

SAVOIR TROUVER		Créer	13-11
« La télé de demain »		Niv. 1 Ex. 1	
Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.		
Applications (exemples)	<p><u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité.</p> <p><u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.</p>		
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.		
Consignes	Les apprenants imagineront ce que pourrait être la télévision en 2030.		
Remarques	<p>- Les apprenants peuvent travailler seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.</p> <p>- Il arrive pour certains entraînements de cette habilité que le travail par groupe de 2 ou 3 apprenants soit plus fructueux. L'imagination de chacun ne doit pas être bridée. Cependant, le formateur conviendra avec ses apprenants des limites éventuelles à respecter concernant le réalisme des idées qui pourront être proposées.</p>		
Extension(s) (exemples)	La télévision est un objet bien connu et généralement très utilisé par les apprenants. Une extension peut consister à proposer d'autres objets courants tels : téléphone portable, console de jeux, ordinateur, ou demander simplement aux apprenants de choisir (en groupe ou pour chacun) un objet et d'imaginer ce qu'il pourrait être devenu dans 20 ans.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Non.		

Comment pourrait être la télévision en 2030 ? Imaginez ! Décrivez-la ou dessinez la !

SAVOIR TROUVER		Créer	13-12
« Le téléphone de voiture »		Niv. 1 Ex. 2	
Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.		
Applications (exemples)	<p><u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité.</p> <p><u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.</p>		
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.		
Consignes	Les apprenants imagineront un système pour téléphoner d'une voiture sans rien toucher, ni regarder autre chose que la route.		
Remarques	<p>La série d'entraînements de cette habileté peut être travaillée par les apprenants seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.</p> <p>Il arrive pour certains entraînements que le travail par groupe de 2 ou 3 apprenants soit plus fructueux. L'imagination de chacun ne doit pas être bridée. Cependant, le formateur conviendra avec ses apprenants des limites éventuelles à respecter concernant le réalisme des idées qui pourront être proposées.</p>		
Extension(s) (exemples)	Le téléphone portable est un objet bien connu et généralement très utilisé par les apprenants. Une extension peut consister à proposer d'autres objets courants tels : téléviseur, console de jeux, ordinateur, ou demander simplement aux apprenants de choisir (en groupe ou pour chacun) un objet et d'imaginer ce qu'il pourrait être devenu dans 20 ans.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Non.		

Imaginez un système pour téléphoner de sa voiture
sans rien toucher ni regarder autre chose que la route.

SAVOIR TROUVER		Créer « L'arbre à glace »	13-13 Niv. 1 Ex. 3
Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.		
Applications (exemples)	<p><u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité.</p> <p><u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.</p>		
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.		
Consignes	Les apprenants peuvent travailler seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.		
Remarques	<p>Le mot « glace » a été choisi parce qu'il peut avoir des sens très différents. Aussi, le formateur est-il invité à ne pas guider les apprenants vers un sens ou un autre de ce mot. Le mot « arbre » peut lui aussi être pris au sens propre comme au sens de « arbre généalogique » par exemple ou arborescence.</p> <p>L'utilité pratique éventuelle de l'objet imaginé peut être bien sûr évoquée mais on peut aussi imaginer un objet purement artistique ou décoratif.</p>		
Extension(s) (exemples)	Le formateur peut proposer ou faire proposer à ses apprenants d'autres objets à imaginer à partir de mots ayant plusieurs sens. La recherche par les apprenants eux-mêmes est généralement très fructueuse. Il s'agit là de laisser vraiment libre court à l'imagination de chacun.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Non.		

Imaginez ce que pourrait être un « arbre à glace »...

