

De nombreux outils et techniques recourent à la créativité pour faire émerger, organiser et structurer les idées, mais aussi pour apprendre et faciliter la rétention d'informations par la mémoire. Le brainstorming est bien connu pour susciter des avis et suggestions au moment de lancer un projet ou pour réfléchir à une thématique. Ensuite, vient l'étape du classement des idées, qui se présente sous différentes formes, notamment des tableaux, des listes thématiques, voire pour les plus hardi.es, le MindMapping qui utilise images et couleurs. Cette fiche pédagogique a pour objectif d'explorer la créativité comme outil pour organiser ses idées, notamment en formation d'adultes ou dans la réalisation des projets en Éducation permanente, et cela sans devoir recourir à de longues formations et sans utiliser des outils informatiques compliqués.

LE FONCTIONNEMENT DU CERVEAU

Tout d'abord, penchons-nous sur le fonctionnement du cerveau et déconstruisons certains neuromythes.

Cerveau droit, cerveau gauche¹

Notre cerveau est composé de deux hémisphères : le droit et le gauche, connectés l'un à l'autre au niveau du corps calleux. Cette structure constituée d'un épais faisceau de connexions neuronales permet la transmission des informations entre les parties du cerveau. Contrairement à la croyance répandue de « dominance hémisphérique », les hémisphères ne fonctionnent pas séparément. Il n'y a donc pas de personnes plutôt « cerveau gauche » et d'autres plutôt « cerveau droit ». Bien que certaines fonctions soient localisées précisément dans une partie du cerveau, les tâches complexes (la lecture, le calcul, la production et la reconnaissance de mots du langage oral, ...) requièrent l'activation de plusieurs régions du cerveau situées dans les deux hémisphères. De nombreuses connexions ont lieu entre les deux hémisphères lorsque nous effectuons les activités de la vie quotidienne. Les connexions entre ceux-ci sont constamment sollicitées.

À ce jour, aucune étude n'a démontré une corrélation entre le degré de créativité et l'activité de l'hémisphère droit ou entre les capacités de logique et d'analyse, et l'activité de l'hémisphère gauche. Autrement dit, l'expression d'un trait de personnalité ne provient pas de l'activation d'un hémisphère particulier. Elle résulte de l'existence ou de la formation de réseaux neuronaux spécifiques entre les régions d'un même hémisphère et entre des deux hémisphères à l'origine de nos différentes façons de penser et d'agir. Distinguer les individus créatifs des individus logiques paraît peu pertinent : par exemple, lorsque nous résolvons un problème mathématique complexe, nous avons besoin d'être à la fois logique et créatif. Évitez de nous enfermer dans l'une ou l'autre catégorie ; ce qui pourrait avoir comme conséquence de ne pas nous estimer capables de développer telle ou telle capacité.

Les intelligences multiples²

Selon le psychologue américain Howard Gardner spécialiste en neurosciences, une des caractéristiques principales des types d'intelligence est leur indépendance : l'intelligence interpersonnelle pourrait être très développée chez un individu tandis que les autres types d'intelligence resteraient à un niveau normal. Or les études menées aujourd'hui pour tester son fondement scientifique ne démontrent pas l'indépendance de ces huit types d'intelligence qui activeraient des structures neuronales spécifiques³. Nous en serions tous-tes porteur-euses mais à divers degrés. La recherche en neurosciences tend à montrer que nous serions tous-tes visuel-les et encore plus multi-sensoriel-les. Selon une étude⁴, une région du cerveau serait spécifiquement activée lorsqu'une information est présentée uniquement selon deux modalités sensorielles (auditives et visuelles) et le traitement d'une information est plus

profond si elle est conjointement vue et entendue. Par exemple, si un.e formateur.ice nous montre une image pour illustrer un concept ou un mot, nous retiendrons moins vite et moins rapidement ce concept que si l'image est associée avec le mot écrit et exprimé oralement.

LE CERVEAU ET LA CRÉATIVITÉ

Depuis notre enfance, notre cerveau est conditionné à penser d'une certaine manière⁵. Pour réfléchir à un problème, il élimine une série de possibilités et se contente de réponses pauvres et limitées. Il écarte les réponses fantaisistes et réduit ainsi son champ d'exploration. Or plus les hypothèses sont nombreuses et variées, plus l'espace dans lequel nous réfléchissons est large, plus la réponse ou la solution aura des chances d'être riche. Autrement dit, la meilleure manière d'avoir de bonnes idées est d'en avoir beaucoup. C'est le principe du brainstorming. Si nous ne sommes ni cerveau gauche ni cerveau droit et qu'il n'y a pas un seul type d'intelligence, nous avons par conséquent tous et toutes la capacité d'être créatif.ves.

