

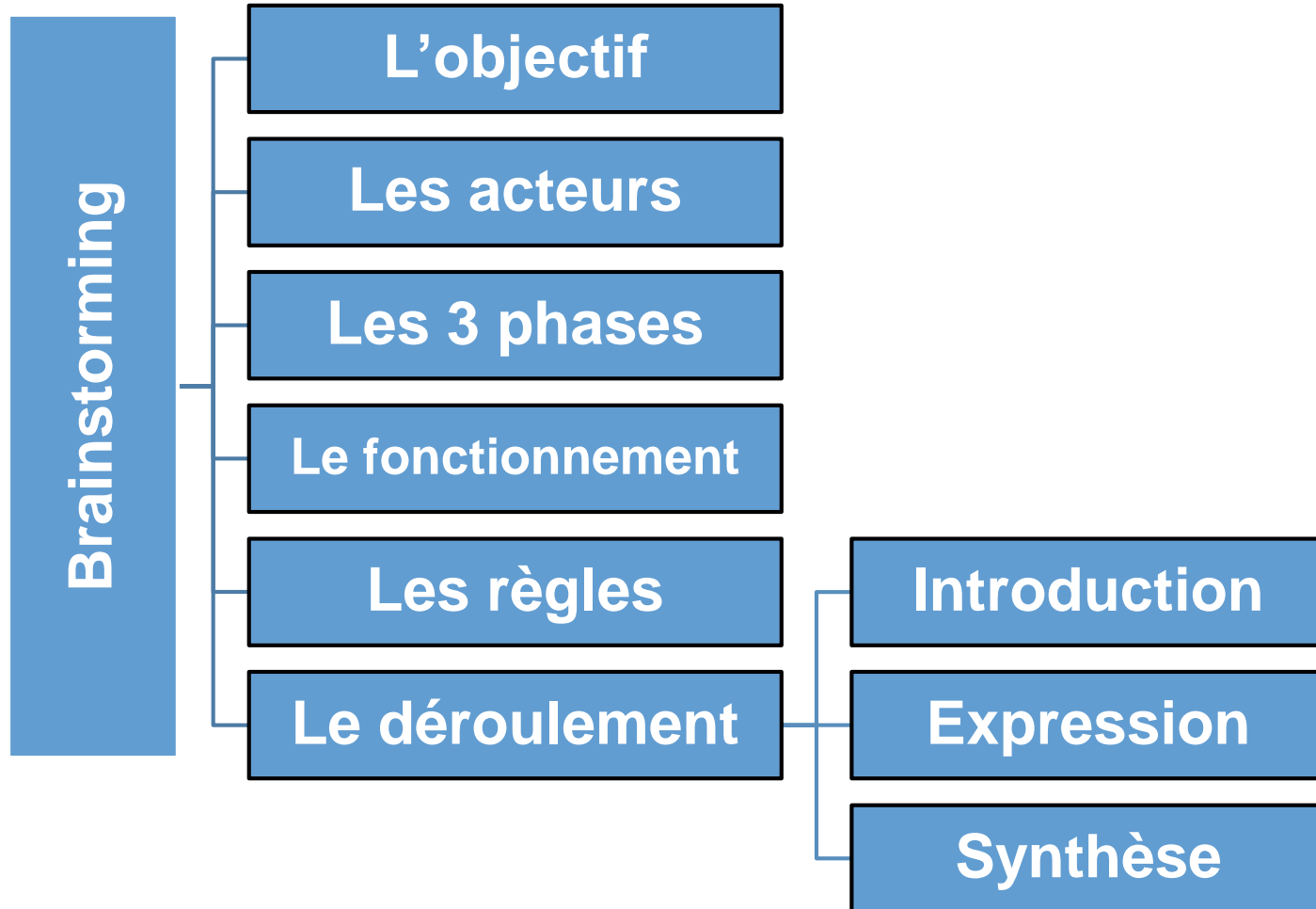
Brainstorming



Un Brainstorming, ça donne des solutions !

