

1 Qu'est ce que la créativité?

Le terme "créativité" vient du latin « creare » = engendrer, créer. Cette «créativité» de l'Homme a pendant longtemps été assimilée presque exclusivement à «génialité» et à l'aptitude de créer une réelle innovation. Aujourd'hui, la créativité est considérée parmi les principales qualifications dans la vie professionnelle. Ici, elle est d'une part perçue comme faisant partie de notre compétence à résoudre des tâches. En plus de la créativité, il y a la capacité humaine à analyser les problèmes, abstraire et à tirer des conclusions logiques. D'autre part, la créativité est comptée parmi les compétences d'autogestion auxquelles appartiennent entre autres également la motivation et l'autonomie.

La notion de créativité signifie donc à la fois la maîtrise des méthodes et une attitude intérieure envers le Monde et en particulier une certaine originalité de pensée. En tant que trait de personnalité ou don, elle semble, du moins en partie, être innée, tout comme l'intelligence.

L'intelligence et la créativité sont généralement étroitement liées, c'est-à-dire que celui qui a un QI élevé, obtient la plupart du temps également un score élevé dans les tests de créativité. Des études récentes ont montré que des forces émotionnelles («intelligence émotionnelle») sont également importantes pour la créativité. Pour être créatif, on ne doit donc pas forcément être un génie, un artiste, un philosophe ou un inventeur, ni engendrer, mu par l'inspiration, une idée révolutionnaire après l'autre, mais avoir de **l'imagination**.

"L'imagination est plus importante que la raison,
car la connaissance est limitée (*alors que l'imagination est infinie*) "
(Albert Einstein)

Grâce à l'imagination, nous pouvons dépasser les limites de nos connaissances factuelles. C'est ainsi que les mondes imaginaires de la science-fiction reposent toujours uniquement sur ce qui existe déjà et sur ce que nous savons. Mais en concluant du connu ce qui pourrait être si l'humanité évoluait dans une certaine direction, leurs auteurs nous montrent la nouveauté qui n'existe pas (encore). Ils élargissent notre réflexion à de nouvelles imaginations.

Qu'en est-il cependant dans la vie quotidienne, où il ne s'agit pas d'une utopie mais de problèmes concrets?

Pour de simples tâches il est parfois dit qu'« *il suffit d'additionner A et B* ». Prenons le fameux problème «du singe et de la banane». Un singe est dans une pièce dans laquelle se trouve une caisse dans le coin (A). Au dessus du singe pendouille, accroché au plafond, un régime de bananes que le singe ne peut cependant pas atteindre avec ses mains (B). La solution du problème consiste à ce que le singe déplace la caisse sous le régime de banane, grimpe dessus et atteigne ainsi une hauteur suffisante pour pouvoir atteindre les bananes (A + B).

Pour nous, les humains, un problème facile à résoudre, grâce à notre compétence de la vie courante, à réfléchir de manière analytique, logique, planificatrice et en possibilités. Nous imaginons la façon dont la distance entre les objets change si leur arrangement spatial l'un par rapport à l'autre change. Mais qu'en est-il lorsque l'information A provient de la biologie et l'information B de la science des matériaux?

Exemple

Biomatériaux évolutifs

Le groupe interdisciplinaire de Recherche «Biomatériaux évolutifs» à l'Institut Max Planck de Stuttgart pour la recherche sur les métaux s'occupe des mécanismes d'adhérence des insectes et des lézards. Pour le gecko mural ils ont découvert

« que les poils adhésifs sont d'autant plus fins que l'animal est lourd. Leur épaisseur est seulement d'un millième d'un cheveu humain. (...) La biologie ne peut à elle seule expliquer ce phénomène surprenant. La science des matériaux, quant à elle, explique ce qui semble être un paradoxe par la théorie du contact de la mécanique, qui fournit en fait des informations sur le comportement des déformations, par exemple, des roues de chemin de fer. Si l'on transpose les constats de cette théorie aux observations faites dans le monde animal, cela conduit à la conclusion que l'adhérence du poil doit être d'autant plus grande que son diamètre est petit»

