

Avant-propos

Ce livre est le fruit de six ans de collaboration entre deux experts en créativité collective, l'un ingénieur et du monde de l'entreprise, l'autre psychologue et du monde du conseil. Il se veut illustrer les principes, règles, techniques, outils et pratiques pour animer avec succès des réunions, en général, et des séances de créativité, en particulier, en visant trois publics :

- les personnes néoformées aux méthodes de créativité collective (donc futurs animateurs de réunions), afin de les aider à *mettre le pied à l'étrier*, qu'ils soient des gens du monde de l'entreprise, consultants ou étudiants,
- les praticiens de la créativité déjà expérimentés (animateurs de réunions et formateurs), pour leur donner des références théoriques validées et les plus scientifiques possible, outre que des témoignages issus d'une longue expérience, notamment sur des outils,
- toute personne cherchant des pistes nouvelles de progrès et de résolution de problèmes, qu'il s'agisse de : professionnels impliqués dans l'innovation et la recherche (chercheurs, ingénieurs et responsables de projets innovants) ou dans la conduite de projets ; cadres et dirigeants d'entreprises ou d'organismes de (d'aide à la) recherche ; étudiants, notamment en école d'ingénieur et de gestion³.

Ainsi, ce livre a été rédigé pour être, en même temps, un manuel d'aide, un référentiel métier (une sorte de *corpus* sur l'animation des séances de créativité) et une source d'enrichissement de nouvelles compétences donnant l'envie de les mettre en pratique. C'est pourquoi il alterne apports méthodologiques et analyses de situation, théorie et pratique, expériences vécues et résultats d'échanges.

³ Nous sommes conscients que, pour innover, sont nécessaires une base d'expérience personnelle et la capacité d'intégrer celle des autres, ce qui n'est pas le cas des étudiants. Néanmoins, c'est à ce stade qu'il faut agir pour préparer la nouvelle génération au changement de culture favorable à l'innovation et à la créativité. Nous témoignons que des étudiants qui ont suivi notre formation ont bien mis en pratique cet enseignement dans le cadre de leur stage en entreprise. D'ailleurs, la créativité fait désormais partie de l'enseignement de certaines écoles (Ecoles Centrale de Lyon et de Marseille, Ecole des Mines de Paris, de Saint Etienne et d'Alès, Grenoble Ecole de Management, EMLyon Business School...).

L'organisation des parties et le style de rédaction ont été choisis pour faciliter la lecture, même par parties séparées, tout en assurant une cohérence d'ensemble :

- les chapitres 1 à 4 donnent les bases théoriques et pratiques pour l'animation,
- le chapitre 5 donne les principales règles pratiques pour une séance de créativité et fournit les fiches détaillées de 34 outils et techniques de créativité.

Bien que s'appuyant sur des connaissances scientifiques précises (en psychosociologie, sociologie, comportements organisationnels, neurosciences, etc.), il vise simplement une utilisation pragmatique et simple de ces connaissances, sans prétention ni d'exhaustivité ni de précision sans faille (cependant, l'utilisation d'une hypothèse non encore bien établie ou d'éléments scientifiques d'une façon qui pourrait être considérée trop simpliste est toujours signalée). L'objectif est d'être approximativement dans la bonne voie, plutôt qu'exactement dans la mauvaise. Ce qui compte, c'est la pratique réussie, qui résiste à toute tentative de négation et de discrédit.

L'approche et la méthode présentées ici sont efficaces, mais pas magiques ni miraculeuses. Outre des fondamentaux scientifiques, qui seront montrés, nous soulignons le besoin de travail et d'exercice. Nous tenons à le préciser car, dans une période de crise comme actuellement (2012), les gens recherchent davantage des méthodes nouvelles efficaces (voir la pléthore de livres sur les facteurs de succès, notamment américains, qui redécouvrent des best-sellers du passé) et il faut faire attention à ceux qui ont tendance à les présenter comme des méthodes magiques...