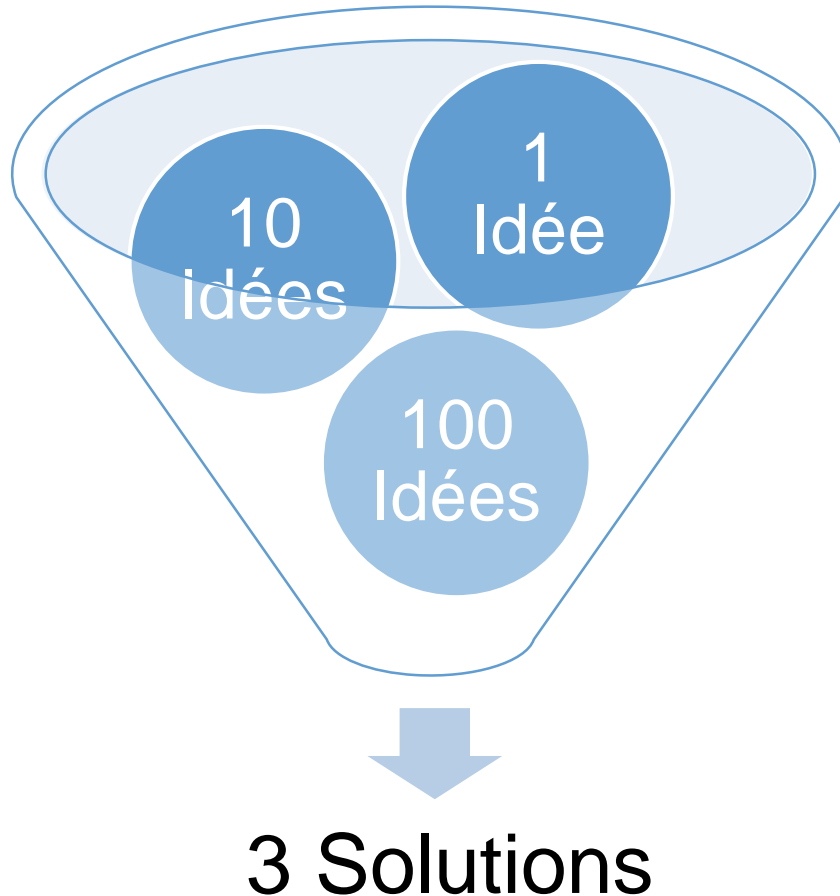


Plan : Brainstorming



Le but

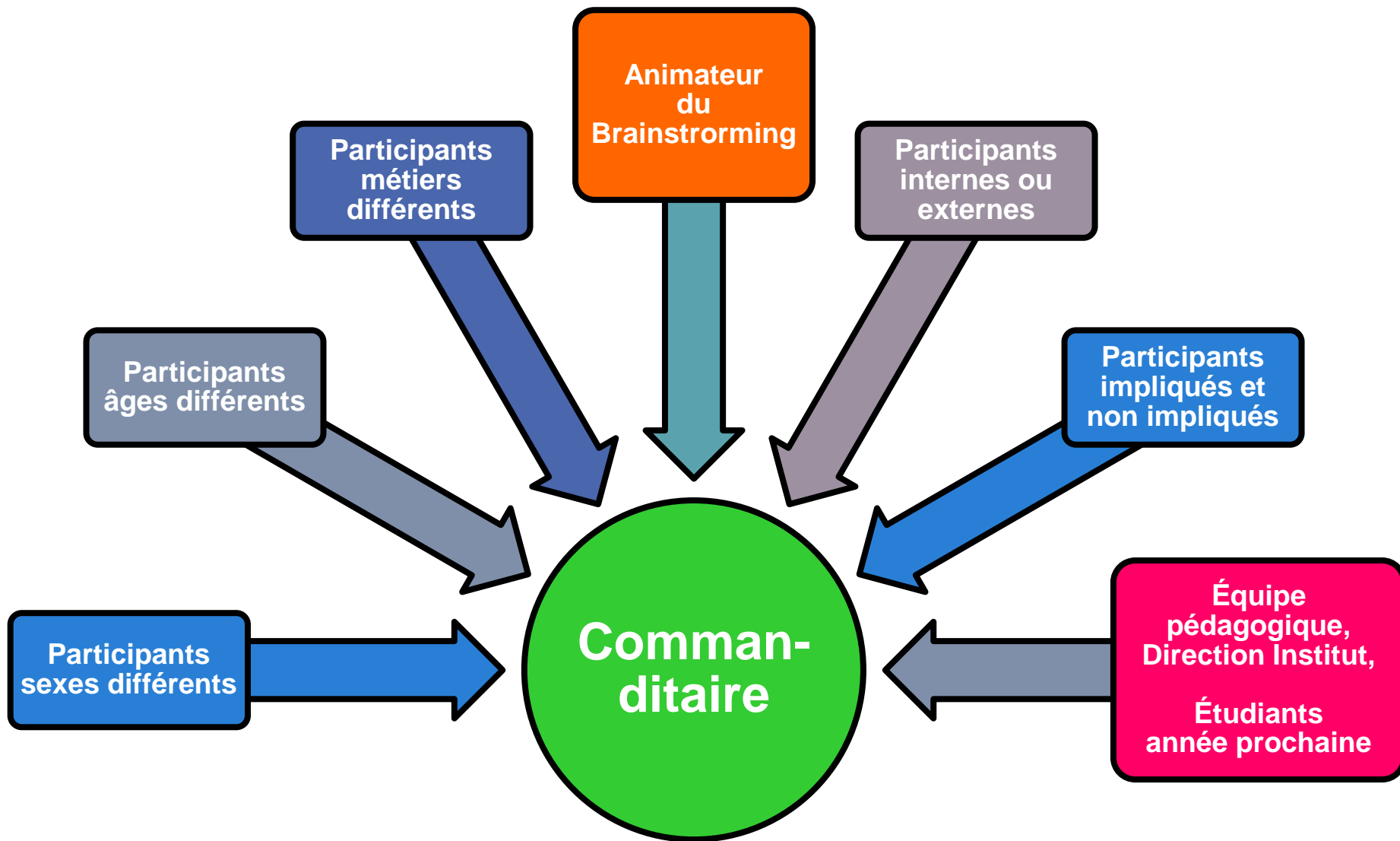
1 Problème



Aider une personne
(le client du
brainstorming)
à régler un
problème,
en utilisant
les idées
des uns et des
autres
émises
en toute liberté.

Brain
storming

Les acteurs



Les 3 phases du brainstorming

Introduction
animateur
10 mn

Expression
de groupe
50 mn

Synthèse
client
30 mn

Les 3 phases du brainstorming

Introduction
animateur
10 mn

Expression
de groupe
50 mn

Synthèse
client
30 mn



Fonctionnement

PHASES	ACTEURS	ACTIONS
Introduction	Animateur Commanditaire	Explique les règles Pose la question
	Participants	Intègrent les règles, le fonctionnement, l'objectif
Expression	Participants	Émettent des idées, librement, en vrac, en toute créativité
	Animateur	Note <u>toutes</u> les idées émises
Tri Synthèse	Animateur et participants	Regroupent les idées
	Commanditaire	Donne une priorité aux idées retenues pour le Conseil de Perfectionnement de fin avril.

Les Règles



La phase
« Expression »
du brainstorming
n'est pas
un débat d'idées !

REGLES

Les Règles



SUSPENDRE SON
JUGEMENT

**Laissez parler
votre créativité,
votre imagination,
sans autocensure !**



ENCOURAGER LES
IDÉES FOLLES

REGLES

Les Règles



SUSPENDRE SON
JUGEMENT



ENCOURAGER LES
IDÉES FOLLES

REGLES



CONSTRUIRE
SUR LES IDÉES DES AUTRES

**Écoutez-vous !
Et rebondissez sur
une idée
saugrenue !**

Les Règles



