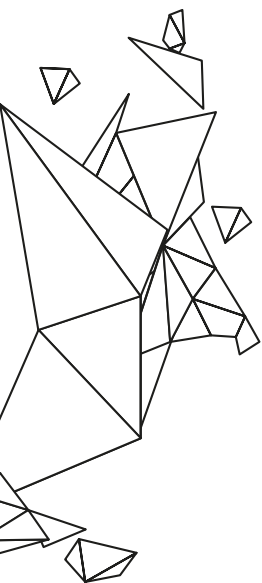




**DONNEZ VIE
À VOS IDÉES !**

Livret élève

TRACEZ LES ROUTES DE
L'INNOVATION



Tentez l'aventure en groupe pour découvrir et explorer votre créativité.

Ce livret dessine un parcours qui vous fournira
les clés de la création. À travers des propositions d'ateliers,
des définitions, des anecdotes, suivez les différentes étapes
de la démarche créative !

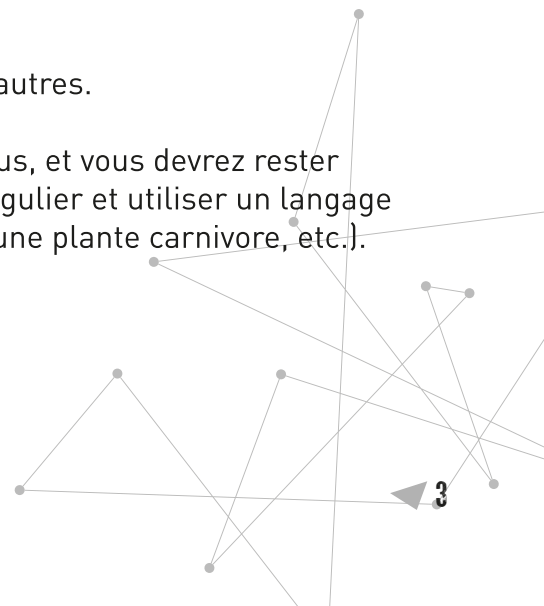
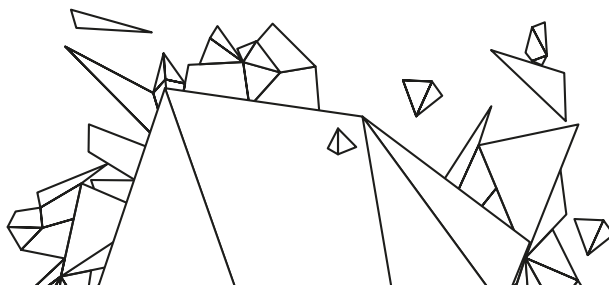


À vos marques, prêts, rêvez !

Les routes de l'innovation tracent un voyage dans l'imaginaire, elles impliquent des chemins, des folies, des culs de sacs, des rencontres, une envie de se lancer et d'essayer. Les routes ne sont pas sélectives. Tout le monde peut innover !

Qui êtes-vous dans ce voyage ?

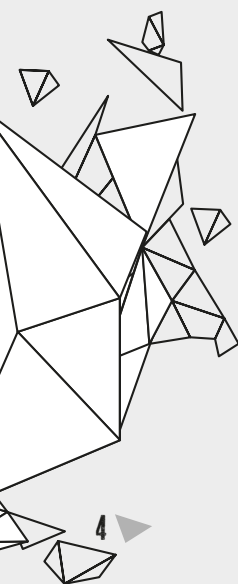
1. Inventez-vous un personnage et présentez-vous aux autres.
2. **Le Play back** : trouvez un partenaire. Il parlera de vous, et vous devrez rester silencieux. Il doit employer la première personne du singulier et utiliser un langage métaphorique (ex : je suis une musique de jazz, je suis une plante carnivore, etc.). Inversez les rôles !





**« The world needs dreamers and the world needs doers.
But above all, the world needs dreamers who do. »**

Sarah Ban Breathnach - écrivain



Qu'est-ce que la créativité ?

