

# ACTIVITÉS DES CRÉATIVITÉS LA COMÉDIE AMÉLIORÉE

## BILAN

UNE ALTERNANCE DE PHASES CONVERGENTES ET DE PHASES DIVERGENTES.



Le processus de créativité, semblable à celui de l'apprentissage, est composé d'une alternance de phases divergentes et convergentes.

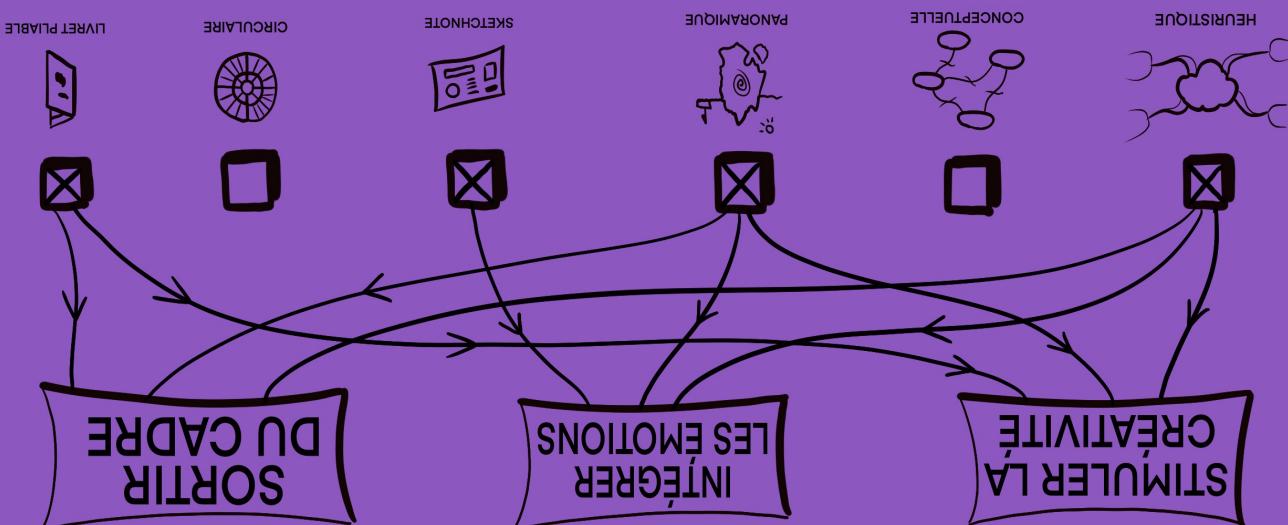
Les cartes visuelles peuvent être un excellent catalyseur pour enrichir la réflexion et faire émerger certains liens invisibles.

En présentiel ou en distanciel, il est ainsi possible de focaliser, l'attention et l'énergie, autour de trames visuelles plus ou moins établies.

L'usage des cartes visuelles, dans un processus créatif, invitent alors les personnes à intégrer les émotions dans la réflexion, grâce aux images, aux couleurs, et à oser sortir du cadre pour faciliter l'émergence d'idées nouvelles !

Partagez vos expériences sur le blog [www.esimon-visuel.com](http://www.esimon-visuel.com) !

--- avec les différentes cartes visuelles ---



--- 3 ASPECTS MATEURS à QUESTIONNER ---

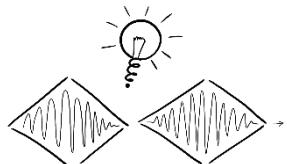
3 ASPECTS

# Voici UNE PROPOSITION DE FIL ROUGE...

1.

## REPÈRES

La **créativité** est un processus naturel chez les humains. Elle nous est très utile dans la vie quotidienne, pour résoudre des problèmes ou inventer des objets, des solutions ... Composé, de façon plus ou moins consciente, d'une **alternance de phases divergentes et convergentes**, le processus de créativité est semblable à celui de l'apprentissage. (cf travaux de Philippe BRASSEUR)



2.

## ENJEUX

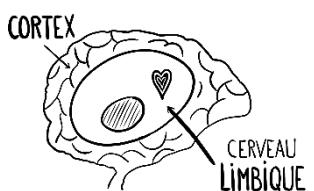
Dans une salle de formation, nous avons parfois besoin d'accélérer et d'intensifier le processus de créativité, qui est présent naturellement chez les apprenants, mais à des degrés divers. Comment faciliter le lâcher-prise afin d'accéder à cette quête ? En quoi les cartes visuelles peuvent-elles être un **catalyseur de créativité** ?



3.

## EMOTIONS

Mobiliser le cortex, sans oublier le **cerveau limbique** et le corps, telle est la devise pour animer des séances de créativité. Comment **lâcher-prise** et donner aux émotions leur juste place ? L'animation d'un temps d'inclusion peut libérer la parole et permettre ainsi de nommer les émotions présentes. En proposant aux apprenants de **dessiner**, de **colorier** les cartes visuelles et de **créer** des pictogrammes, nous mobilisons pleinement leurs cerveaux limbiques.



4.

## CHAPEAUX DE BONO

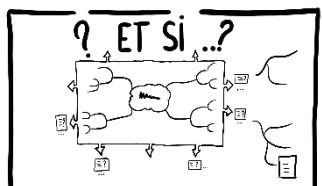
Les chapeaux de BONO (Blanc, bleu, vert, rouge, jaune, noir) sont des éléments intéressants à intégrer dans les dispositifs pour renforcer la créativité des personnes. Ils leur permettent en effet de **croiser les regards** et de sortir de sa zone de confort. La **vérité** se trouvant habituellement à la **croisée des chemins** ! Combinés à la co-production d'une carte visuelle sur une nappe de table, les chapeaux de BONO faciliteront l'émergence d'une **synthèse visuelle, créative, systémique et partagée**.



5.

## HORS CADRE ...

Pour stimuler un processus créatif, il peut être pertinent de poser quelques contraintes fortes afin de sortir plus aisément du cadre de référence habituel. Concrètement, en photocopiant une réduction de votre carte sur une feuille A3, vous allez pouvoir dessiner autour une **frontière poreuse** où de nouvelles questions décalées (**Et si ? ...**) vont stimuler la créativité des personnes en **explorant** ainsi **des territoires inconnus**.



6.

## CROISEMENT

Un des processus majeurs en créativité se nomme la combinaison ou **l'association forcée**. Il s'agit de mettre en lien deux termes n'ayant rien à voir ensemble. Le **croisement** de la chimie et de la biologie a permis, par exemple, d'inventer une nouvelle discipline : la biochimie. De la même manière, on vous encourage à combiner différentes cartes visuelles et créer ainsi des cartes **hybrides, innovantes et pertinentes** pour **votre contexte**. Carte heuristique + carte conceptuelle = ?