Pour cette même raison, nous précisons d'ores et déjà que la lecture de ce livre ne peut suffire pour une bonne mise en application sans une formation ou au moins un accompagnement. Comme le dit très bien Michel Chaux, expert en créativité et responsable du réseau d'animateurs créativité chez Michelin, « ce n'est pas parce que l'on a une partition de Beethoven que l'on est capable de jouer du Beethoven ». Une véritable approche de créativité est bien plus que des outils et l'animation de réunions, c'est aussi une attitude, une philosophie à acquérir et à entretenir.

Mode d'emploi

Ce livre s'adresse à deux populations très proches : les animateurs de réunions, au premier abord, et les formateurs. Du fait qu'un formateur est forcément un animateur, alors qu'un animateur n'est pas forcément un formateur, nous avons retenu la règle suivante par la suite :

- lorsque les conseils et pratiques décrits sont valables indifféremment pour l'un ou l'autre, nous avons utilisé le terme "formateur" pour indiquer "formateur ou animateur",
- lorsque ces conseils et pratiques concernent plus spécifiquement l'animation de réunions de créativité, le mot "animateur" a été utilisé.

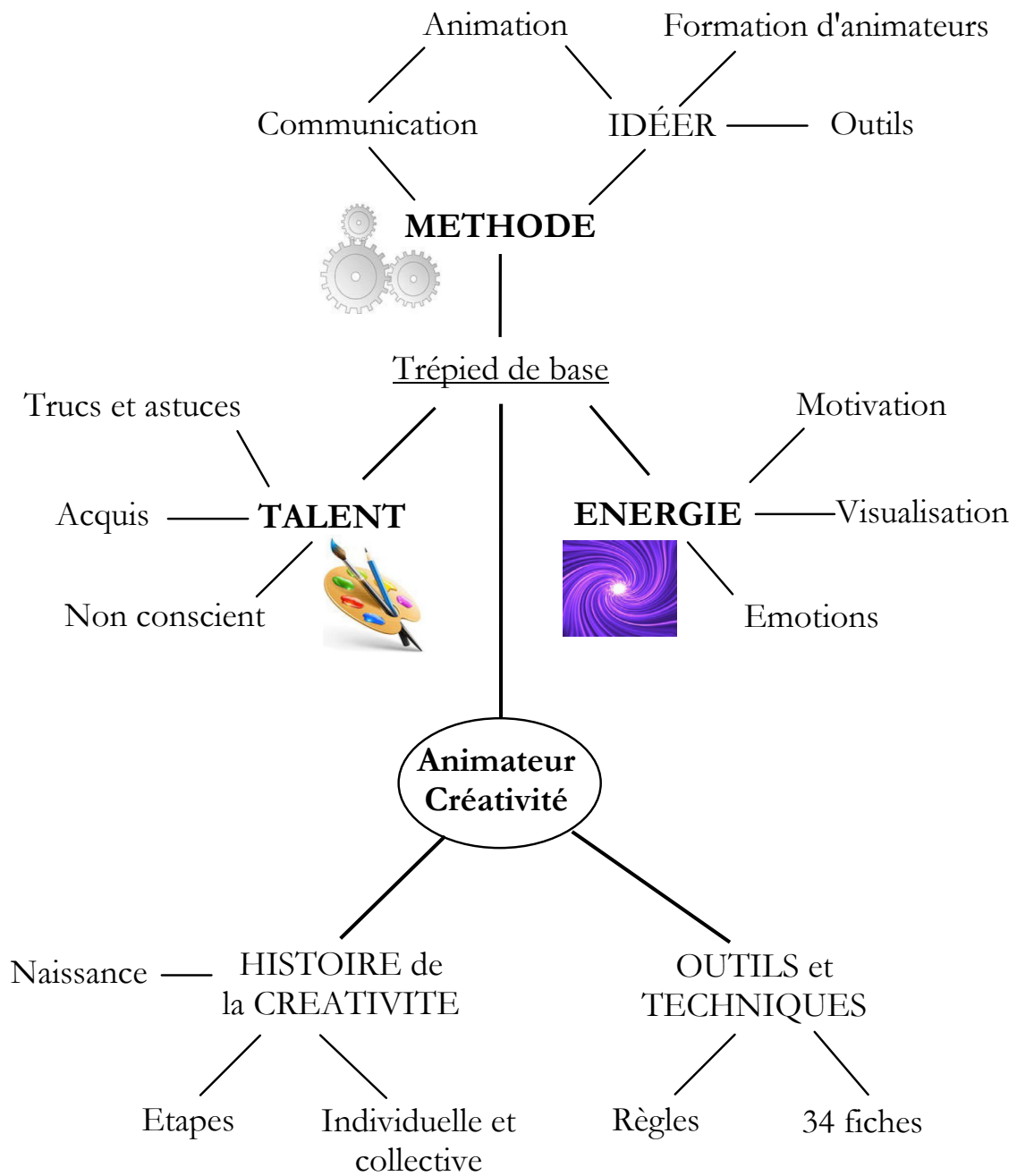
Les renvois à d'autres parties du livre (pour rappel ou lorsque le sujet est traité plus en détail par la suite) sont nombreux et détaillés pour faciliter la recherche (ce livre est conçu comme un guide), sans pour autant (nous l'espérons) alourdir la lecture.