C'est la capacité, le pouvoir qu'a un individu de créer, c'est-à-dire d'imaginer et de réaliser quelque chose de nouveau.

[B. Schwartz, Réflex. prospectives, 1969]

Astuce !

Vous pouvez faire les propositions à un autre moment. Pour vous aider, choisissez un ancrage qui vous permettra de revenir dans le monde de l'imaginaire (une couleur, une musique, etc.)

Créez l'espace des possibles

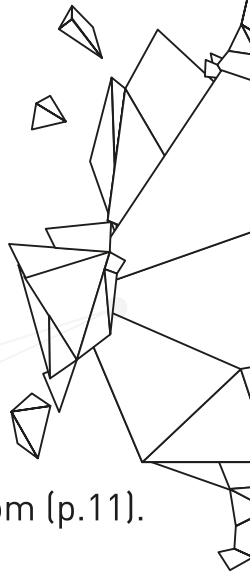
L'énergie de groupe est un moteur de la création !
Imaginer à plusieurs permet à chacun d'être en confiance,
et donc d'obtenir des résultats fructueux.

Vous avez trouvé des partenaires de route ?
Alors dessinez l'espace créatif de votre groupe et donnez-lui un nom (p.11).

Pour encourager l'énergie de groupe, mettez-vous en jambe avec ces petites activités !

1. Le Forum : Aiguiser votre écoute par son contraire ! Déplacez-vous en tous sens dans la pièce en parlant chacun pour vous, sans vous écouter les uns les autres.

2. Le Rocher : Développez la cohésion physique de votre groupe !
Votre défi : déplacer ensemble un rocher imaginaire dans une direction donnée.
Simulez l'effort et les éventuels obstacles, comme s'il sagissait d'un réel rocher !



**Le groupe favorise
la créativité :
c'est ce qu'on appelle
l'intelligence collective**

La combinaison
et la mise en interaction
de connaissances, d'idées
et de questionnements
de plusieurs personnes
génèrent un résultat
supérieur à ce qui serait
obtenu par la simple
addition des contributions
de chaque individu.

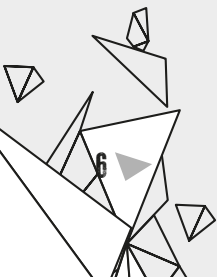
Qu'avez-vous pensé des activités
« forum » et « rocher » ?
Êtes-vous attentifs et à l'écoute
des autres ?

Testez l'atelier #5 !

Quelles sont les valeurs
de votre groupe ?

Astuce !

Tels « l'espace détente »
chez Google ou le séminaire
d'entreprise, créez
un espace physique favorable
à la créativité
et personnifiez-le !



Plantez la graine

Que souhaitez-vous transformer, faire exister ?

Vous ne savez pas par où commencer ?

Testez le Brainstorming !

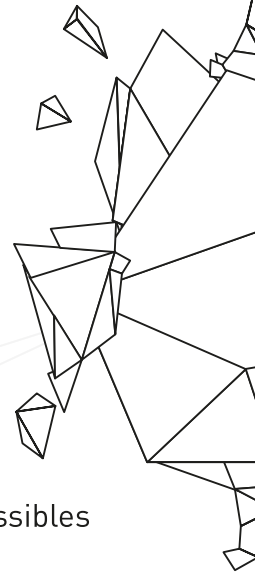
Cette méthode de créativité collective permet de produire le plus d'idées possibles dans un minimum de temps. Laissez exprimer votre folie, tout est permis !

Par la suite, associez vos idées et faites le tri.

Dessinez votre idée finale dans votre espace créatif (p.11).

Vous tombez d'accord ? C'est difficile ?

Testez les ateliers #1 et #2 !



Imprégnéz-vous de votre idée

1. Posez-vous les questions suivantes :

qui, quoi, quand, comment, où ?