SUSPENDRE SON
JUGEMENT



ENCOURAGER LES
IDÉES FOLLES



CONSTRUIRE
SUR LES IDÉES DES AUTRES

REGLES

**C'est plus facile de
trouver 3 - 5 bonnes
idées quand
on en a dit 100 !**



LES
LES
CHERCHER LA
QUANTITE

Les Règles

Pour bien fonctionner, le brainstorming nécessite que les participants se conforment à certaines règles :

- **La critique et le jugement sont interdits**

Pas de critique des idées des autres (la censure) et
Pas de critique de ses propres idées (auto-censure).

- **L'imagination la plus folle est la bienvenue**

Toutes les idées, les plus extravagantes, les plus farfelues sont les bienvenues.
Elles sont autorisées, espérées, attendues : c'est la phase de créativité ...

- **Il faut jouer avec les idées**

Quand une idée est émise, n'importe qui peut la reprendre, la déformer, l'associer pour en produire une nouvelle. On avance et on construit sur les idées des autres.

C'est la grande richesse, l'atout majeur, le grand apport du groupe : $1 + 1 > 2$!

- **On recherche le maximum d'idées**

Le but est d'en produire le plus grand nombre dans le temps imparti.

On a plus de chances d'avoir une bonne idée sur 100 idées émises que si on n'en a produit que 2 ...

Les Acteurs de ce brainstorming

- **Le Commanditaire**

le responsable de mention puis l'équipe pédagogique et enfin la Direction de l'Institut

- **Les bénéficiaires : Les étudiants de la LP de l'année prochaine (et l'équipe pédagogique)**

