

Brainstorming



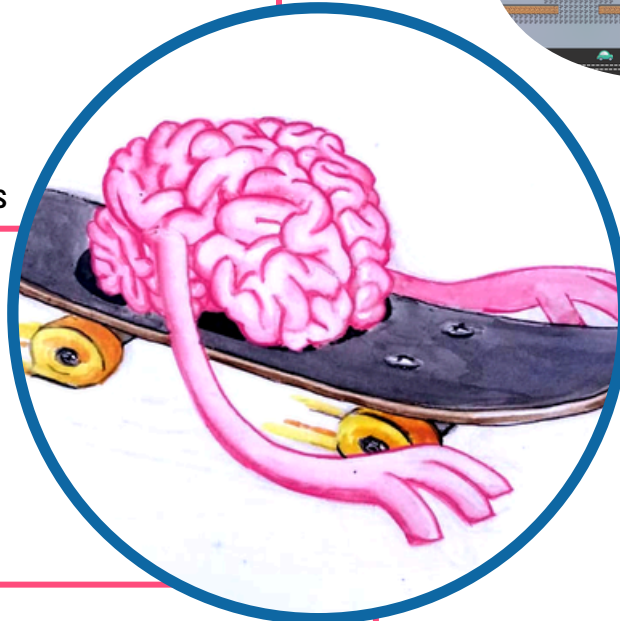
L'avenir de l'humanité est plein de défis. Être créatif est une nécessité pour trouver des solutions afin de changer le monde et de sauver notre chère planète. Mais il n'est pas toujours facile de trouver des idées. Voici un petit jeu pour débloquer vos cerveaux et faire naître des idées surprenantes, inattendues et saugrenues qui sommeillent en vous. L'activité l'expression et la communication orale, tout en sensibilisant aux défis sociétaux et environnementaux modernes.

Matériel additionnel nécessaire : Stylos ou crayons et feuilles de papier

Bienvenue dans l'Univers Unplugged



Durée totale : 15 minutes ou plus



ODDs liés



Objectifs d'apprentissage



Justifier une démarche et les choix effectués



Rédaction



Imaginer, réaliser



Comprendre et s'exprimer oralement



Communiquer

Modalités de jeu

8 - 12 ans

En groupe

En classe

Soutien d'un adulte

Rédaction

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne





Intérêt pédagogique et sujets abordés

La pensée créative :

La créativité est une compétence importante pour relever les défis de l'avenir. La créativité n'est pas facile à apprendre, mais il existe des moyens de la stimuler. Les brainstorming sont souvent pratiqués en entreprises et en agences de communication pour résoudre des problèmes et trouver des idées nouvelles.

En classe, ce jeu peut être utilisé pour trouver des idées sur des sujets divers : quelle règles de vie pour la classe, comment recycler mieux, comment rendre l'école plus verte, une classe plus numérique, etc. La pensée créative permet d'aborder d'un œil neuf les enjeux de société : changer les modes de gestion et de gouvernance , réduire sa consommation, adaptation au changement climatique, etc.

Jeu d'équipe et apprentissage collectif :

Ce jeu peut s'inscrire dans la vie démocratique de la classe. Par exemple, peut être joué en début d'année pour écrire les règles de conduite de manière participative par exemple. Chaque équipe devra trouver des idées sur les thèmes donnés. Une fois l'équipe gagnante annoncée, les participants peuvent approfondir les réponses soumises. Ensuite, une phase de délibération (par referendum par exemple) peut être proposée pour sélectionner les meilleures idées parmi celles proposées par les différentes équipes et commencer à travailler dessus.

Le management participatif est un style de management qui requiert la coopération de tous les membres d'un groupe Il vise à susciter l'engagement et à développer les initiatives au sein du groupe. Pour ce faire, le manager (professeur/éducateur...) doit déléguer une partie de son pouvoir et le groupe valide ensemble les choix constitutionnels.