2. Sachez dire ce que votre idée n'est pas.

3. Changez de point de vue :

mettez-vous à la place des utilisateurs potentiels.

Qu'est-ce que votre idée change pour eux ?

4. Reformulez votre idée par le biais de personnes imaginaires (que diraient-ils ?) : un enfant, un habitant de l'Amazonie, votre grand-mère, un mathématicien, un peintre.

Quel est votre contrat créatif ?

Définissez votre projet en une phrase :

Il s'agit de...

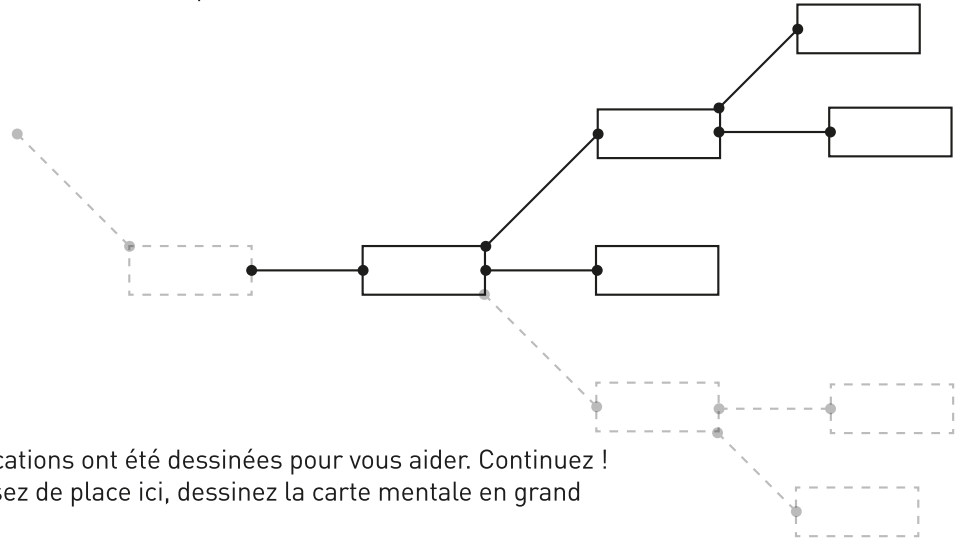
qui...

pour...

Qu'est-ce que la « carte mentale » ou « mind map » ?

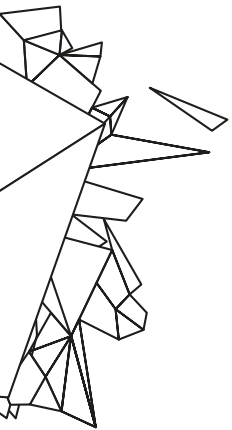
Il s'agit d'une représentation visuelle et schématique de ce qui se passe dans notre cerveau.

La Mind Map permet de suivre le cheminement associatif de la pensée et facilite un flux rapide de nouvelles idées. Le principe repose sur le dessin et l'écriture. On commence par écrire une idée au centre d'une feuille blanche. De cette première idée va découler des idées secondaires, puis tertiaires, et ainsi de suite. Il faut simplement relier les idées entre elles à l'aide de branches. On obtient ainsi une carte à idées, à l'image de notre cerveau qui fonctionne selon la « pensée irradiante ».



Les premières ramifications ont été dessinées pour vous aider. Continuez !
Si vous n'avez pas assez de place ici, dessinez la carte mentale en grand sur un autre support.

Soyez libre, mettez des images, des symboles,
des odeurs, des sons...
Tous les sens peuvent être convoqués !



VOTRE ESPACE DES POSSIBLES !



Osez !

