observateurs
- Stimule, encourage les acteurs, relance les assauts d'idées même s'il ne participe pas à la production. En ce sens, il conserve une absolue neutralité
- Interrompt les assauts et organise des synthèses partielles pour faciliter l'expression de nouvelles salves d'idées
- Enfin coordonne, dirige le dépouillement, le traitement des idées produites

André LE ROUX