

Technique de créativité sans la tête

#créer
#réfléchir
#modéliser
#partager

Lors d'un projet de co-conception lorsque les équipes ont défini leur problématique, connaissent leurs utilisateurs et ont entamé le travail de conception. Permet de sortir de la parole, des Post-its et de l'intellect pour inviter le groupe à manipuler, à imaginer par le modelage.

	NOMBRE DE PARTICIPANTS	TEMPS DE PRÉPARATION	DURÉE DE L'EXERCICE
	6 - 12	15 MIN	1H30
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> › jeux pour enfants › pâte à modeler 	<ul style="list-style-type: none"> › modules en bois › éléments colorés 	<ul style="list-style-type: none"> › papier, de la colle, etc.
DÉROULÉ	<ul style="list-style-type: none"> › Le groupe a identifié la problématique, le « Comment pourrait-on » et a en tête le scénario d'usage de leurs utilisateurs avec les irritants qu'il présente. Il est alors temps de lâcher les stylos pour faire travailler le cerveau et les mains de manière coordonnée pour se montrer créatif différemment. › Les connaissances amassées lors de la phase d'analyse du projet vont infuser dans leur travail sans même qu'ils ne s'en rendent compte. › Rappeler le contexte du projet au groupe en affichant par exemple le fruit des travaux de veille, les photographies, les personae. › Inviter le groupe à réfléchir au scénario d'usage de leur projet, à la forme de l'espace qu'ils imaginent, à la ville qu'ils projettent avec les moyens mis à disposition sur leur table. Proposer des Lego (ou tout autre jeu pour enfant qui met en scène des personnages, avec des espaces, des arbres, des animaux), de la pâte à modeler, des modules en bois coloré, du papier coloré, de la colle, etc. › La consigne ? Donner forme à leurs idées par la manipulation plus que par la réflexion. Les créations peuvent être individuelles ou collectives. Elles peuvent être filmées, photographiées pour servir de support à un roman photo ou à un scénario filmé ou être exploitées comme telles. 		

Points de vigilance

L'utilisation de matériel infantile, bien que simple prétexte à une réelle réflexion, réveille souvent des réticences au sein du groupe. Prenez le temps de rappeler les vertus (prouvées scientifiquement !) du travail manuel et expliquez-leur que ces outils ne représentent qu'un moyen qui sert une fin des plus sérieuses. Acceptez de ne pas prendre en photo certains participants lors de cet exercice.

Pour aller plus loin...

Le maquettage présente des bénéfices cruciaux à différentes étapes du projet : trouver de nouvelles idées, tester une hypothèse, convaincre, soumettre une idée à des usagers finaux. On peut se servir de tout matériel permettant de mettre la main à la pâte (argile, dessin)

- ↳ L'importance est bien de profiter des bénéfices du travail conjoint du cerveau avec les deux mains plutôt que de produire un résultat esthétique. Le maquettage peut revêtir différents objectifs. À cette étape, il permet surtout de changer notre manière de penser pour favoriser notre intuition et sortir de nos carcans de pensée.
- ↳ À la fin de la séance de modelage, échanger en groupes entiers sur l'avancée de leurs scénarios.

Notez/collez vos remarques

.....

.....

.....

.....