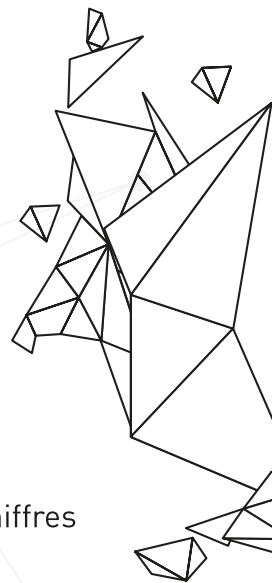
De la peur à l'audace... avant d'aller plus loin, passez le cap !
Tout d'abord, mettez de côté vos angoisses : écrivez chacun vos peurs sur un papier et jetez-le à la poubelle.

Favorisez l'extériorisation collective !

Mettez-vous par deux. Communiquez, non avec des mots, mais avec des chiffres ou des nombres. Permutez les duos.

Soyez ce que vous avez choisi d'être !

Décomplexez-vous sur la création avec cette technique collective, appelée les « 6 chapeaux de la réflexion » : vous portez tous un chapeau de couleur différente et commentez l'idée que vous avez développée selon le rôle que vous attribue le chapeau. Le bleu est le meneur du jeu ; le blanc renvoie à l'impartialité ; le rouge personnifie la passion, les émotions et les intuitions ; le noir est l'avocat du diable, le jugement négatif ; le jaune symbolise l'optimisme et la fougue ; le vert représente la fertilité, il cherche des solutions et sort des sentiers battus. À la demande du chapeau bleu, vous pouvez changer de chapeau. Incarnant plusieurs rôles, chacun est amené à considérer plusieurs points de vue dans la recherche d'idées.



Affinez votre création...

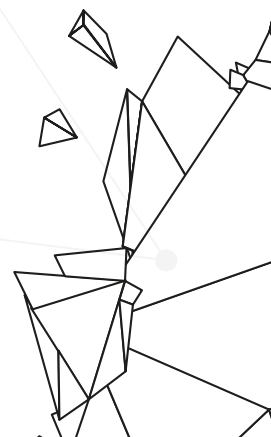
Les matrices peuvent vous aider à perfectionner votre idée.

Qu'est-ce qu'une matrice ?

Il s'agit d'un tableau à double entrée permettant la mise en relation d'éléments qui, la plupart du temps, ne le sont pas. C'est un moyen efficace d'inciter l'esprit à imaginer des propositions nouvelles.

La création est opérée par combinaison.

Il existe une grande variété de matrices, sans compter celles que vous pouvez inventer vous-mêmes !



Matrice 1

Croisez des mots issus de la carte mentale avec des mots du dictionnaire choisis au hasard.

— mots de la carte mentale —

— mots du dictionnaire —

Matrice 2

Croisez des mots issus de la carte mentale.

— mots de la carte mentale —

— mots de la carte mentale —

... Toujours davantage !

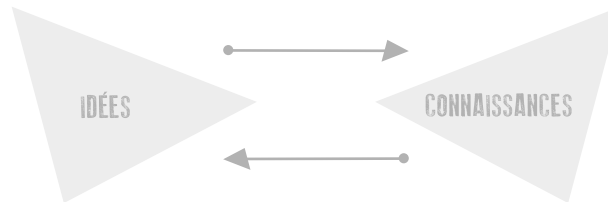
LA THEORIE CK (CONCEPT KNOWLEDGE)