Définition de la créativité

Des études, notamment celle de Luc de Brabandere et de Anne Mikolajczak, ont mis en évidence quatre caractéristiques particulières de la pensée créative et ses capacités⁶ :

- **La fluidité** : la capacité de produire rapidement un grand nombre d'idées dans un même registre ;
- **La flexibilité** : la capacité de changer d'axe et de varier les catégories d'idées ;
- **L'originalité** : la capacité à émettre des idées inédites, à fournir des solutions au caractère réellement novateur ;
- **L'élaboration** : la capacité de ne pas perdre de vue l'objet de la recherche, de ne pas s'arrêter à l'énoncé général de l'idée et de lui donner un caractère opérationnel.

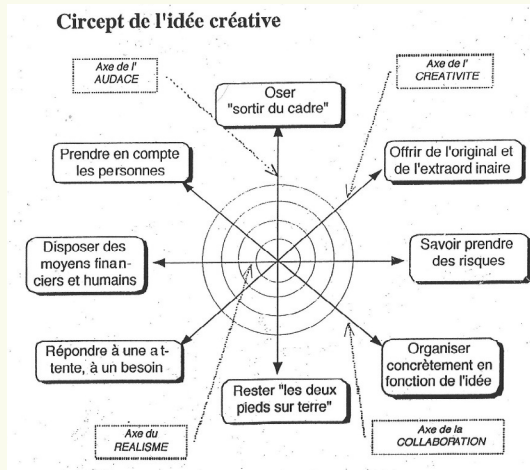
La créativité pourrait donc être définie comme « *l'aptitude à voir autre chose et autrement, c'est la deuxième vue, le regard oblique, latéral, qui apporte à la première vue une valeur ajoutée, appelée imagination* »⁷. Tous nos sens peuvent être vecteurs de créativité, nous donner des indications utiles et suggérer des pistes de recherches inattendues. Par exemple, pour mieux cerner un problème, nous pouvons imaginer son odeur, son goût, sa consistance ou sa température. Être créatif c'est la capacité « *de se dégager de son programme, de sortir de ses rails, de retrouver le regard vierge et naïf de l'enfant que l'on a été* »⁸.

Mais alors, qu'est-ce qui nous empêche dans notre apprentissage d'être créatif.ve ? Plusieurs facteurs freinent notre esprit, ne le laissent pas vagabonder et ne permettent pas à nos idées novatrices d'émerger : on peut pointer notamment des tabous, des inhibitions, la résistance au changement, la peur des idées extravagantes, le manque de confiance en soi, ainsi que cette idée si souvent entendue en formation « *Je ne suis pas créatif.ve, je ne sais pas dessiner* ».

Le CIRCEPT de la créativité

Le CIRCEPT est un outil qui permet de représenter les différentes facettes, la complexité d'une réalité et ses tensions, et ainsi de dresser graphiquement « une synthèse de l'ensemble des données caractérisant un concept autour d'une CIRconférence, faisant apparaître les proximités et les oppositions »⁹. Le CIRCEPT invite à sortir de nos visions simplistes et stéréotypées de la réalité. Il permet d'observer la complexité d'une réalité pour mieux la comprendre ; d'éclaircir les idées d'un projet pour davantage le gérer et surtout indiquer les points de tension, de contradiction, de déséquilibre afin d'évaluer notre action et imaginer de nouvelles solutions.

La créativité peut se décliner sous le modèle du CIRCEPT suivant :



Source : Syllabus de Christian BOUCQ

Ce CIRCEPT comprend quatre axes : les axes de la créativité, de la collaboration, du réalisme et de l'audace. Chaque axe est composé de deux pôles indissociables et mis en tension. Par exemple, si nous prenons l'axe de la créativité, un des pôles est constitué d'« offrir de l'original et de l'extraordinaire » et à son opposé, l'autre pôle a comme objectif de « répondre à une attente, à un besoin ». Ce CIRCEPT permet de nous positionner par rapport à notre créativité et de l'évaluer selon différents axes. Osons-nous complètement *sortir du cadre* ou bien restons-nous « *les deux pieds sur terre* » ?

