

YOUTHWORKS



Volume 12, n°2 A l'appui des programmes en faveur des jeunes ruraux du monde entier
1998/1999

Dans ce
numéro...

Gestion CréACTIVE
**Anciennes méthodes de
formation utilisées de façon
nouvelle**

Les jeunes et le cyberspace
CréACTivité dans la formation

Nouvelle initiative en matière de
sécurité alimentaire
**Planification stratégique des
programmes destinés aux
jeunes ruraux**

Des ministres de 146 pays
**adoptent une déclaration sur la
jeunesse**

La FAO au service des jeunes
ruraux
Radio au Mali

Idées fécondes
**Entreprise créée par des jeunes
ruraux en Dominique**

Chaque minute, cinq personnes
SIDA- le coût pour l'économie

Courrier des lecteurs

Gestion CréACTIVE

**Les animateurs de groupes de jeunes utilisent les outils pédagogiques
des questionnaires d'entreprise**

Silke Weigang, rédacteur

L'animateur d'une équipe a passé la totalité des deux heures à expliquer dans un monologue sans fin **les futures activités** du groupe.... Nous avons tous été dans des situations similaires. Parfois, en tant que participants, nous avons été déçus et estimé que nous avons tout simplement perdu notre temps.... Souvent, en

tant qu'animateurs, nous nous sommes sentis démotivés parce que nous voulions faire mieux et qu'en fin de compte le résultat était toujours le même... Mais quelles sont les techniques *créatives et actives* qui vont inciter les participants à exprimer des idées individuelles qui vont prendre forme au sein du groupe? Le présent numéro de *Youthworks* examine certaines méthodes et outils pédagogiques qui apportent de la créativité dans la gestion de groupe.

Être "créatif" ce n'est pas copier ou appliquer un schéma directeur. "Créer" signifie donner une existence, donner naissance à quelque chose de nouveau et de différent. C'est même plus que l'"innovation" qui revient à apporter des nouveautés, à faire des changements à des choses qui existent déjà. La force de la créativité repose sur l'invention et l'application de solutions adaptées à des problèmes quotidiens. Comment y parvenir ? En reliant tout simplement deux contextes différents d'une manière nouvelle afin de résoudre un problème, en mettant ensemble des éléments qui semblaient n'avoir rien en commun auparavant.

Prenons un exemple dans un contexte de développement: plusieurs jeunes gens en Dominique ont souffert pendant longtemps de ne pas avoir d'emploi. Un soir, comme ils l'avaient fait tant d'autres fois, ils parlaient de leur avenir jusqu'à ce qu'ils en tombent de sommeil. À la première lueur du jour, l'un des garçons se réveilla. Alors qu'il observait comment le soleil se levait et apportait de la lumière dans leur case sombre, il eut tout d'un coup une idée. Dans son enthousiasme, il secoua ses amis et leur cria: "Fabriquons des bougies". Ses amis, tout ensommeillés, ne comprirent pas. "Bien sûr", expliqua-t-il, "quand j'ai soudain vu la lumière du soleil éclairer l'obscurité, j'ai repensé à toutes les soirées que nous avons passées dans le noir à la maison. Comme nous n'avons pas d'électricité pour alimenter une seule ampoule dans nos cases, ce qu'il nous faut ce sont des bougies!"

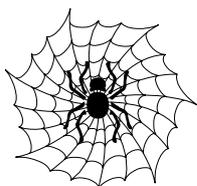
Le soleil levant n'était qu'une image, une analogie avec une bougie allumée qui apporte de la lumière dans une maison ... et c'est l'idée dans son ensemble qui en fin de compte a apporté une nouvelle lumière dans la vie personnelle de ces jeunes gens. Ils venaient tous d'un milieu agricole et personne ne savait comment fabriquer des bougies. Ils avaient un long chemin à faire mais en appliquant des idées créatives, ils ont finalement trouvé un petit créneau commercial et une solution à leur problème d'emploi. (*voir notre section " Idées fécondes "*).

L'exemple de la Dominique montre que nous pouvons tous être créatifs. Cela ne dépend pas de l'éducation que la personne a reçue, ni de son quotient intellectuel, de son statut social ou de son milieu culturel. Bien sûr, des idées créatives sont souvent exprimées de différentes manières parce que la créativité est une partie importante de notre identité culturelle. Il nous faudrait toujours reconnaître la richesse de cette variété lorsque nous parlons de trouver des solutions créatives aux problèmes qui se posent à l'échelle mondiale, dans une communauté locale, une grosse société ou un petit groupe (*voir « Radio au Mali » et la page Web de l'Unesco*).