Expression, communication et argumentation :

Lorsque les enfants doivent justifier leur sélection de mots et de phrases devant le reste de la classe, ils développent leurs capacité de communication, d'expression orale mais aussi d'argumentation. En effet ils devront parfois justifier leur choix de mots (pour ne pas qu'ils soient comptés comme hors sujet par exemple). L'argumentation est une capacité importante en société, elle est aussi l'un des piliers des disciplines scientifiques qui se basent sur l'argumentation pour valider ses hypothèses.





Règles du jeu

Univers du jeu :

La terre est menacée. Il y a d'immenses défis à relever : contenir le changement climatique, construire la paix, créer des communautés résilientes, etc. Nous avons besoin de vous et de vos meilleures idées pour surmonter ces défis. Parfois, les idées les plus inattendues et les plus folles sont les meilleurs. Ce jeu vous aidera à trouver les idées les plus saugrenues qui sommeillent en vous.

Règles du jeu :

Le but du jeu est de trouver en équipe, un maximum d'idées sur un sujet donné. Au premier tour, les participants doivent trouver des mots qui se rapporte à un sujet/mot donné (forêt, transports) par le maître du jeu. Au second tour, les équipes doivent trouver des idées (à résumer en courtes phrases) qui répondent à une problématique donnée (comment dépolluer les océans, comment organiser la bibliothèque de l'école, etc.). Le groupe qui trouvera le plus d'idées pertinentes dans le temps imparti l'emportera. Attention les hors-sujets ne sont pas permis.

Rôle de l'enseignant et organisation du jeu

- L'enseignant est le maître du jeu. Il choisit les mots/thèmes du brainstorming et est le maître du temps. Il doit adapter le temps des manches en fonction du niveau des enfants et de la difficulté des mots choisis.
- Il décide du nombre de tours qui seront joués.
- Le jeu peut être joué avec un minimum de deux participants, mais il est plus intéressant en petits groupes. Deux à quatre enfants par groupe dans l'idéal.
- L'enseignant peut utiliser un tableau blanc ou un vidéoprojecteur pour afficher les résultats des manches.
- Le tableau peut aussi être utilisé pour noter les propositions et les idées des enfants, dont celles qui méritent d'être retenues. Par exemple, si le sujet du brainstorming est de définir les règles de la classe, toutes les idées peuvent être écrites au tableau. Les enfants peuvent ensuite voter pour choisir démocratiquement les meilleurs, celles à conserver en classe.





Phases de jeu

Phase 1

Le maître du jeu (l'enseignant) choisit un sujet. La planète Terre par exemple. Les équipes ont une minute pour trouver le plus de mots possibles en rapport avec ce mot (ici Planète Terre). Exemple : atmosphère, vie, système solaire...

Lorsque le temps est écoulé, le maître du jeu compte les points comme suit :

- Un mot trouvé par les deux équipes est nul **0 point**
- Un mot hors sujet vaut **-1 point** (football, pain...)
- Un mot trouvé uniquement par une équipe vaut **1 point**

A la fin du jeu. L'équipe qui a le plus de points gagne.

Phase 2

Lors de la deuxième phase les équipes doivent trouver des idées pour résoudre un problème. Comment éviter le réchauffement climatique par exemple. Les équipes ont deux minutes pour trouver autant d'idées que possible pour résoudre le problème. Exemples : Bannir la voiture et n'utiliser que des vélos, planter des arbres dans le désert....

Lorsque le temps est écoulé, le maître du jeu compte les points :

- Une idée trouvée par les deux équipes est nulle **0 point**
- Une idée hors sujet est **-2 points** (manger des pâtes, jouer une partie d'échecs)
- Une idée trouvée uniquement par une équipe vaut **2 points**

A la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de points gagne. Les points de la seconde manche peuvent être additionner à ceux de la première manche pour trouver le gagnant.