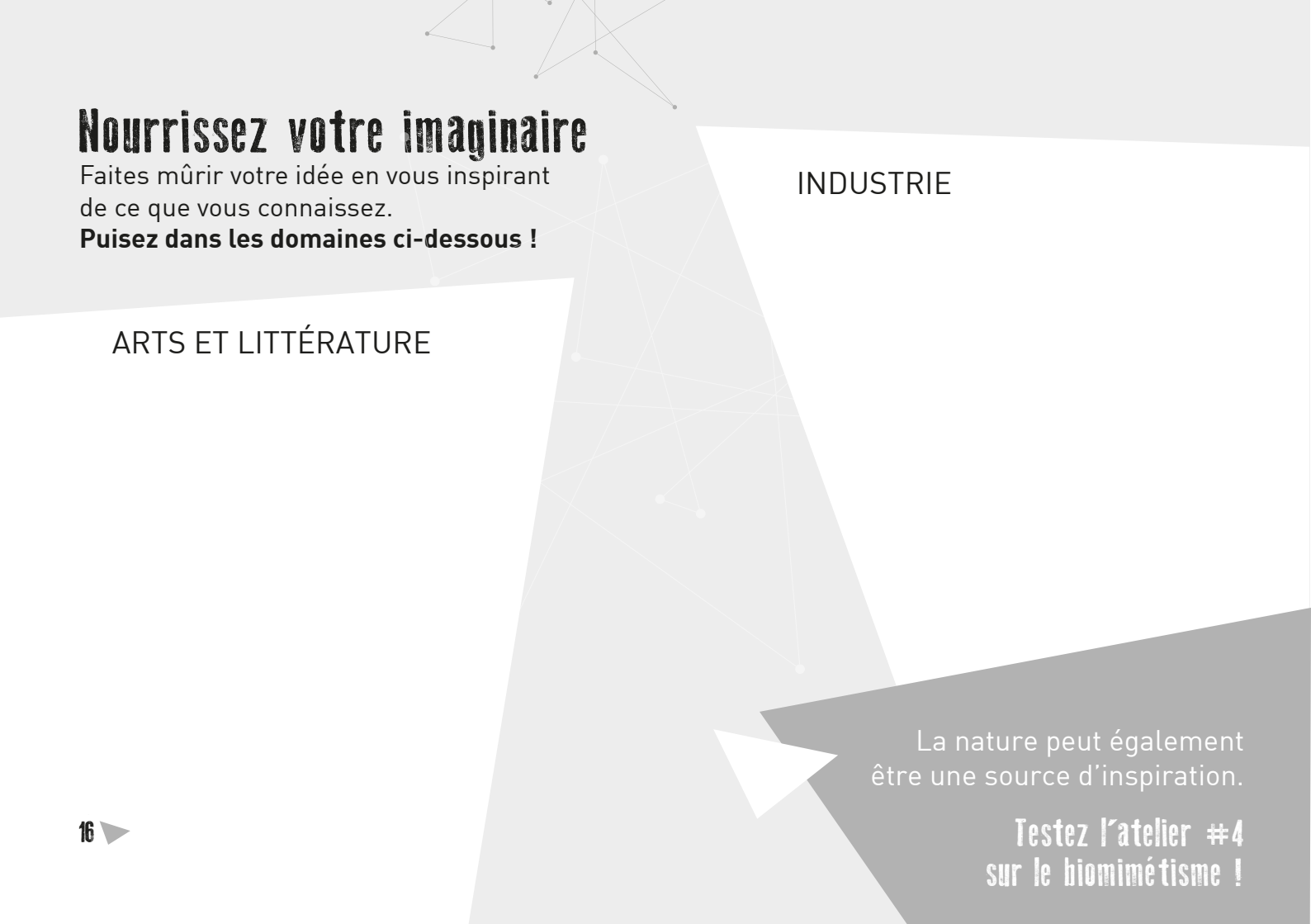
Cette méthode a pour objectif d'établir des passerelles entre l'imagination créative (« Concepts » en anglais) et les connaissances (« Knowledges » en anglais).

Un diagramme peut aider à visualiser cette théorie, car il permet de scinder en deux espaces distincts l'imagination (espace C) et les connaissances (espace K). Il permet aussi de construire le chemin de pensée (les allers-retours entre les deux espaces) et de représenter visuellement le résultat du travail.

Pour une recherche efficace, l'esprit doit être capable de résister à l'« effet de fixation » (rester sur les acquis) pour faire germer des idées. Cependant, les connaissances que nous avons peuvent servir la création. Effectuer des allers-retours est donc conseillé.

Mettez en relation vos idées avec vos connaissances !





Nourrissez votre imaginaire

Faites mûrir votre idée en vous inspirant de ce que vous connaissez.