La créativité n'est pas un talent, c'est une manière d'agir, d'être opérationnel. Alors, comment peut-on apprendre à être créatif ? "Rigolez à souhait", a expliqué un jour l'homme d'affaires John Cleese, pour souligner l'importance de l'humour dans un processus créatif. "Outre l'humour et son côté ludique, il vous faut de l'espace, du temps et de la confiance!" Espace et temps pour être seul, vous relaxer et laisser vos pensées s'évader. Ensuite, un peu plus de temps pour jongler avec les éléments du problème aussi longtemps que vous le pouvez. "Supportez l'inconfort que vous ressentez quand vous ne trouvez pas la solution tout de suite!" Vous aurez besoin d'avoir confiance en vous. Ne vous fixez pas d'objectif à ce stade et ne soyez pas pressé de trancher! Faites place à l'humour! Soyez patient, la solution viendra!

Pour encourager la créativité, essayez ces techniques de résolution des problèmes:

Remue-méninges



C'est un procédé qui consiste à laisser flotter vos idées! Vous associez librement tout ce qui vous vient spontanément à l'esprit, même si cela ne semble avoir aucun rapport avec votre première idée. Vous démarrez "au centre d'une toile d'araignée" avec un mot ou une phrase clés et par "brassage" vous élaborez toute la toile autour de cette idée. On peut ainsi constituer une réserve très riche d'idées et un "début" proactif lors de *débats de groupe*.

De façon plus élaborée, on peut encourager l'inspiration des personnes en leur donnant d'abord un outil avec lequel jouer individuellement: du papier et un crayon, du bois et des couteaux ou même de l'argile/ pâte à modeler . Dans un tel exercice, nous avons posé aux formateurs cette question assez abstraite: "Quel est votre sentiment à propos des petits travaux de groupe?". Après trois minutes de modelage, les formateurs ont décrit le travail en petit groupe en parlant d'orages et de soleil, ou de gens plus ou moins importants représentant différentes personnalités... Au lieu d'un résumé théorique des avantages et des

inconvenients, les participants ont exprimé leurs sentiments et leurs attitudes et, partagé des expériences. La façon de poser la question en commençant par “comment” a directement encouragé cet engagement personnel! Rappelez-vous de ne jamais critiquer ou évaluer des idées pendant les séances de remue-méninges - cela intimidera les participants et freinera leur créativité.... voir aussi : <http://www.cmu.edu/fms/crjifl/brainstorm.html>, <http://203.97.16.149/units/brain.htm>, <http://www.mindtools.com/brainstm.html> (voir anglais)

Qu'est-ce que la schématisation conceptuelle?

C'est une technique simple fondée sur le remue-méninges mais plus structurée. Vous choisissez un mot ou un concept de base, autour duquel vous associez cinq idées principales qui ont un lien avec ce mot. À chacune de ces idées clés, vous pouvez associer de nouveau cinq à dix nouvelles idées. Par exemple, vous prévoyez une excursion avec votre groupe et vous voulez être sûr de ne rien oublier. Hormis la nourriture, pour avoir de la musique, il faudra penser à prendre une guitare... Ne devez-vous pas remplacer la corde de guitare cassée par une nouvelle, etc. ... Ce système se présente comme un arbre: le mot central est le tronc (“excursion”), tous les autres concepts deviennent des racines ou des branches (“nourriture, guitare”), lesquelles se ramifient encore (“cordes”) ...



Cette méthode exige que vous écriviez d'abord toutes vos idées avant de les regrouper et de les organiser. Parce qu'elles demandent également que vous réduisiez chaque grande idée à un seul mot clé, la schématisation conceptuelle est un outil efficace pour *la prise de notes, la rédaction créative ou de rapports ou les débats de groupes*. Vous obtenez en fin de compte un aperçu systématique qui peut être mémorisé visuellement et facilement. Pour en savoir davantage, rendez-vous sur le site: <http://world.std.com/~emagic/mindmap.html> (voir anglais)

Technique du poirier

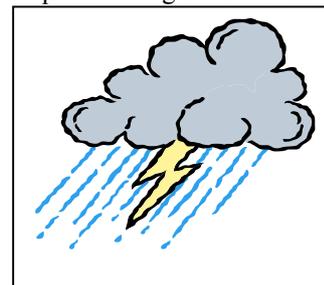
Cette technique fonctionne de la même façon que le remue-méninges mais “à l'envers”. Vous formulez le problème de façon inverse et déclenchez un processus de remue-méninges. Pour chaque idée qui surgit, vous cherchez alors une solution opposée. Ainsi, vous reliez vos solutions au problème initial.