En répondant à une série de questions liées aux quatre axes de la créativité, nous nous positionnons sur cette représentation schématique de notre créativité, entre chaque pôle.

GÉNÉRER DES IDÉES

Avant de structurer et d'organiser nos idées, il faut les faire émerger. Même dans leur fabrication, nous pouvons être créatif-ves¹⁰. Luc De Brabandere et Anne Mikolajczak proposent une série de techniques pour y arriver. En effet, pour sortir des poncifs et des idées toutes faites, certaines méthodes consistent « à introduire un élément perturbateur dans notre « programme », à poser des questions provocantes qui désamorcent la peur du changement, à suggérer des rapprochements inattendus qui aiguillonnent l'imagination »¹¹. Ils dressent un « *axe des méthodes de créativité* », qui va des plus sages aux plus folles, des plus rationnelles aux plus irrationnelles.

Voici ces différentes méthodes avec pour chacune quelques exemples d'outils et techniques :

- **Méthodes combinatoires** : matrices de découverte, analyse morphologique, créativité assistée par ordinateur ;
- **Méthodes systémiques** : dimension, boîte noire et rétroaction, tout et parties, paradoxe, système et hors système, relatif, boucle étrange ;

- **Méthodes antithétiques** : remettre en question les évidences jusqu'à l'absurde : l'inversion, concassage, avec des si... ;
- **Méthodes associatives** : MindMapping, bisociation, écriture automatique ;
- **Méthodes analogiques** : analogies, métaphores, bionique, portrait chinois ;
- **Méthodes aléatoires** : objets, lettres, mots inducteurs ;
- **Méthodes littéraires** : mots-valises, néologismes (ou création de mots nouveaux), jeux de mots, erreur créatrice ;
- **Méthodes oniriques** : rêve éveillé, hypnose.

Une fois que toutes les idées ont été générées autour d'une thématique ou d'un projet, ces dernières peuvent être classées.

Il est important de signaler que ces techniques de créativité ne sont efficaces que si elles sont bien encadrées et appliquées à des problèmes concrets et circonscrits. Si un problème abstrait doit être traité, le passage par une concrétisation en images est indispensable. Cette visualisation facilite aussi le choix de la méthode. Par ailleurs, toutes les méthodes ne peuvent pas convenir à tous les problèmes. Il faut donc être attentif-ve à bien choisir sa méthode.

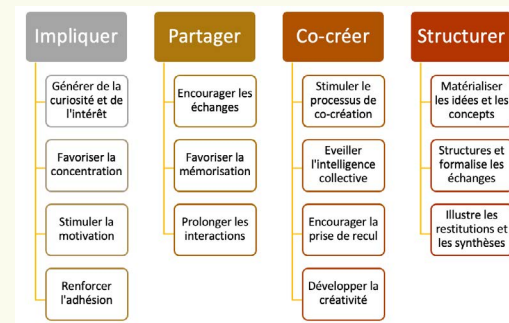
LA PENSÉE VISUELLE ET QUELQUES OUTILS

Selon Luc De Brabandere et Anne Mikolajczak, « une des caractéristiques de l'esprit humain est de penser par association d'idées et développement de chaînes associatives. De proche en proche, il établit des passerelles entre des faits, des produits, des techniques, des notions, en apparence étrangers, et tire de leur combinaison des idées originales. Les principaux mécanismes mis en jeu lorsque l'esprit associe sont, selon Abraham Moles, la contiguïté, la similitude, le contraste, la dépendance, l'ordonnement et la classification ». La pensée visuelle propose des outils qui associent un dessin et des mots dans le but de s'exprimer, de faciliter la mémorisation, de structurer ses idées, de les visualiser ou d'offrir un impact visuel. Les idées sont associées à des images qui ne retiennent que l'essentiel. La pensée visuelle s'oppose à la pensée basée uniquement sur le langage et sur l'audition.

Parmi les outils de la pensée visuelle, on retrouve le MindMapping, le Sketchnoting, le graphic recording/scribing et la facilitation graphique. Ces techniques sont relativement récentes et ont toutes leurs propres codes. Certaines sont davantage tournées vers le groupe et d'autres sont plus personnelles.

