

<b>Créativité</b>	1	Les bases théoriques
	2	Le guide pratique
	3	Pour approfondir ...

## 1 Les bases théoriques

En 1942, le publicitaire Alex Osborn décrit dans son livre *How To Think Up*, puis dans *Applied Imagination* en 1953, le brainstorming (« l'attaque d'un problème dans un style commando ») qui est à l'origine de la méthode de Résolution Créative de Problème. Cette méthode, imaginée pour aider des « créatifs » en panne d'inspiration, deviendra, avec l'aide de Sidney Parnes, une méthode créative de résolution de problème.

Le modèle a ensuite évolué : il est parfois décrit en 6 étapes (Creative Education Foudation), parfois en 8 étapes, parfois plus, mais le processus reste le même, les grandes étapes restant identiques, seules les sous-étapes et leur positionnement dans le processus variant parfois.

Le processus de Résolution Créative de Problème est utilisé :

- pour la résolution de problèmes ;
- pour l'innovation ;
- comme méthode de travail pour gérer des projets seuls, en petits groupes ou en grands groupes ;
- comme checklist pour ne pas négliger les étapes que nos tendances personnelles et culturelles, nos croyances mentales, biais cognitifs et « autres plafonds de verre » nous font zapper.

## 2 Le guide pratique

Le processus de Résolution Créative de Problème se structure en 8 étapes comme suit :



### 1. Trouver les vrais enjeux

*Identifier et partager les buts, les objectifs sur lesquels le groupe va travailler*

Auteur :

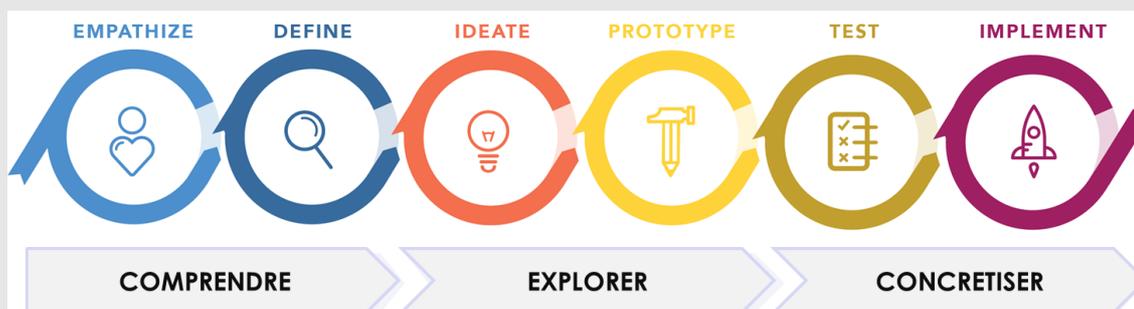


atanor  
Agriculture dans un monde complexe

2. Etablir les faits  
*Explorer la situation en détail en collectant les données, les faits, les observations*
3. Reformuler les enjeux  
*Explorer différemment les enjeux / identifier les causes fondamentales*
4. Identifier la boîte  
*Mettre à jour et challenger les hypothèses considérées comme non, les croyances limitantes, les tabous, les plafonds de verre*
5. Purger le réservoir des idées connues  
*Parquer les idées connues afin de passer aux nouvelles idées*
6. Générer de nouvelles idées  
*Trouver toutes les solutions possibles aux challenges identifiés à l'aide de différentes méthodes de génération d'idées : la matrice de découverte, le scénario du pire, les analogies, les contradictions (de ou...ou à et...et...), etc.*
7. Sélectionner les solutions  
*Sélectionner les solutions qui fonctionneront le mieux à l'aide de critères co-identifiés par les participants*
8. Construire le « case for change »  
*Identifier toutes les étapes à mettre en place pour susciter l'adhésion et mettre en oeuvre les solutions sélectionnées*

Chaque étape passe par les phases de divergence (« production » de propositions) et de convergence (sélection / priorisation).

Plus récemment le processus de résolution créative de problème a été intégré dans une démarche plus globale appelée « **Design thinking** » qui se décrit en 6 étapes :



- L'étape « Empathize » intègre l'étape 1
- L'étape « Define » intègre les étapes 2 et 3
- L'étape « Ideate » intègre les étapes 4, 5, 6 et 7
- Les étapes « Prototype » et « Test » intègre l'étape 8

Auteur :

### Quelques méthodes de créativité

- Le scénario du pire
- L'analogie de comparaison
- SCAMPER
- Les questions paradoxales
- La matrice de découverte

### Quelques rappels des principes des étapes dites de divergence

- Prévoir un temps de « production » individuel de quelques minutes
- Partager les idées de manière séquentielle, une idée à la fois, une personne à la fois
- Toutes les idées sont les bienvenues
- Le « rebond » sur les idées des autres est fortement recommandé
- L'objectif est la quantité

### Les méthodes de sélection

- Le jugement majoritaire (voir fiche)
- La méthode EOF – Efficacité / Originalité / Faisabilité
- La méthode multi-critères où les critères sont définis par les parties prenantes
- Le crowdsourcing 25/10

## 3 Pour approfondir ...

<http://2035idees.be/wp-content/uploads/2015/11/Support-CPS-HackApprendre.pdf>

[http://www.cci.fr/c/document\\_library/get\\_file?uuid=83508432-5459-40a3-9030-cb74a1d6d086&groupId=10988](http://www.cci.fr/c/document_library/get_file?uuid=83508432-5459-40a3-9030-cb74a1d6d086&groupId=10988)

[http://www.lje.be/images/Mini-Entreprise/saison2015-2016/Fiches-ressources/101\\_Creativite.pdf](http://www.lje.be/images/Mini-Entreprise/saison2015-2016/Fiches-ressources/101_Creativite.pdf)

Auteur :



Wallonie

Fonds européen agricole pour le développement rural :  
l'Europe investit dans les zones rurales.

 atanor  
Agriculture dans un monde complexe