Exemple : “Comment puis-je amener les membres d'un groupe à participer activement ?”
Formulation opposée : “Comment puis-je empêcher les gens de participer activement ?”
Réponses avec la technique du remue-méninges : en monopolisant la parole, en critiquant leurs réponses, etc.
Solution opposée : donner l'occasion aux autres de s'exprimer, encourager les observations, etc. - cette méthode peut être un outil utile pour casser les blocs de pensées et aborder le problème “sous tous ses angles”.

“Synectique visuelle”

Cette méthode vient du mot grec “synechein” qui signifie “connecter/associer”. Alors que le *remue-méninges* est fondé sur des associations, la *synectique (visuelle)* procède par analogie et métaphore. Choisissez des images au hasard qui n'ont aucun lien avec le sujet du problème. Pour débattre de la question de savoir “comment améliorer les aptitudes de communication et les capacités des membres d'un groupe à résoudre les conflits”, vous souhaitez peut-être d'abord regarder des photos qui montrent un match de football, des pêcheurs en train de pêcher, des jeunes gens dans une discothèque, ou bien un orage, etc. Pendant que vous regardez ces images sur un tableau de conférence, un mur ou une table... un petit groupe de gens différents échangent leurs idées de façon tout à fait informelle et souvent avec beaucoup d'humour. *Étapes* : 1) formuler le problème, 2) expliquer et reformuler le dans le sens: “Que puis-je faire pour favoriser une prise de conscience ...”, 3) donner des solutions spontanées, 4) regarder les diverses images/photos/dessins qui ont été choisis au hasard, 5) chaque membre du groupe décrit ce qu'il/elle voit, ressent, pense à propos de l'image, obéissant ainsi à un processus de remue-méninges, 6) le groupe commence à élaborer des idées et des solutions en *connectant* les descriptions, qui servent de stimulations, avec le vrai problème. Si vous êtes coincé, passez à l'image



suivante ..., 7) regardez de façon critique les solutions au sein du groupe et continuez à les développer. Cette technique est efficace pour déclencher des solutions originales et insolites! Si l'on revient à notre exemple, cela pourra signifier créer une atmosphère confortable, avoir un "arbitre de football" en tant que médiateur neutre ou introduire ce qu'on appelle des "groupes ponctuels", en vue de favoriser un échange de jugements critiques, d'inciter les gens à s'écrire à propos des différentes manières d'aborder les problèmes, etc.

Qu'est-ce que l'analyse FFPM et comment est-elle utilisée ?

FFPM signifie : Forces, Faiblesses, Possibilités et Menaces. La méthode FFPM n'est pas un outil créatif en soi mais peut être très utile dans le processus de planification stratégique. Si l'on cherche à appliquer des solutions adoptées pendant une session de remue-méninges ou concernant une analyse organisationnelle complexe, la FFPM peut convenir. Cette analyse peut permettre d' "évaluer les facteurs (internes et externes) qui déterminent la performance actuelle de votre groupe/société/organisation".

L'analyse FFPM aide à déceler les ambiguïtés, les avantages et les inconvénients d'une situation ou d'une solution. Vous pouvez inscrire sur un diagramme les caractéristiques selon quatre catégories : *Forces* et *Possibilités* pour souligner le potentiel alors que *Faiblesses* et *Menaces* attirent l'attention sur les éventuelles défaillances. Le groupement dans un diagramme permet une évaluation et un examen faciles. Au moment de la décision finale, chacun est conscient de certains domaines qui nécessitent une attention et un soin particuliers! Exemple : un groupe trop nombreux (= faiblesse possible) pourrait entraîner un manque d'identité globale chez les membres ou des problèmes de communication (= menaces); (*voir aussi l'article de la page suivante*) . Pour obtenir une copie du diagramme FFPM, rendez-vous sur le site: <http://www.geocities.com> (voir anglais)

Simulations

Les simulations sont drôles, fascinantes, motivantes au plan intellectuel et innovatrices. C'est une méthode qui vous permet de participer activement au processus d'apprentissage. Vous découvrez les choses par vous-même au lieu d'accepter tout simplement ce que les autres vous disent! "Que ferais-je en pareilles circonstances?" est la question que vous vous posez. Mais par ailleurs, vous assumez un certain rôle, vous essayez d'imaginer comment un gestionnaire ou un politicien pourrait réagir.

Dans une simulation, vous convertissez une partie du monde en un modèle, afin de mieux le comprendre et vous voyez le monde comme dans un miroir. Diverses circonstances peuvent influencer et modifier les choses. Dans une simulation, vous modifiez les postulats de base afin de prévoir les résultats dans la réalité. Ce mécanisme est utilisé dans des simulations sur ordinateur par exemple.