SAVOIR TROUVER		Créer « Ideal-phone ! »	13-21 Niv. 2 Ex. 1
Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.		
Applications (exemples)	<p><u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité.</p> <p><u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.</p>		
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.		
Consignes	<p>Les apprenants peuvent travailler seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.</p> <p>Cet entraînement a un titre original et les apprenants peuvent aussi être invités à donner un nom original à l'objet qu'ils créent.</p>		
Remarques	Dans cet entraînement, il serait souhaitable de poser dès le départ la contrainte de pouvoir expliquer en quoi ce téléphone est particulièrement pratique, attractif, utile, etc. C'est une amorce pour s'entraîner à argumenter sur la valeur de ce qu'on a réalisé.		
Extension(s) (exemples)	Le formateur peut proposer ou faire proposer à ses apprenants un autre objet idéal à imaginer. La recherche par les apprenants eux-mêmes est généralement très fructueuse. Il s'agit là de laisser vraiment libre court à l'imagination de chacun.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Non.		

Imaginez le téléphone idéal...

SAVOIR TROUVER		Créer	13-22
« Une maison de rêve ! »		Niv. 2 Ex. 2	
Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.		
Applications (exemples)	<p><u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité.</p> <p><u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.</p>		
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.		
Consignes	Les apprenants peuvent travailler seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.		
Remarques	Les apprenants peuvent à loisir donner libre cours à leur imagination. Toutefois, le formateur peut poser la condition de créer une maison qu'on puisse habiter (par exemple, s'il n'y a pas de porte, il doit quand même y avoir un moyen d'y entrer et d'en sortir...).		
Extension(s) (exemples)	Le formateur peut proposer ou faire proposer à ses apprenants un autre objet idéal à imaginer. La recherche par les apprenants eux-mêmes est généralement très fructueuse. Il s'agit là de laisser vraiment libre court à l'imagination de chacun.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Non.		

Imaginez la maison idéale...

SAVOIR TROUVER		Créer « Salle idéale ! »	13-23 Niv. 2 Ex. 3
Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.		
Applications (exemples)	<p><u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité.</p> <p><u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.</p>		
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.		
Consignes	Les apprenants peuvent travailler seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.		
Remarques	Les apprenants peuvent à loisir donner libre cours à leur imagination. Toutefois, le formateur peut poser la condition de créer une salle qu'on puisse utiliser (par exemple, s'il n'y a pas de porte, il doit quand même y avoir un moyen d'y entrer et d'en sortir...).		
Extension(s) (exemples)	Le formateur peut proposer ou faire proposer à ses apprenants un autre lieu idéal à imaginer. La recherche par les apprenants eux-mêmes est généralement très fructueuse. Il s'agit là de laisser vraiment libre court à l'imagination de chacun.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Non.		

Faites le plan de la salle de formation idéale...

SAVOIR TROUVER		Créer « Le véhicule idéal ! »	13-31 Niv. 3 Ex. 1
Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.		
Applications (exemples)	<p><u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité.</p> <p><u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.</p>		
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.		
Consignes	Les apprenants peuvent travailler seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.		
Remarques	Les apprenants peuvent à loisir donner libre cours à leur imagination. Toutefois, le formateur peut poser la condition de créer un véhicule qu'on puisse utiliser sans toutefois insister sur les moyens de le faire avancer.		
Extension(s) (exemples)	Le formateur peut proposer ou faire proposer à ses apprenants un autre objet idéal à imaginer. La recherche par les apprenants eux-mêmes est généralement très fructueuse. Il s'agit là de laisser vraiment libre court à l'imagination de chacun.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Non.		

Dessinez ou décrivez un nouveau véhicule qui pour vous serait le plus pratique.

Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.
Applications (exemples)	<u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité. <u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication. <u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.
Consignes	Les apprenants peuvent travailler seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.
Remarques	Les apprenants peuvent à loisir donner libre cours à leur imagination. L'être idéal n'est pas tenu de ressembler à un humain par exemple...
Extension(s) (exemples)	Le formateur peut proposer ou faire proposer à ses apprenants d'inventer également un cadre où faire évoluer cet être idéal. Un cadre idéal, pourquoi pas ?
Individualisation	Oui.
Corrigé	Non.

Créez un être idéal. Faites-en la description physique et morale.
Il peut ne pas ressembler à un humain...