Mayer-Grenu 2002

Donc, un enseignement de la science des matériaux est ici invoqué pour être transposé à un autre type de questionnement de la biologie afin de trouver une réponse. Cette réponse, à son tour, change non seulement les connaissances des biologistes sur la réalité, mais à l'inverse, permet également à la science des matériaux d'aboutir à de nouvelles idées issues de la biologie:

Si l'on veut obtenir une grande adhérence, cela ne devrait à l'avenir plus être fait par une grande surface de contact mais par des millions de minuscules points d'adhérence (...) Il s'agit pour le moment encore de recherche fondamentale, mais dès que les enseignements seront mis en œuvre dans les matériaux de demain, il en résultera des domaines d'application pour l'industrie. Des micro-bras telles qu'utilisés dans la production de puces, peuvent être optimisés de sorte que les processeurs hautement sensibles ne puissent plus glisser sur le tapis roulant. Et le velcro de l'avenir pourra peut-être finalement être ouvert sans trop de jaccasement "

Mayer-Grenu 2002

Pour arriver à ces nouvelles idées de produits, le groupe de recherche devait regarder au-delà du bout du nez de chaque chercheur (biologie, zoologie, botanique et science des matériaux) - il devait se **transmettre** mutuellement les informations.

Cette capacité de transmission - la capacité de transférer des informations du contexte duquel elles proviennent à d'autres questions - est la clé de la créativité.

!! Important

Il est essentiel pour la créativité d'établir de nouveaux liens ou des liens alternatifs entre les composants de connaissances jusqu'ici non reliés. Cela implique souvent agir à l'encontre des règles et structures habituelles et réfléchir à partir de perspectives inhabituelles.

Lors d'un "blocage mental», l'un de ces deux principes n'est souvent pas respecté:

Nous nous déplaçons toujours dans les limites rigides du connu, ordonnons les faits, sans passer à un processus de libre " pensée transversale " .

Ou alors, la tête bourdonne d'idées les plus diverses sans qu'ils n'aient été assemblées - parce que nous n'avons pas suffisamment défini les paramètres dans le cadre desquels nous devons diriger notre imagination.

Les techniques de créativité partent précisément de ces deux causes de blocage mental.

Qu'est ce que la créativité? – page 4 de l'objet d'apprentissage

1.1 Les domaines d'application des techniques de créativité

Les techniques de créativité ont en premier lieu été développées pour des soi-dits problèmes "mal structurés"

(Mencke).

Les solutions possibles ne s'imposent ici pas simplement du fait qu'on se penche soigneusement sur la question, mais nécessitent plus « d'ingéniosité ». Dans d'autres cas, les solutions semblent possibles, mais pas assez intéressantes. Il manque « l'étincelle », ce « petit quelque chose » ou juste la clarté sur quelle serait l'orientation de la pensée la plus judicieuse.

Les techniques de créativité sont donc avant tout utilisées lors de la conception du produit :

- le développement de nouveaux produits ;
- l'amélioration de produits existants ;
- les variations et différenciations de produits existants.

« Produit » ne signifie cependant pas seulement les biens matériels, par exemple

- l'équipement technique, mais aussi
- les Services,
- les processus (de fabrication),
- les méthodes de distribution,
- les concepts généraux.

La publicité est un domaine essentiel d'application des techniques de créativité ; il existe des sociétés qui proposent leurs services pour « la recherche d'idées ».

Mais les techniques de créativité sont également utilisées en particulier pour le développement de concepts qui conduisent seulement indirectement à la production de nouveaux biens. Cela englobe la préparation d'une identité d'entreprise, le positionnement des entreprises, la création de nouveaux marchés et la segmentation des marchés existants.