En résumé, les simulations peuvent vous aider à :

- "comprendre pourquoi des événements observés se produisent,
- identifier des domaines critiques avant que les problèmes se posent,
- étudier les effets des changements,
- évaluer les idées et identifier les lacunes,
- acquérir de la perspicacité et stimuler la pensée créative,
- communiquer l'intégrité et la faisabilité de vos projets"

(© www.simulationdynamics.com/Page3.html, voir anglais)

Ces caractéristiques sont également utilisées pour étudier les difficultés et les complexités de négociations d'une manière plus réaliste. Des étudiants pourraient débattre au sein d'un Conseil de sécurité de l'ONU "simulé" des avantages et des inconvénients d'une intervention dans un conflit régional donné. Chaque étudiant représente un pays en particulier et certains intérêts (contradictaires). Imaginez que les mêmes étudiants représentent également différents directeurs de sociétés qui se réunissent pour se mettre d'accord sur des questions telles que l'optimisation des horaires, l'amélioration des performances de rendement ou l'utilisation optimum des ressources. Voir également http://hcs.harvard.edu/~hnmun/nmun99_html/contact_us/specialized.html, <http://www.nmun.org/>, <http://www.geocities.com/Athens/Olympus/4962/un.html>. (voir anglais)

Cas d'études. Par exemple, les sites (voir anglais) <http://www.hkkk.fi/~casepubl/main.htm> ; <http://www.georgetown.edu/sfs/programs/isd/files/goodcase.htm>, <http://sfswww.georgetown.edu/sfs/programs/isd/files/cases/reinvent.htm> .

Les Cas d'études sont plus spécifiques, mais produisent des effets similaires que les simulations: l'interaction de la dynamique de groupe et les réactions stratégiques sont mises en lumière. Les participants sont encouragés à utiliser des connaissances générales et des aptitudes sociocommunicatives. La méthode privilégie le développement des compétences en matière de gestion et de négociation. Elle permet aux formateurs de découvrir les talents individuels des stagiaires.

Il n'y a pas de limites à ce jeu qui ressemble en quelque sorte à un jeu de rôle! Une simulation n'est pas le monde réel mais a pour objet d'être plus réaliste. C'est grâce à cette combinaison qu'elle permet la résolution créACTIVE des problèmes! Qu'attendez-vous?

Les jeunes et le cyberspace

Adresses utiles sur la CRÉATIVITÉ DANS LA FORMATION

Youthworks ne répond pas de la fiabilité des services offerts par les contacts sur Internet.

Organisation	Adresses Internet URL / Adresses mél...#
AFIDES & Université de Montréal, Canada, Colloque international "Diriger en période de transformation" (français)	http://www.afides.qc.ca # afides@grics.qc.ca http://www.afides.qc.ca/COLLOQUES/MTL/perrenoud.html
Center for Studies in Creativity. Buffalo State College, États-Unis d'Amérique (anglais)	http://www.snybuf.edu/creative/cschrp.html
Cirque du Monde. Programme pour la jeunesse ... utilise les arts du cirque comme méthode d'enseignement pour les adolescents défavorisés (anglais, français)	http://www.cirquedusoleil.com/en/coulisse/index.html
Département de l'éducation, Gouvernement de Catalogne, Espagne. Ressources pédagogiques, projets internationaux (anglais, espagnol, portugais)	http://www.xtec.es # info@pie.xtec.es
Harvard Negotiating Project - Notes on a New Approach to Negotiating (anglais)	http://www.cionlne.com/sljohn/Harvard.html
ITESM Campus, Juárez, Mexique. Techniques de formation (espagnol)	http://car.cdj.itesm.mx/manualte.html
La Universidad de las Américas, Mexique. <i>en particulier</i> : CreAcción (espagnol))	# csii@mail.pue.udlap.mx http://gente.pue.udlap.mx/~raluni/creado.html
Les Horizons nouveaux pour apprendre. Au réseau.....(anglais)	http://www.newhorizons.org/index.html
Ministère de l'éducation nationale, Bogotá, Colombie. Gabriel García Márquez : "Manuel de l'enfance" ... science, éducation et développement... (espagnol)	www.icfes.gov.co/mineducacion/man-nino.html
Multiple Intelligences for Adult Literacy & Adult Education (anglais)	http://literacynet.org/diversity/homenew.html
Technology Education, Nouvelle-Zélande (anglais)	http://203.97.16.149/units/index.htm
The Psychology of Creativity and Innovation. Cours de formation (anglais)	http://www.derby.ac.uk/schools/business/create.html
UNESCO. Créativité. Le Prix Web de l'UNESCO de la Conférence de Stockholm sur la protection de la diversité et de la créativité contre l'uniformisation	http://www.unesco.org/culture/creata.htm ; cii.webmaster@unesco.org ; http://www.unesco.org/webworld/webprize/ ; http://www.unesco.org/opi/eng/unescopress/98-59e.htm