Dans un groupe d'adultes en formation, ces outils permettent d'encourager la stimulation d'idées et le dialogue entre elles. La pensée visuelle accroît l'intelligence collective et le travail collaboratif en structurant les idées et les concepts. « *C'est comme un cliché artistique d'un discours, d'une réunion ou d'un évènement. Du coup, elle laisse une trace durable* »¹².

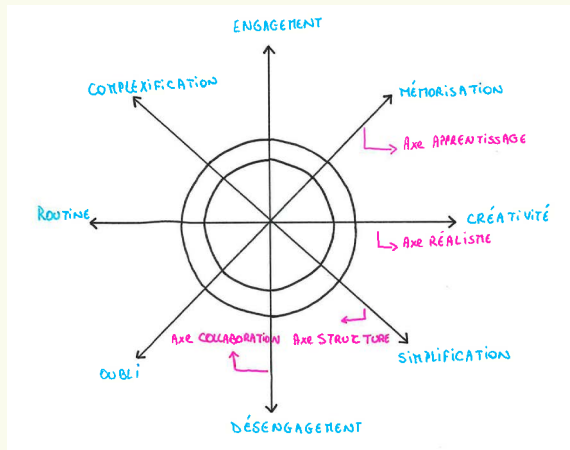
La pensée visuelle combine donc de nombreuses fonctions tant individuelles que collectives, qui peuvent se présenter schématiquement de cette manière :



Source : tableau inspiré librement de Caroline TSIANG

Le CIRCEPT de la pensée visuelle est composé des quatre axes suivants : l'axe de l'apprentissage, l'axe du réalisme, l'axe de la structure et l'axe de la collaboration. Chacun de ces axes est constitué de deux pôles en tension.

CIRCEPT de la pensée visuelle



Il existe de multiples manières d'être créatif. autant que pour structurer et organiser ses idées. Ici, nous proposons un panorama non exhaustif d'outils et techniques des plus simples aux plus « créatifs ».

Le MindMapping

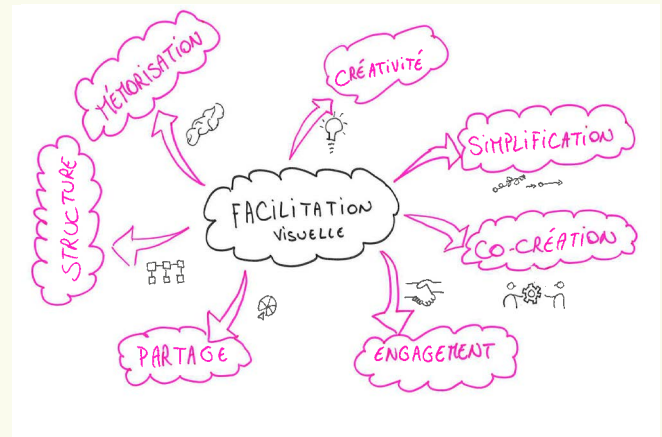
Le MindMapping (aussi appelé Carte mentale ou heuristique) a été créé par le psychologue anglais Tony Buzan dans les années 1970 pour organiser visuellement ses idées en une seule page et en recourant à la créativité. Au début, lorsque nous réfléchissons à une thématique, nos idées nous viennent de manière anarchique, sans structure. Le MindMapping les réorganise sous une forme arborescente pour aller à l'essentiel, mais aussi pour voir une vision globale et synthétique d'une idée ou une thématique déterminée, faire ressortir des liens entre un concept ou une idée et les informations qui leur sont associées. En structurant les idées par le dessin, des images, des mots, des photos, des symboles et/ou des couleurs, l'information prend alors un autre sens ; elle est comprise et puis mémorisée de manière plus aisée. En effet, utiliser des images et des couleurs facilitent la rétention par la mémoire. Tout en apprenant, nous stimulons ainsi notre créativité et notre mémoire. Un problème traité avec le MindMapping n'est plus un problème car il nous permet de nous (re)centrer sur l'idée principale et ensuite d'agir. En effet, lorsque nous construisons, avec nos références une Carte mentale, nous nous réapproprions le contenu du savoir ; ce qui nous permet de nous rassurer et d'augmenter notre confiance dans notre apprentissage.