Puisez dans les domaines ci-dessous !

ARTS ET LITTÉRATURE

INDUSTRIE

La nature peut également être une source d'inspiration.

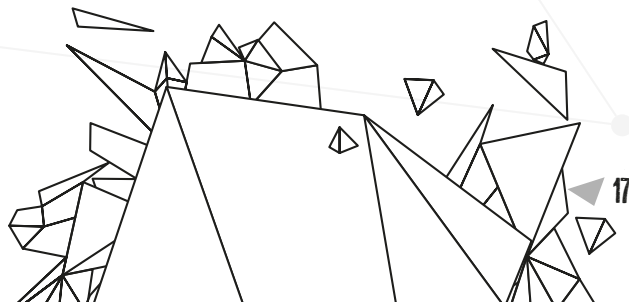
**Testez l'atelier #4
sur le biomimétisme !**

Concluez

Vous êtes arrivé jusqu'ici ? Bravo !

Vous avez rencontré des partenaires de route, vous vous êtes débarrassé de vos acquis et préjugés, vous avez créé une énergie de groupe, vous avez donné naissance à une idée, vous l'avez travaillée, décortiquée, remise en question, vous avez jeté vos angoisses au placard et laissé s'exprimer l'intrépide qui sommeillait en vous, et enfin, vous êtes revenu à la réalité en connectant votre idée avec le monde qui vous entoure.

Vous vous êtes donné à fond ! Et vous êtes arrivé à bon port !



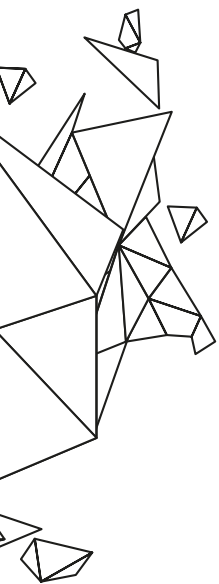
Concluez (suite)

Pour terminer, racontez maintenant aux autres ce que vous venez de faire avec ce livret, comme une histoire !

Pour vous aider, construisez votre récit avec un sujet (héros), un objet (objectif), une quête (chemin), un opposant (méchant/adversaire), un adjuvant (aidant). Les personnages peuvent personnifier des concepts.

Cette méthode s'appelle le **Storytelling**.

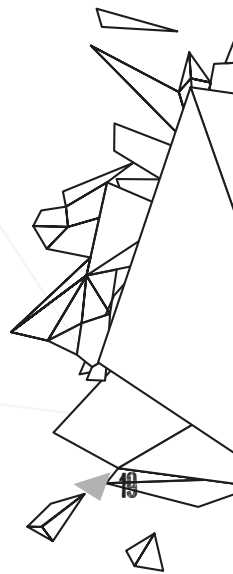
Utilisée en marketing et management, elle consiste à mettre en récit en utilisant la structure narrative des contes. L'objectif est de capter l'attention et de solliciter l'émotionnel du récepteur. Elle stimule aussi l'imagination.



Votre voyage dans l'imaginaire prend fin... Minute papillon !

Ce livret vous a permis de prendre confiance ? De passer à l'action ?
Continuez d'explorer la créativité à plusieurs... ou en solo !

En groupe, on ne peut suivre qu'une seule direction à la fois, les choix se font à plusieurs, vous n'êtes pas le seul décideur. Certains sont souvent davantage acteurs que d'autres, question de caractère... **alors, ne vous arrêtez pas là !**



TRACEZ LES ROUTES DE
L'INNOVATION



Rendez-vous sur le site internet de l'exposition !
(tracezlesroutesdelinnovation.com)



Accueil



Ateliers



RÉGION
BOURGOGNE
FRANCHE
COMTE



CCI BOURGOGNE
FRANCHE-COMTÉ

Tous IN'
DUSTRIE
EN BOURGOGNE
FRANCHE-COMTÉ