Les techniques de créativité qui ont été développées pour ces applications peuvent théoriquement être transférées de problèmes d'autres secteurs différents, bien que chaque technique ne soit pas forcément appropriée de la même manière pour chaque problème. Cela nécessite une très bonne connaissance également pratique de la technique particulière, le transfert lui-même nécessitant, bien sûr, un certain degré de créativité. Certaines techniques ne sont recommandées qu'en suivant les instructions d'un mentor qualifié.

Ce module présente quelques-unes des principales techniques de créativité les plus connues. Elles peuvent être expérimentées dans le cadre de petits travaux pratiques individuels et de groupe. Afin de pouvoir les utiliser également pour la résolution de propres problèmes, il est, cependant, crucial d'en comprendre les fonctionnalités de base.

1.2 Comment agissent les techniques de créativité?

Les techniques de créativité fixent des règles visant à

- cerner avec précision le problème,
- recueillir de manière efficace des idées pour les combiner et les exploiter de manière systématique,
- évaluer et mettre en œuvre les résultats de manière contrôlée,
- éviter des habitudes gênantes qui conduisent à la confusion et à la penser unique.

Les techniques de créativité stimulent l'imagination, par

- l'élimination de la critique obstructive et des frontières mentales,
- le passage à d'autres domaines de la connaissance, l'instigation à la «pensée transversale» (les transferts sont encouragés),
- la connexion systématique des pensées jusque là non connectées,
- une distanciation par rapport au réel problème (nouvelles perspectives),
- l'activation de l'inconscient, par exemple par une stimulation visuelle.

Les techniques de créativité se font ainsi une idée sur la façon dont notre cerveau traite les informations.

Qu'est ce que la créativité? – page 6 de l'objet d'apprentissage

2 L'organisation des connaissances dans le cerveau

Le télencéphale est constitué de deux moitiés séparées (hémisphères) qui peuvent échanger entre eux des informations à travers un système nerveux central. C'est ainsi que l'hémisphère droit contrôle les mouvements du côté gauche du corps et vis versa. Même pour le traitement de la perception sensorielle, les deux hémisphères se partagent le travail.

Image: *L'organisation des connaissances dans le cerveau*

A gauche : le langage – la pensée analytique – la logique

A droite: les images, les sons, les muscles, les formes, les émotions, l'intuition

Figure 1: Organisation des connaissances dans le cerveau

En termes simples, l'hémisphère droit est chargé du traitement d'images et des sons, de l'intuition et de l'implication émotionnelle, tandis que l'hémisphère gauche est spécialisé dans le langage, la pensée analytique et la logique.

Il est aujourd'hui connu de tous que la connaissance est particulièrement bien assimilée lorsque les deux moitiés du cerveau sont interpellées et qu'il n'est pas seulement demandé de "garder la tête froide". L'on peut tirer avantage de cet enseignement lors de l'apprentissage, par exemple, en mettant les phrases mnémotechniques sous forme de vers pour qu'elles soient plus faciles à retenir.

Même pour le travail créatif, on devrait tenir compte de l'hémisphère droit du cerveau, se laisser stimuler par des couleurs, images et symboles et les utiliser pour structurer ses propres ébauches.

Qu'est ce que la créativité? – page 7 de l'objet d'apprentissage

2.1 Les Modèles d'organisation des connaissances

Il n'est toujours pas clarifié de manière certaine, comment la connaissance est organisée dans les deux hémisphères,. Deux modèles sont principalement définies comme base pour les techniques de créativité :

1. le modèle des composants et
2. le modèle de réseau

Ils trouvent leur application entre autres dans la sémantique. Cette discipline s'intéresse à la façon par laquelle les mots sont remplis de contenu et comment leurs significations sont liées entre elles.

Le modèle de composant décrit les mots comme étant composés de caractéristiques de base, différentes les unes des autres, les dites «composantes» qui peuvent être différenciées comme «acquis» / "non acquis" tels que:

- animé / inanimé
- Femmes / Hommes
- Adulte / Enfant

Tous les mots devraient finalement pouvoir être décrits en comparant leurs caractéristiques. Des listes sont établies. (Exemple)

D'après le **modèle de réseau**, les informations individuelles sont reliées en fonction de caractéristiques communes par des nœuds de communication. Les termes sont connectés dans notre esprit en des «familles» de signification. Des associations fonctionnent alors de façon à ce que l'activation d'un terme - par exemple en prononçant un certain mot – en «évoque», automatiquement d'autres. (Exemple).