Utiliser un MindMap peut être pertinent lorsqu'on recherche des idées, pour un brainstorming sur un thème, pour lancer et planifier un projet ou une action, classer ses idées ou encore construire un plan de travail, une formation ou identifier des éléments importants. Il peut aussi être utile lors de la prise de notes en réunion, de l'apprentissage d'une leçon ou encore pour structurer une présentation orale. Le MindMapping constitue une réelle technique d'apprentissage, d'organisation, de mémorisation et aussi de réflexion. Ainsi, « prendre des notes sous la forme d'un réseau neuronal permet à notre cerveau de mieux retenir l'information »¹³.

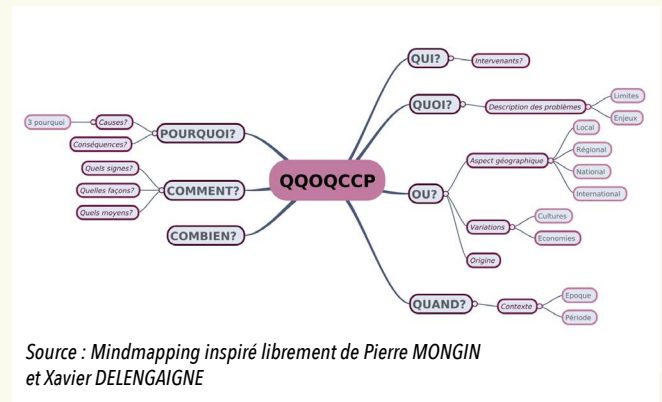
Les cartes heuristiques sont différentes en fonction du destinataire : soit elles sont réalisées pour un usage propre, soit elles sont communiquées à autrui. Un MindMap peut être construit manuellement avec des images et de la couleur ou simplement avec un logiciel libre et gratuit¹⁴.

Les informations sont ainsi codées sous quatre formes : images – mots – liaisons – encadrements. Au fur et à mesure qu'elles émergent autour d'une thématique ou d'un problème bien déterminé, les différentes branches se construisent (Qu'en dit-on ? Qui est impliqué-e ? Pourquoi le fait-on ?, etc.) ; chaque branche représente une sous-idée ou un élément clé de la thématique générale.

Exemple : MindMap de la facilitation visuelle



La grille du questionnement de Quintilien (plus connue comme la méthode CQCCQP) permet de présenter rapidement un sujet ou un projet, de résoudre un problème en se posant une série de questions (Comment ? Quoi ? Qui ? Combien ? Où ? Quand ? Pourquoi ?) qui concernent tous les aspects de ce problème. Chaque branche détermine un lien précis avec l'idée centrale et chaque sous-thème est lui-même développé en sous-sous-thèmes (idées/informations secondaires) et ainsi de suite pour former un schéma arborescent complet.



Source : Mindmapping inspiré librement de Pierre MONGIN et Xavier DELENGAIGNE

Pour que la démarche du MindMapping devienne automatique, il faut s'exercer. En effet, entrainer son cerveau à dessiner des idées à partir d'une image centrale exige patience et persévérance. Une fois les principes de base intégrés, vous constaterez vite les avantages de cette technique et l'utiliserez chaque fois que vous voudrez coucher vos idées sur papier.

La Spider map

La Spider map (aussi appelée Spider diagram ou Semantic map) est une variante du MindMap, qui peut être utilisée comme outil de mémorisation pour décrire un processus, pour organiser une information ou prendre des notes. Des différences existent entre ces deux cartes. La Spider map est simple à utiliser, avec peu de règles à suivre, et n'utilise pratiquement pas d'images ou de dessins.

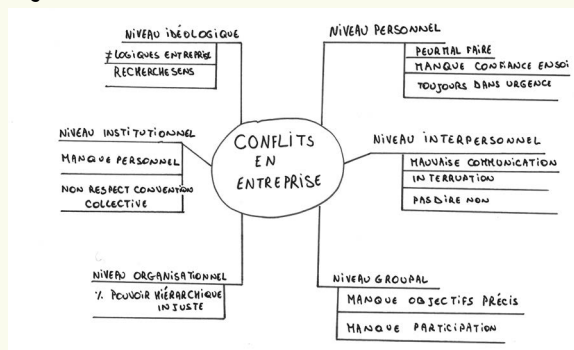
Les avantages de ce type de carte dans l'apprentissage sont de plusieurs ordres :

- L'aspect linéaire permet une meilleure compréhension des informations sélectionnées ;
- La hiérarchie de l'information est directement visualisée ;
- Tous les mots sont placés horizontalement, ce qui permet une lecture aisée ;
- La spatialisation de l'information permet d'accroître la mémorisation.