De même, par souci de précision, d'exhaustivité et d'*enseignement*, de nombreux renvois bibliographiques et notes de bas de page servent, selon le cas, de simple référence ou d'invitation à un approfondissement thématique. Les renvois bibliographiques sont indiqués par un chiffre entre parenthèses carrées renvoyant à la bibliographie en fin de livre. Ainsi, l'invitation à un approfondissement thématique est notée par "cf. [n]".

De façon générale, "cf." indique un renvoi (par ex., "cf. § 3.1" renvoie à la section 3.1, pour rappel ou pour plus de détails).

Ci-après :

- le contenu du livre sous forme de *carte mentale*,
- un guide pour retrouver les réponses aux questions que l'on se pose le plus souvent (une sorte de guide à la table des matières),
- explication de lecture du modèle de fiche qui décrit 34 outils et techniques de créativité (cf. § 5.4).



Questions pour renvoyer aux pages concernées

Quelques notions de base ?	§ 1.1, § 1.2, § 1.3
Comment fonctionne le système nerveux et comment améliorer la créativité individuelle ?	§ 1.2.1, § 1.2.2, § 1.2.3, § 1.2.4, § 1.2.5, § 1.2.6, § 4.1.3
Des méthodes ?	§ 1.3.4, § 1.3.5
Avez-vous le talent requis ?	§ 2.1.1, § 2.1.2, § 2.1.3, § 2.1.4, § 2.1.5
Les pré-requis de base du bon animateur ?	§ 2.2.1, § 2.2.2, § 2.2.3, § 2.2.4, § 2.2.5, § 2.2.6
Des astuces ?	§ 2.3.1, § 2.3.2
Comment vous préparer avant l'animation ?	§ 3.1.1, § 3.1.2, § 3.1.3
Comment vous motiver ?	§ 3.2.1, § 3.2.2, § 3.2.4
Comment augmenter votre confiance en vous ?	§ 3.3.1, § 3.3.3, § 3.3.4, § 4.1.8
Comment gérer le groupe ?	§ 3.2.3, § 4.1.1, § 4.1.2, § 4.1.4, § 4.1.5, § 4.1.6, § 4.1.7
Que faire concrètement avec le groupe ?	§ 4.2.1, § 4.2.2, § 4.2.3
L'organisation pratique de l'animation d'un groupe ?	§ 4.2.4, § 4.2.5
Comment gérer les cas difficiles ?	§ 4.2.6, § 4.2.7
La méthode IDÉER tout de suite ?	§ 4.3
Des outils et techniques de créativité ?	§ 5.1, § 5.4