Pour la plupart des problèmes quotidiens ces réseaux semblent faits de telle sorte qu'ils fournissent rapidement les associations d'idées les plus courantes.

« De quoi ai-je besoin pour un séjour balnéaire? »

Sans trop réfléchir, les choses les plus importantes nous viennent spontanément à l'esprit.

En revanche, il en est autrement lorsque la pensée créative est requise. Ici, c'est justement des connaissances inhabituelles, des liens moins évidents qui sont importants, comme cela a été expliqué avec l'exemple de la science des matériaux et de la biologie.

Pour rester dans l'image du réseau: Il ne suffit pas de réfléchir le long de « quelques nœuds de communication », parfois il faudra même faire un bond (prodigieux) dans un domaine totalement différent.

1.2 La capacité d'immersion

Un talent presque mystérieux de l'homme est de s'immerger dans des tâches à tel point qu'il ignore toutes les impressions sensorielles non pertinentes de son environnement. Il «oublie» ses soucis, il oublie même le temps et s'oublie en quelque sorte lui-même, il ne perçoit plus activement son corps, ses pensées et ses sentiments. Son activité est le seul «univers» qu'il ressent, sans qu'il doive y réfléchir consciemment.

« Une bombe pourrait exploser à côté de toi, sans que tu ne t'en rendes compte », s'est probablement entendu dire un jour l'un ou l'autre parmi vous. Pouvoir se concentrer et se motiver à ce point n'est pas réservé uniquement aux maîtres de yoga ou sportifs professionnels, qui grâce à cette technique d'immersion sont en mesure d'offrir des performances maximales – de maîtriser des tâches qu'ils ne réussiraient pas à faire avec « l'esprit alerte » ou qu'ils n'auraient pas soupçonné être capables de réaliser.

Nous connaissons de la plus tendre enfance la « formule magique » qui permet de se plonger dans ses pensées, à savoir le jeu. C'est pourquoi, plusieurs experts en créativité encouragent à réfléchir de manière "ludique" (voir Andy Stefanovich). On devrait "se perdre dans le jeu», s'entourer d'un «cercle magique» de fantaisie, dans lequel la réflexion "tordu" est autorisée.

Pour pouvoir entrer dans ce «flow» (voir Wikipedia ou Csikszentmihalyi), il est important d'avoir un environnement propice, le contrôle de ses propres activités ainsi qu'une approche ludique et détendue. Cela aussi, encourage et nécessite de nombreuses techniques de créativité. .

Dans la littérature, cependant, la plupart des descriptions, de la façon de travailler de manière créative se rapportent seulement à une phase du processus créatif, à savoir celle de la réelle production d'idées.

Ce module complète les instructions appropriées aux différentes techniques de créativité par diverses astuces sur la façon de stimuler sa créativité déjà au niveau de la conception du lieu et du matériel de travail.

Qu'est ce que la créativité? – page 9 de l'objet d'apprentissage

3 Les phases du processus créatif

Les processus créatifs ont lieu consciemment ou inconsciemment, en différentes phases. Pour la solution systématique de problèmes ou la réponse à des questions, l'approche consciente, en utilisant un modèle de phases, est recommandée.

Dans la littérature, on retrouve différents modèles de phases avec un nombre varié de phases. Le modèle présenté ci-dessous selon Mencke comprend les cinq phases suivantes :

Phase 1: Préparation

Explore le problème!

Définis et priorise tes tâches!

Recherche le savoir nécessaire!

Définis ton objectif!

Phase 2: Incubation

„Pause créative“

Phase 3: Illumination

Recueille des idées!

Phase 4: Evaluation / Réalisation

Examine et organise toutes les idées recueillies!