En pratique

Sur une page format paysage, dessinez un rond au milieu, qui représente le corps de l'araignée (= le thème). Rattachez des pattes à ce rond central pour représenter les catégories. À ces pattes vont être attachés des poils (= les sous-catégories). Pour les débutant.es, la Spider map est plus facile à mettre en œuvre qu'un MindMapping.

Exemple : Spider map des conflits en entreprise croisée avec la grille d'Ardoino



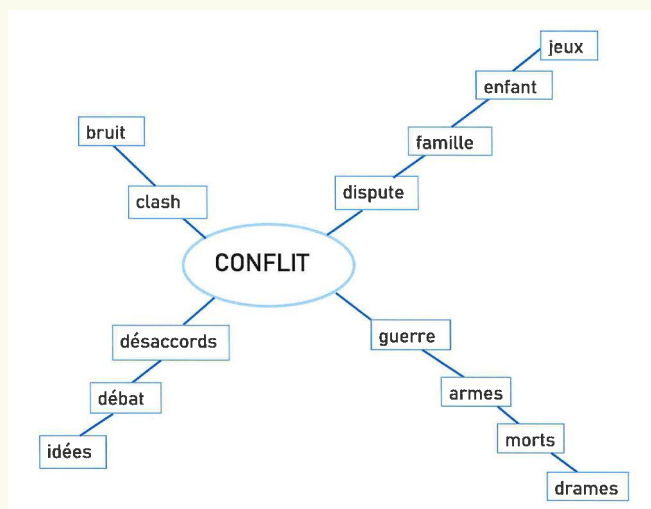
Le clustering

Cette carte permet de contrer le blocage d'écriture de certaines personnes. En utilisant des mots-clés à la place de phrases, le clustering dépasse le blocage de notre cerveau et peut aussi servir à générer des idées.

En pratique

Sur une feuille en format paysage, écrivez au centre de la page le mot au point de départ de votre réflexion. En fonction de ce qu'il évoque pour vous, inscrivez le premier terme qui vous vient à l'esprit. Reliez les deux cercles et continuez de même. Vous pouvez entamer une deuxième chaîne d'idées et ainsi de suite. À l'issue d'un brainstorming, cette technique permet de structurer les idées par catégories.

Exemple : le Clustering du conflit



Le Sketchnoting

Développé dans la Silicone Valley dans les années 1970 par David Sibbet, le Sketchnoting (aussi connu sous le nom de prise de notes visuelles ou facilitation graphique) est un mode de prise de notes dessinées qui permet de créer du sens et de favoriser la mémorisation. Associer des croquis et des mots permet de mémoriser six fois mieux. Le Sketchnoting peut être utilisé pour résumer un texte, un livre, une vidéo, l'actualité, une leçon, mais aussi pour illustrer une formation, une réunion... Cet outil a deux usages :

- Pour son usage propre : prise de notes visuelles, résumé d'un document, conception d'un cours, d'une animation ou encore d'un contenu pédagogique ;

- Pour les autres : présentation de projets (préparée à l'avance ou pour parler/dessiner), enregistrement graphique (pour un compte-rendu en live d'une séquence), coaching visuel, facilitation visuelle d'une réunion (Ordre du jour), présentation d'un exposé, d'une conférence, d'une formation, d'un workshop, ou d'un brainstorming.

Les utilisations du Sketchnoting peuvent être schématisées de cette manière :



Source : graphique inspiré librement de Christelle MESSIANT

L'utilisation du Sketchnoting permet d'augmenter sa concentration en favorisant l'attention ; de matérialiser ses idées en créant des visuels attrayants ; de comprendre et mémoriser en utilisant le nombre de neurones le plus important, ceux dédiés à la vue ; de stimuler la créativité ; de prendre des notes à la main et d'y prendre plaisir.

Selon des études récentes¹⁶, le Sketchnoting est très efficace pour s'approprier des concepts. Cette méthode a développé une grammaire et un vocabulaire propres à respecter pour obtenir un résultat vivant et coloré.