SAVOIR TROUVER		Créer	13-33
« L'emploi du temps idéal ! »		Niv. 3	Ex. 3
Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.		
Applications (exemples)	<p><u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité.</p> <p><u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.</p>		
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.		
Consignes	Les apprenants peuvent travailler seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.		
Remarques	Les apprenants peuvent à loisir donner libre cours à leur imagination. Toutefois, le formateur doit insister sur la consigne qui suppose d'inclure au moins 35 heures de travail.		
Extension(s) (exemples)	Le formateur peut proposer d'imaginer ce que pourrait être l'emploi du temps de travail idéal ou encore directement le travail idéal.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Non.		

Créez un emploi du temps idéal. Une obligation quand même :
...il vous faut consacrer au moins 35 heures au travail.

SAVOIR TROUVER		Créer « La ville idéale ! »	13-41 Niv. 4 Ex. 1
Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.		
Applications (exemples)	<p><u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité.</p> <p><u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.</p>		
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.		
Consignes	Les apprenants peuvent travailler seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.		
Remarques	Les apprenants peuvent à loisir donner libre cours à leur imagination. Toutefois, le formateur doit insister sur le fait que cette ville doit pouvoir être habitée...		
Extension(s) (exemples)	Le formateur peut proposer d'imaginer ce que pourrait être le transport en commun idéal à l'intérieur de la ville.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Non.		

Faites le plan de la ville idéale.

SAVOIR TROUVER		Créer « Scénario »	13-42 Niv. 4 Ex. 2
Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.		
Applications (exemples)	<p><u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité.</p> <p><u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.</p>		
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.		
Consignes	Les apprenants peuvent travailler seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.		
Remarques	Les apprenants peuvent à loisir donner libre cours à leur imagination. Ils peuvent choisir entre le scénario d'un jeu vidéo ou d'un film de science-fiction ou autre.		
Extension(s) (exemples)	Le formateur peut proposer d'aller plus loin dans l'élaboration du scénario, par exemple en décrivant ou en dessinant les personnages et les lieux pour le jeu ou en choisissant des acteurs et des décors pour le film.		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Non.		

Créez le scénario d'un jeu vidéo (ou d'un film de science-fiction ou autre si vous préférez).

La base de ce scénario est : une île, des habitants très particuliers et des ennemis qui veulent s'emparer de l'île.

SAVOIR TROUVER		Créer « Chef d'état »	13-43 Niv. 4 Ex. 3
Objectifs	S'entraîner à avoir des idées, à créer.		
Applications (exemples)	<p><u>En formation initiale</u> : toute opération qui consiste à imaginer des possibilités, à faire preuve d'inventivité ou de créativité.</p> <p><u>Sur les postes de travail</u> : toute tâche impliquant d'avoir des idées pour améliorer son poste de travail, sa façon de travailler ou encore l'objet en fabrication.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toute opération mentale demandant à imaginer des possibilités pour se simplifier la tâche ou la vie ou l'améliorer.</p>		
Matériel	Une feuille comportant le travail de création à faire.		
Consignes	Les apprenants peuvent travailler seuls ou en groupe. S'ils ont des difficultés pour écrire les idées (ou les dessiner), on peut constituer des groupes comportant un apprenant qualifié pour écrire ou dessiner les idées qui auront été données.		
Remarques	Les apprenants peuvent à loisir donner libre cours à leur imagination. Cependant, ils doivent faire preuve d'un certain réalisme. On ne peut pas imaginer par exemple que la population ne travaillerait pas et ne ferait que s'amuser ! Cependant, on peut aussi imaginer un système (sur une île ou une autre planète) où, par exemple, l'argent n'existerait pas...		
Extension(s) (exemples)	Le formateur peut proposer d'imaginer un plan pour que le personnel d'une entreprise soit plus heureux ou les élèves d'un établissement scolaire...		
Individualisation	Oui.		
Corrigé	Non.		

Vous êtes chef d'état et vous faites un plan pour que les habitants soient plus heureux. Attention ! Vous devez rester suffisamment réaliste !