Évalue les idées!

Sélectionne les meilleures idées!

Transforme les idées sélectionnées en des solutions concrètes!

Phase 5: Vérification

Contrôle si les objectifs ont été atteints!

Qu'est ce que la créativité? – page 10 de l'objet d'apprentissage

3.1 Phase 1: Préparation

Préparation– Incubation – Illumination - Evaluation / Réalisation – Vérification

Explore le problème!

- Quels sont les problèmes qui existent?
- De quel problème s'agit-il (p.ex. un problème de compétence, un problème d'organisation) ?
- Qu'est ce qui en fait partie ?
- Qui y est impliqué et dans quelle mesure ?
- Quelles informations me manquent ?

Note: La méthode la plus recommandée dans ce cas est notamment celle de la cartographie conceptuelle (aussi appelée construction d'arbres conceptuels)

Définis et priorise tes tâches!

- Qu'est ce qui est important, qu'est ce qui est urgent?
- Quel est le problème central?
- Quelle est la vraie question?

Note: Pour cette détermination plus précise, la règle d'Eisenhower s'est avérée utile, tout comme l'analyse ABC, l'analyse selon le principe de Pareto, l'analyse coût- bénéfice, etc.

Recherche le savoir nécessaire!

- Quelles sont les questions de clarification qui restent poser?
- Quels sont les aspects et les causes du problème?
- Que sais-je à ce sujet et que puis-je encore découvrir ?
- Quelles sont les conditions cadre pour mes idées?
- Quelles sont mes premières hypothèses?

Note: Lors de la recherche sur le domaine du problème, en plus des différents types de collecte de données (par exemple la recherche documentaire, l'analyse de marché / du produit, des essais de produits existants), une analyse des causes ou analyse par arbre des causes est également à envisager.

Définis ton objectif!

- Il s'agit ici de visions et implications de l'objectif fixé.

Le résultat de la phase préparatoire devrait être résumé de manière claire ; puis, une question centrale () sera formulée. Pour le travail de groupe, il serait judicieux d'utiliser une feuille à part du tableau à feuilles mobiles.

3.2 Phase 2: Incubation

Préparation– Incubation – Illumination - Evaluation / Réalisation – Vérification

Alors que dans la phase préparatoire il s'agissait encore d'une pensée «convergente», d'un raisonnement axé sur des objectifs, il est désormais question d'un raisonnement « divergent » ou encore de la pensée » transversale ».

La transition entre les deux est définie par Mencke comme une «**phase d'incubation**» à part. En fait, il s'avère en pratique que nous évitons automatiquement une parfaite «transition» entre la pensée convergente et la pensée divergente, s'il nous est permis après la formulation de la question de prendre le temps de boire une tasse de café, de s'étirer le dos ou de visiter les toilettes. Si vous comprenez le contexte de ces actions, vous pouvez les utiliser plus efficacement pour la recherche d'idées / le brainstorming ultérieur.

Dans la phase d'incubation, le cerveau commence avec le traitement inconscient ou préconscient de l'information reçue. Pour cela, il est nécessaire « de mettre de côté» le problème et de se détendre et de préférence de rester seul un moment. Dans cette phase, les stimuli sensoriels qui apparaissent d'abord comme «distraction», mais qui aident le cerveau à construire des liens, sont particulièrement importants. Un environnement créatif avec des couleurs d'activation, des éléments ludiques, de la musique ou des parfums stimule un grand nombre de personnes.

Note: regardez le menu principal. Si vous déplacez le pointeur sur la pièce, des conseils pour la mise en place d'un poste de travail créatif et des matériaux seront affichés!

3.3 Phase 3: Illumination

Préparation– Incubation – Illumination - Evaluation / Réalisation – Vérification

Après la courte pause durant la «phase d'incubation», on se remet au travail et essaie maintenant de traiter consciemment la question formulée précédemment.

Le cerveau est maintenant prêt à créer des " flashes d'inspiration créatrice» en reliant les différents éléments de la connaissance, les impressions et les souvenirs qui ont été activés dans les phases précédentes.