Un bon Sketchnoting est composé de sept éléments :

1. **Lettrage et typographie** : utiliser au moins trois écritures ou polices de caractères différentes correspondant à trois niveaux hiérarchiques : titre, sous-titre et texte ;

2. **Structure** : mode paysage ou portrait. Il est important d'imaginer un parcours visuel ;

3. **Conteneurs et bannières** : les bannières sont un type de conteneurs. Elles entourent des mots ou des textes courts : cadres, pancartes, bulles/BD, nuages... ;

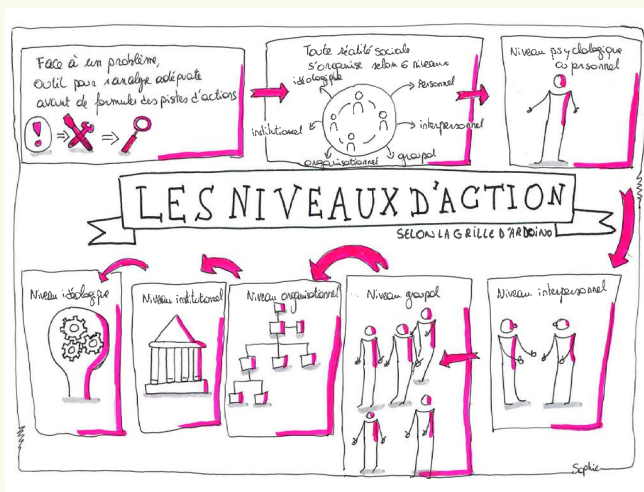
4. **Séparateurs** : ils aident à structurer l'espace pour séparer vos éléments ;

5. **Flèches et puces** : les flèches sont essentielles, car elles connectent les mots et les idées pour guider le regard. Les puces ordonnent et hiérarchisent ces mêmes idées ;

6. **Illustrations et personnages** : dessinez, même si vous pensez ne pas savoir le faire. Utilisez des formes simples, basiques ou des pictogrammes, en deux dimensions. Il est important de simplifier les dessins ;

7. Couleurs, ombres et effets : le but est de les utiliser pour stimuler l'intérêt par un impact visuel. Attention à ne pas trop surcharger : il faut être sobre et épuré pour mettre en valeur le sens.

Sketchnoting de la grille d'Arduino :



Facilitation graphique

Le MindMapping et le Sketchnoting sont des outils assez personnels qui recourent à la créativité. Ce n'est pas le cas de la facilitation graphique, dont l'objectif est de favoriser l'intelligence collective d'un groupe. Avec la facilitation graphique, le-la formateur.rice se met au service du groupe pour faire émerger les idées ou pour focaliser la réflexion sur un projet à réaliser. On dessine pour déclencher des interactions, des connexions, des discussions et obtenir un message commun. Cet outil est beaucoup plus complexe que les premiers, car il nécessite une grande capacité d'écoute et de synthèse, ainsi que de lier ces capacités aux qualités graphiques.

Les points forts de la facilitation graphique sont :

- la valorisation des idées et de l'expression du groupe par des visuels créatifs ;
- la compréhension partagée des échanges du groupe et la conservation d'une trace commune ;
- la déconstruction de la complexité verbale pour donner à voir l'essentiel ;
- l'accès à une vision globale et établissement des liens pour éclairer des connexions entre les éléments.

Par exemple, lors d'une formation sur le conflit en entreprise, le-la formateur.rice peut utiliser la facilitation graphique pour faire émerger une réflexion collective sur les représentations d'un conflit par les participant-es. La facilitation graphique reprend les mêmes grammaire et vocabulaire que les Sketchnoting mais la réalisation se fait en temps réel avec l'ensemble des membres du groupe. Le dessin permet de faire émerger des idées, d'établir des liens et de déclencher les discussions.

CONCLUSIONS

Les outils de pensée visuelle constituent des techniques relativement récentes d'organisation et de structuration des idées. Par la simplification des concepts, l'engagement des participant-es dans un projet, un langage visuel pour mieux travailler ensemble et mémoriser davantage, ces outils permettent d'apprendre collectivement, tout en se basant sur la créativité. Chaque outil a ses propres codes ; certains sont tournés vers le groupe alors que d'autres sont plus personnels. Ils peuvent s'adapter et être utilisés dans des projets en éducation permanente ou en formation d'adultes, notamment pour l'émergence, la présentation ou la ges-

tion d'un projet, ou encore pour animer une réunion, déclencher des discussions ou un brainstorming, concevoir une animation, etc.