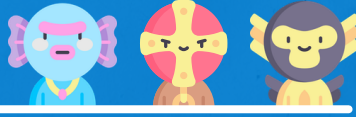
Version alternative - Brainstorming : sens commun

Pour ce jeu, il faut 3 équipes minimum ! Dans ce tour, les équipes devront trouver des règles ou des solutions pour résoudre un problème/défi. Par exemple, dans le cas du défi mondial "Déforestation", une règle pourrait être "Vous n'avez pas le droit de couper des arbres, sauf s'ils sont morts". L'objectif des équipes est de trouver des règles de bon sens, applicables à tous. Cette fois, c'est "penser comme les autres" qui est encouragé.

Lorsque le temps est écoulé, le maître du jeu compte les points :

- Une règle/solution trouvée par plus d'une équipe vaut "1" point. Toutes les équipes qui ont trouvé la règle/solution gagnent autant de points que les équipes qui l'ont signalée (par exemple, 3 équipes qui ont trouvé la solution/règle gagnent 3 points chacune).
- Une idée trouvée par une seule équipe est un point "0".
- L'enseignant peut soustraire des points à une équipe si les enfants parlent fort. Cela serait considéré comme de la triche car les autres équipes pourraient écouter leurs idées et les réécrire.





Sujet 1 - Pensée créative

Comment enseigner aux enfants la pensée créative :

Vous pouvez vous référer à d'autres quêtes de l'univers Unplugged comme Ville pop-up du futur, Poverty-Free Game Collection, Form Factor, la ville parfaite, Fantasy out there !

Voici aussi quelques bibliothèques en ligne qui proposent des activités plastiques et créatives :

- <https://diy.org/>
- <http://krokotak.com/>
- Les **Ludobox** de La Fabulerie sont des petites activités de bricolage à imprimer et à réaliser à la maison. Retrouvez-les en français ici avec un tutoriel vidéo associé et un PDF téléchargeable : <https://lafabuleuxmusee.com/les-ludobox-du-fabuleux-musee>



Sujet 2 - Apprentissage collaboratif

Des informations autour de l'apprentissage collaboratif et ses bienfaits :

- <https://wondertree.co/benefits-of-collaborative-learning-in-early-childhood-education/>
- <https://www.bell-foundation.org.uk/eal-programme/guidance/effective-teaching-of-eal-learners/great-ideas/collaborative-activities/>



Sujet 3 - Argumentez vos idées

Pour améliorer les capacités d'argumentation des élèves/enfants :

- D'autres quêtes Unplugged, telles que la Ville pop-up du futur, La ville parfaite, Ferme en ville,
- <https://theconversation.com/how-to-make-good-arguments-at-school-and-everywhere-else-121305>
- <https://www.globalcognition.org/argument-skills-how-to-teach/>

Vous pouvez envisager de filmer ou d'enregistrer les enfants pour garder une trace de leur idée et améliorer leurs capacités d'expression. La Fabulerie a créé des interfaces pour enregistrer des témoignages vidéo disponibles ici : <https://lafabulerie.com/ressource/videomaton/>



CANEVAS - FEUILLE D'ACTIVITÉ - BRAINSTORMING



thème :

Score final

.....

ROUND 1 - TROUVER UN MAXIMUM DE MOTS RELATIFS AU THÈME

1 mot trouvé par 1 seule équipe = 1 point / 1 mot trouvé par plusieurs équipes = 0 point / 1 mot hors sujet = -1 point !

Points obtenus dans le round 1

.....

ROUND 2 - EN UTILISANT LES MOTS TROUVÉS, CRÉER UNE PHRASE / UN PARAGRAPHE RÉSUMANT UNE PROBLÉMATIQUE LIÉE AU THÈME

1 problématique trouvée par 1 seule équipe = 3 points / 1 problématique trouvée par plusieurs équipes = 1 point / 1 problématique hors sujet = 0 point

Points obtenus dans le round 2

.....

ROUND 3 - TROUVER DES SOLUTIONS À LA PROBLÉMATIQUE TROUVÉE EN ROUND 2

2 points par solution jugée pertinente

Points obtenus dans le round 3

.....