Recueil des idées!

- selon les principes du travail de création
- avec des calepins de notes, tableaux d'affichage, des fiches etc.
- en ayant recours à des techniques de créativité appropriées

Pour ce faire, les **principes de techniques de créativité** devraient être prise en compte

1. La quantité prime sur la qualité. Les idées devraient être « exprimées » rapidement, spontanément et sans retenue (à tout- va).
2. Sépare la génération d'idées (illumination) de la phase de classement et de l'évaluation des idées (évaluation / mise en œuvre). Tant que les propositions sont recueillies, aucune critique (ni verbale ni non verbale) n'est permise. Même pour la discussion et toute autre forme d'évaluation, le bon moment est seulement à la fin du brainstorming. De même, les propositions ne seront triées qu'à ce moment là.
3. "des idées farfelues" sont les bienvenues.
4. retiens les suggestions de toutes sortes ainsi que les idées existantes en tant que proposition de solution. Combine et corrige les .Crée des liens croisés. Même de simples variantes peuvent impulser un nouvel élan.

Pour toutes les conditions cadre que nous nous créons pour notre propre travail de création, il faudrait, en principe, garder les objectifs suivants à l'esprit :

- briser les modèles d'action courants, accepter des expériences inhabituelles (nouveau passe-temps, de nouveaux lieux ...)
- prendre des perspectives inhabituelles (ex.: feuilleter un magazine à l'envers ou n'en regarder que les images; consulter des entrées de lexique au hasard ...)
- rechercher l'échange avec des personnes extérieures
- procéder de manière ludique
- être soi-même et avoir du plaisir au travail

Une fois que les idées ont été épuisées par la «pensée transversale», la pensée «convergente» est, à nouveau, requise, c'est à dire l'analyse rationnelle, l'évaluation et la prise de décision. Ainsi, le processus créatif passe de la recherche / collecte d'idée à sa réalisation ou mise en œuvre.

3.4 Phase 4: Evaluation / Réalisation

Préparation– Incubation – Illumination - Evaluation / Réalisation – Vérification

Examine et organise toutes les idées recueillies!

- Clarifie les dernières questions de compréhension
- Complète éventuellement des idées par de nouvelles suggestions
- Organise et regroupe (en clusters) les idées selon les critères pertinents

Evalue les idées!

- Débattre des idées et les comparer avec les objectifs fixés et les conditions cadre : quelles sont les points forts, les faiblesses, les opportunités que j'entrevois dans une solution?
- Qu'en est-il de sa faisabilité ? Ici, il est, par exemple, concevable de procéder à une catégorisation selon le critère "immédiatement réalisable" - "réalisable plus tard" - "réalisable après un traitement supplémentaire" - "non réalisable".

Sélectionne les meilleures idées!

Sélectionne les idées qui sont réalistes, pertinentes et attractives.
Pour cela, on peut recourir à des *matrices de décision*, des *questions multi-points*, l'*analyse ABC*, l'*analyse selon le principe de Pareto*, etc.

Transforme les idées sélectionnées en des solutions concrètes!

- Elabore un plan d'action pour la mise en œuvre;
- Décide de l'étape suivante.

Pour l'élaboration de ce processus, l'on peut recourir à d'autres techniques.

Qu'est ce que la créativité? – page 14 de l'objet d'apprentissage

3.5 Phase 5: Vérification

Préparation– Incubation – Illumination - Evaluation / Réalisation – Vérification

Vérifie si les objectifs ont été atteints!

Effectue une *comparaison des objectifs et des performances* par les questions suivantes:

- A quel point le processus résolution de problèmes était-il approprié et efficace ?
- Qu'est ce qui devrait à l'avenir être amélioré ?
- Est-ce que de nouveaux problèmes sont apparus sur lesquels il faut maintenant se pencher?

