



Techniques de brainstorming

Durant la session de brainstormings, laissez libre cours à toutes vos pensées. Aucune idée n'est trop folle, place ici à la créativité !

4 principes du brainstorming :

- Suspendre son jugement
- Encourager les idées folles
- Construire sur les idées des autres
- Chercher la quantité

Cependant, il est important que vous preniez des décisions à la fin du brainstorming. Quelles sont les idées que vous gardez ? Quelles sont les idées à mettre de côté ? Qu'est-ce qui est réalisable avec les moyens dont vous disposez maintenant ? Parfois, on s'écarte trop du sujet d'origine. Pour éviter cela, désignez une personne qui va jouer le rôle de l'animateur sans pour autant briser la dynamique.

Rôle de l'animateur :

- Donner les instructions
- Garant du respect des consignes
- Recentrer les discussions
- Attitude positive et énergique
- Garder le rythme et un œil sur le temps
- Répartition équitable de la parole

QUELQUES TECHNIQUES DE BRAINSTORMING

De moi et de toi

Prévoyez à l'avance que chacun ramène un objet de son choix. Cela peut être un objet très personnel ou commun, peu importe.

Durant le brainstorming, tous les objets sont mis au milieu de la classe. Chacun choisit un objet qui n'est pas le sien puis doit raconter ce qu'il ferait avec cet objet dans le cadre de l'école.

Est-ce qu'il mettrait l'objet en valeur dans un lieu précis ? Est-ce qu'il l'embarquerait partout avec lui ? Est-ce qu'il le vendrait en mettant en avant un aspect durable ? ...

Lors du deuxième tour, la personne à la droite peut ajouter un élément à l'histoire de son voisin. Par exemple : la première personne avait choisi la mascotte de l'équipe de volley et elle allait offrir un tour guidé de l'école à la mascotte tout en filmant cette visite. La personne à sa droite peut alors rajouter la possibilité de faire de ces vidéos un réel reportage qui serait posté sur le site web de l'école.

Et on peut continuer ainsi de suite jusqu'à avoir un certain nombre d'histoires. Il ne reste plus qu'à en tirer les meilleures idées réalisables.

Ton événement dans les journaux !

Prévoyez de nombreux journaux. Chaque participant prend un ou deux journaux et les feuillette pour trouver de l'inspiration par rapport à votre événement. Chacun fait un poster avec les parties découpées pour illustrer ses idées qu'il va devoir présenter au reste de la classe.

Ensuite, utilisez des post-it de deux couleurs différentes. Sur une couleur, chaque participant marque ce qu'il a aimé des posters des autres et, sur l'autre couleur, il peut marquer ce qu'il trouve moins bien.

Pour finir, sélectionner les meilleures idées qui se dégagent.

Il était une fois...

Asseyez-vous en cercle, vous allez ensemble créer une histoire. Par exemple, commencez par la phrase « Il était une fois ... une classe qui voulait faire quelque chose pour l'environnement. » Par la suite, chaque participant rajoute à son tour une phrase pour étoffer l'histoire.

- « Les élèves cherchaient des idées jusqu'à ce que soudainement ils voient quelque chose par la fenêtre ».
- « Ils virent tous les arbres tanguer de gauche à droite et de droite à gauche »
- « Derrière un arbre, il y avait une source lumineuse »
- « La plus brave des élèves sortit afin de découvrir ce qui se passait »
- « Elle y trouva un parchemin où il était écrit un message destiné aux humains »
- ...

A partir de l'histoire construite, identifier les éléments que vous allez garder pour la création de votre événement.

Capitaliser ce qui ressort du brainstorming

L'animateur se charge de :

- reformuler chaque idée
- regrouper les idées qui sont dans le même esprit ou combinables
- supprimer les idées difficiles à mettre en place

Pour cela, offrez la possibilité de critiquer chaque idée sur des critères définis par la classe: faisabilité, temps d'organisation, coût financier, besoin humain, besoin logistique, aspect pédagogique, pertinence pour le public cible, soutien de la direction, efficacité, risques, ...

Ensuite, voici deux méthodes simples pour délibérer :

- La discussion libre ou vote à main levée.
- Le vote par gommettes. Chaque participant dispose d'un nombre limité de gommettes, qu'il doit attribuer aux idées retenues. Il peut décider de donner plusieurs gommettes à la même idée s'il la trouve vraiment convaincante. A la fin du vote, on définit les idées gagnantes en fonction du nombre de gommettes qu'elles ont recueillies.