Ces techniques nécessitent peu de choses : pouvoir dessiner des ronds, des carrés et des lignes ; se constituer une bibliothèque de pictogrammes, des marqueurs de différentes couleurs et beaucoup d'entraînement.

Notes

1. Nicole TINANT et Marina MIRKES, « Apprendre avec son corps, sa tête et son cœur (Fiche pédagogique) », *L'Esperluette*, n°41, juillet-septembre 2004 (en ligne) www.ciep.be/images/BoiteAOutils/FichePedagEspeluette/F.Ped.Esper41.pdf
2. Nicole TINANT, « Intelligences multiples, un prisme à neuf facettes (Fiche pédagogique) », *L'Esperluette*, n°100, avril-juin 2019 (en ligne) www.ciep.be/images/BoiteAOutils/FichePedagEspeluette/F.Ped.100.pdf; Anne-Françoise LAMBERT et Nicole TINANT, « Quel profil des intelligences multiples (Fiche pédagogique) », *L'Esperluette*, n°102, novembre-décembre 2019 (en ligne) www.ciep.be/images/BoiteAOutils/FichePedagEspeluette/F.Ped.Esper102.pdf
3. Aurélie VAN DIJK, *Réinventez vos formations avec les neurosciences*, Paris, ESF sciences humaines, 2019.
4. Aurélie VAN DIJK, *Réinventez vos formations avec les neurosciences. Tout comprendre du cerveau et de l'apprentissage des adultes*, Paris, ESF Sciences Humaines, 2019. L'étude en question est celle de CALVERT, G. A., CAMPBELL R, BRAMMER M. J., *Evidence form functional magnetic resonance imaging of crossmodal binding in the human heteromodal cortex*, *Current biology*, 2000.
5. Luc DE BRABANDERE et Anne MIKOLAJCZAK, *Le plaisir des idées*, Paris, Dunod, 1994.
6. *ibidem*
7. *ibidem*
8. *ibidem*
9. *Groupes efficaces. Plein d'idées nouvelles pour la formation et l'animation*, Bruxelles-Charleroi, Éd. Vie ouvrière, 1989.
10. Vincent DRECO, *Pratiques de management de projet. 40 outils et techniques pour prendre la bonne décision*, Paris, Dunod, 2014.
11. Luc DE BRABANDERE et Anne MIKOLAJCZAK, *op. cit.*
12. *Pensée Visuelle : Filtrer-Transcrire-Mémoriser*, GraphiqueEasy (en ligne) www.graphiqueeasy.com/
13. Luc DE BRABANDERE et Anne MIKOLAJCZAK, *Op. cit.*
14. Parmi les logiciels libres et gratuits de MindMapping, on peut mentionner <https://framindmap.org/c/login>
15. Christelle MESSIANT, *Facilitation visuelle. Comment mieux communiquer ses idées, animer une réunion ou prendre des notes*, Formation, Ligue de l'enseignement, novembre 2022.
16. Guillaume VILAIN, *La boîte à idées pour aider nos enfants à apprendre autrement*, Paris, Éditions Eyrolles, 2020.

Pour en savoir plus

- Luc DE BRABANDERE et Anne MIKOLAJCZAK, *Le plaisir des idées*, Paris, Dunod, 1994.
- Vincent DRECO, *Pratiques de management de projet. 40 outils et techniques pour prendre la bonne décision*, Paris, Dunod, 2014.
- Nancy MARGULIES, *Les cartes d'organisation d'idées. Une façon efficace de structurer sa pensée*, Montréal, Chenelière Éducation, 2005.
- Pierre MONGIN et Xavier DELENGAIGNE, *Organisez votre vie avec le Mind-Mapping*, Paris, InterÉditions, 2011.
- Caroline TSIANG, *La pensée visuelle* (en ligne) www.pensee-visuelle.fr/
- Aurélie VAN DIJK, *Réinventez vos formations avec les neurosciences. Tout comprendre du cerveau et de l'apprentissage des adultes*, Paris, ESF sciences humaines, 2019.
- À propos de la facilitation graphique, 17 novembre 2020 (en ligne) www.heuristique.com/2020/11/a-propos-de-la-facilitation-graphique.html