4 Le travail créatif en groupe

La plupart des techniques de créativité sont conçues pour le travail en groupe. Il est recommandé de tenir compte des points suivants :

- Le nombre optimal de participants est de 5 à 7 personnes.
- Il serait judicieux que les participants ne proviennent pas tous du même domaine ou d'un même département. En plus du domaine central dont il est question, d'autres domaines connexes intéressants devraient également être représentés.
- Il pourrait également être passionnant de faire appel à des profanes, par exemple, le gardien ou des visiteurs fortuits. Cela dépendra bien sûr à quel point on veut rendre public sa recherche d'idées et si l'on réussit à rendre la question accessible / compréhensible à des étrangers.
- La matinée (9 :00 – 13 :00) et la période après la pause déjeuner (16 :00 – 20 :00) sont considérées comme les plages- horaire les plus productives.
- Malgré toute l'ouverture d'esprit créatif, il faudrait tout de même définir au préalable un calendrier pour le travail de groupe.

Avantages et inconvénients du travail de création en groupe

Les techniques de créativité pour le travail en groupe devraient générer des «effets de synergie", c'est-à-dire que les participants ne rassemblent pas seulement leurs idées, mais s'inspirent mutuellement d'autres idées, de sorte que «le tout soit supérieur à la somme de ses parties."

Il pourrait être particulièrement bénéfique de se pencher en même temps sur des perspectives qu'on considère normalement opposées à ses propres points de vue et qu'on négligerait en conséquence. Grâce au travail de groupe créatif, elles peuvent se transformer en impulsions importantes.

Bien que de nombreuses personnes aient l'impression d'être plus productives dans un travail de groupe que dans le travail individuel, vous devez être conscients des inconvénients possibles. D'une part, il n'est pas bon que vos propres pensées soient interrompues parce que vous devez écouter les autres participants. D'autre part, le danger existe que des participants individuels dominent le groupe avec leur perspective. Celui qui s'exprime plus rapidement et mieux, a souvent l'avantage sur le reste du groupe.

Ces effets peuvent être évités en ayant recours à un modérateur ou en choisissant une technique de créativité dans laquelle le travail est effectué en silence.

Qu'est ce que la créativité? – fenêtre supplémentaire

Exemple d'un modèle de composants

Le tableau ci-dessous montre un exemple d'une telle liste de caractéristiques

Listées sont les farces pour des bouchées au chocolat

Exemple d'un modèle de composants

	liquide	fruité	alcoolisé	sucré	acidulé	âpre	âcre
Liqueur de cerise	+	+	-	+	-	-	-
Vinaigre balsamique	+	-	-	-	+	-	+
Caramel	+	-	-	+	-	-	-
Whisky single malt	+	-	+	-	-	+	+
préparation de rhubarbe	-	+	-	+	+	-	-
pâte mangue-piment	-	+	-	+	+	-	+
confit de gingembre	-	-	-	+	-	-	+
masse vanille – crème	-	-	-	+	-	-	-
Truffe au Cognac	-	-	+	+	-	+	-
Crème Ès presso	--	-	-	-	-	+	-

Tableau 1: Exemple d'un modèle de composants

Qu'est ce que la créativité? – fenêtre supplémentaire

Exemple d'un modèle de réseau

Le terme «métamorphose» suscite chez l'auteur de cette unité les associations suivantes :
(voir figure).

Image

Exemple d'un modèle de réseau

*Bleu - Clematis - dans notre jardin - étang - grenouilles - Forme - Théorie – illusions optiques - dés -
forme en grec - Métamorphose - vers de farine - très jaune - notre perruches - animalerie – Papillons*

*Parfois aussi – j'y achète - sont - je nourris avec - j'y achète - en ai entendu parler pour la 1^{ère} fois
dans le cadre de - vient de - rappelle des images de – aime être assis sur - sont si beaux*

Figure. 2: Exemple d'un modèle de réseau

Le modèle de réseau trouve son application ludique dans le jeu 20Q.
Ce programme tente de cerner un terme auquel vous avez pensé à partir d'un petit inventaire des caractéristiques de base.