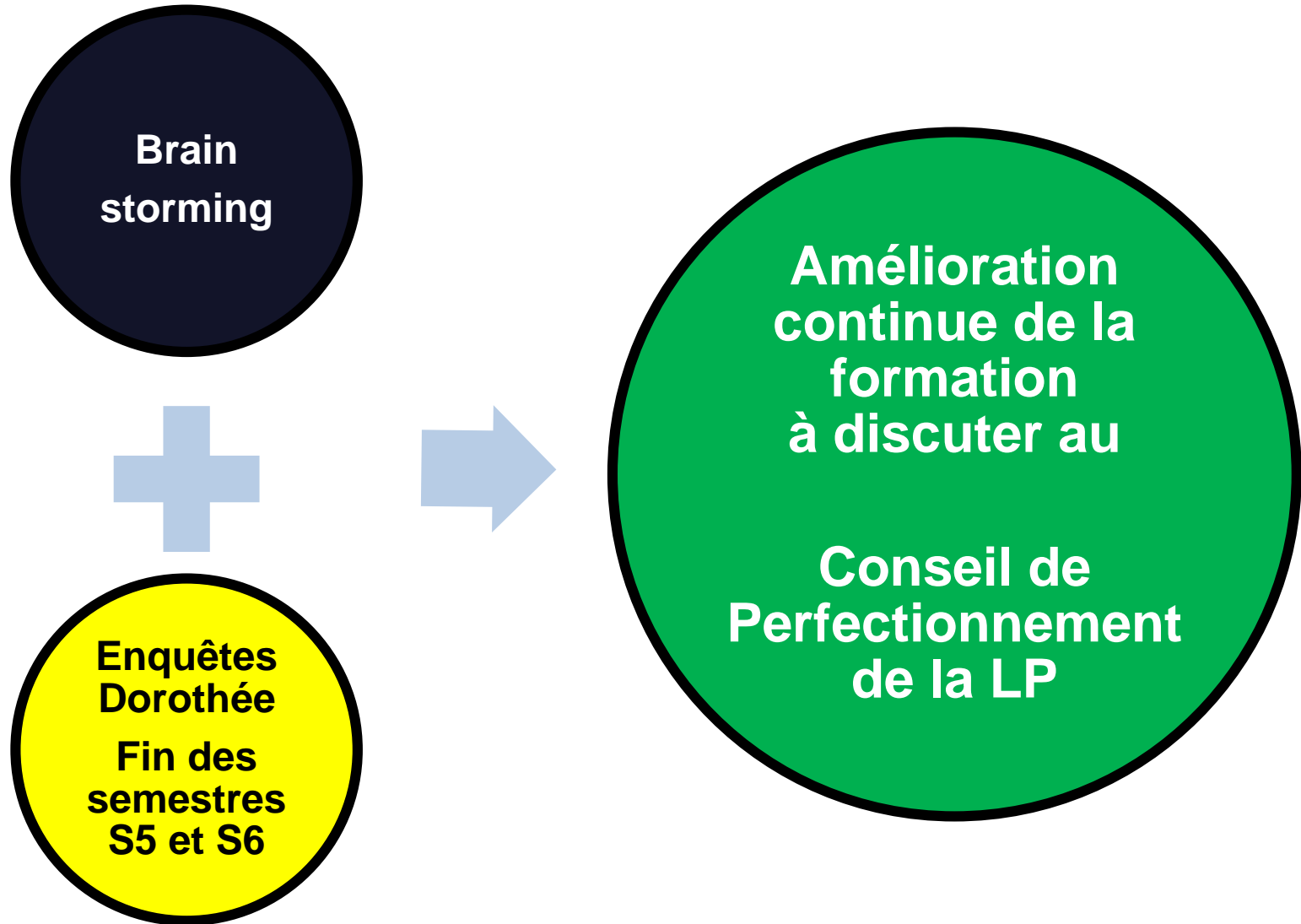
- **L'animateur**

introduit, explique, régule, écrit, regroupe, ...

- **Les participants**

- **Phase d'expression : les étudiants de la LP**
- **Phase de synthèse : les étudiants de la LP + Commanditaire**
- **Ecriture du compte-rendu à la Direction : l'équipe pédagogique**

L'utilisation des résultats



Côté pratique

- Je vais écrire **toutes** vos idées sur un fichier Excel
Merci d'attendre que j'ai fini d'écrire avant de lancer l'idée suivante !
- À la fin de la phase d'expression, on va définir des groupes d'idées
- Puis on va classer les idées émises par groupe
- Puis on va prioriser les idées de chaque groupe
- Pour finalement conserver 3 à 5 idées (ou plus ...) sur tout le brainstorming

La question



La question

**Quelles sont les
actions à mener
pour améliorer
la formation et
la scolarité
des étudiants de
votre LP à l'Institut ?**



La question

**Quelles sont les
actions à mener
pour améliorer
la formation et
la scolarité
des étudiants de
votre LP à l'Institut ?**



**3 mn
pour
écrire
3 idées**

Regroupement des idées

- C = Cours / TP / projet / option (Référentiel)
- E = Communication externe
- I = Communication interne
- P = Professeurs et intervenants (Pédagogie)
- AP = Apprentissage
- AD = Admission / profil étudiants
- X = Extra scolaire
- F = Facilités
- R = Règles

Vos post-it !

**Merci
de me remettre
vos post-it !**

BRAINSTORMING



Merci



pour votre participation !