

TRAITER L'INFORMATION GRÂCE AU MINDMAPPING

A l'ère d'Internet, l'information est accessible à tous, de n'importe où, et à profusion. Le privilège aujourd'hui n'est donc plus de posséder l'information, mais de savoir la traiter.

Le MindMap⁽¹⁾, également connu sous le nom de "carte heuristique" ⁽²⁾⁽³⁾, est un outil qui répond parfaitement à ce besoin. Il sert à représenter et à organiser une information en fonction d'un objectif.

Cette technique a été formalisée dans les années 70 par l'universitaire anglais Tony Buzan. Depuis une dizaine d'années, elle connaît un succès grandissant dans les entreprises. D'abord parce que le MindMapping est synonyme de créativité, de productivité⁽⁴⁾ et de travail en équipe. Ensuite parce que les nombreux logiciels qui lui sont aujourd'hui dédiés apportent aux entreprises le "sérieux", la souplesse de création et les facilités de partage qu'elles attendent.

Cette notice a pour objectif de vous initier à la technique du mindmapping. Elle vous donne les règles de base pour construire une carte heuristique, des idées d'applications et des ressources pour aller plus loin.

- (1) Le terme "MindMap" est déposé par Tony Buzan
 (2) Le terme "carte heuristique" est déposé par Jean-Luc Deladrière, Frédéric Lebihan, Pierre Mongin et Denis Rebaud
 (3) "Heuristique" vient du grec *heuriskein* qui signifie "découvrir"
 (4) <http://www.usinenouvelle.com/article/la-cartographie-nouvel-outil-de-productivite.N30461>

(valorisation immédiate des propositions, nouvelles idées par rebond sur celles des autres)

→ **un MindMap favorise enfin la mémorisation de l'information.** C'est une conséquence des points précédents et des dispositions favorables dans lesquelles se trouve un cerveau qui travaille avec une carte heuristique.

RÈGLES DE BASE D'UN MINDMAP

Pour illustrer ces règles de bases, nous allons réaliser une carte qui décrit les principaux composants d'un ordinateur :

1. Carte-mère
2. Processeur
3. Mémoire vive
4. Disque dur
5. Lecteur de DVD
6. Carte graphique
7. Carte son
8. Ecran
9. Clavier
10. Souris
11. Imprimante
12. Logiciels bureautiques
13. Applicatifs
14. Jeux

MATÉRIEL UTILISÉ

Le matériel nécessaire pour réaliser votre premier MindMap est une feuille A4 vierge et quelques stylos (ou feutres) de couleurs. Vous pouvez bien-sûr utiliser un logiciel de mindmapping comme ceux qui vous sont proposés à la fin de cette notice.

LES APPORTS DU MINDMAP EN ENTREPRISE

- **le MindMap favorise la production d'idées** en faisant appel à la fois à notre cerveau gauche (siège de la logique) et à notre cerveau droit (siège de la créativité).
- **le MindMap améliore la productivité** en permettant de structurer une information, même complexe, rapidement et avec un minimum d'efforts.
- **le MindMap sait gérer simultanément la vision globale** d'un problème et ses moindres détails.
- **le MindMap facilite le travail en équipe** grâce à la représentation visuelle des idées de chacun

RÈGLE N°1 : UN PAYSAGE BLANC COMME NEIGE

Si vous utilisez une feuille de papier, assurez-vous de la mettre en format paysage. Nos yeux étant disposés (jusqu'à récemment encore) sur une ligne horizontale, ils embrassent plus facilement l'espace d'une feuille ainsi orientée.

Choisissez ensuite une feuille sans carreaux ni lignes. Votre cerveau gauche ne se sentira ainsi pas obligé de suivre ces repères, pour le plus grand bien de votre créativité.

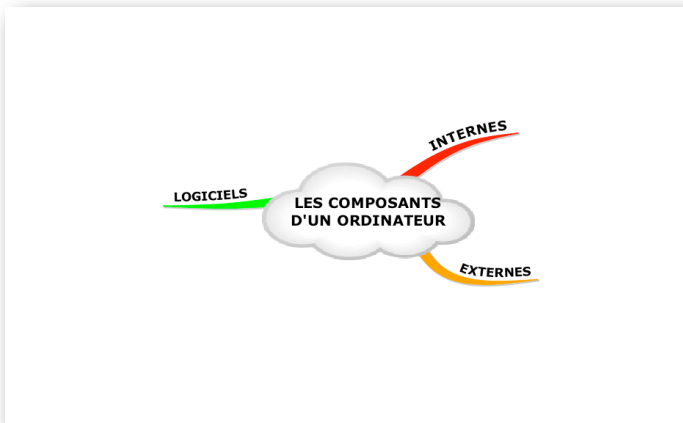
RÈGLE N°2 : LE COEUR AU CENTRE

Dans un souci de gestion de l'espace, le sujet de votre carte doit se trouver au centre de la feuille. Dans notre exemple, le coeur est "Les composants d'un ordinateur". Ecrivez ce mot en majuscules au centre de votre page et entourez-le d'une forme vaporeuse et courbe (un nuage par exemple). Votre feuille doit ressembler à cela :



RÈGLE N°3 : 1 MOT = 1 BRANCHE

Vous allez maintenant répartir autour de votre "nuage" les composants listés dans l'introduction. Examinez au préalable la liste pour essayer d'en dégager des sous-ensembles. Je vous propose "INTERNES", "EXTERNES" et "LOGICIELS" mais vous pouvez utiliser ceux de votre choix (la gamme de prix, par exemple). Dessinez ensuite trois branches d'aspect organique (souples) et de couleur en les faisant partir du coeur de votre carte. L'emplacement et le sens de lecture (horaire ou non) n'ont ici pas d'importance. Veillez seulement à bien répartir les branches dans l'espace de la feuille. Au-dessus de chaque branche, écrivez alors le nom du sous-ensemble de composants : INTERNES, EXTERNES, LOGICIELS. Votre carte, qui prend tournure, doit ressembler à cela :

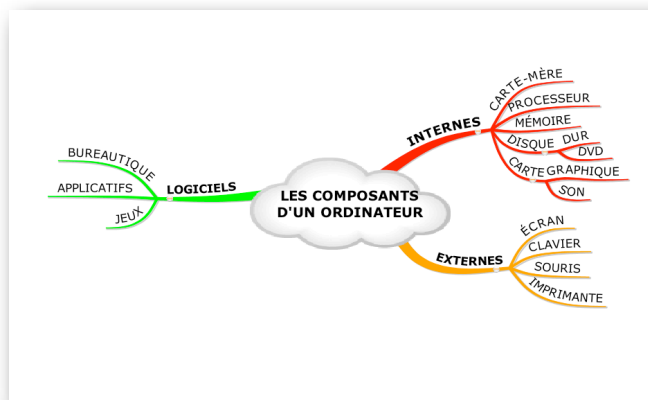


LES BONNES HABITUDES À PRENDRE

- **Ecrivez les mots en MAJUSCULES.** Votre carte gagnera en lisibilité.
- **Utilisez un seul mot par branche.** Si besoin, ajoutez un niveau supplémentaire (voir les composants "carte graphique" et "carte son"). Votre carte accueillera plus facilement les ajouts ultérieurs.
- **Ecrivez les mots au-dessus des branches.** Il s'agit d'une convention occidentale à laquelle notre oeil est attaché.
- **Dessinez des branches de la même longueur que vos mots.** Cela vous aidera à optimiser l'espace de votre feuille.
- **Inclinez vos branches à 45° maximum.** Vous n'aurez pas à tourner la feuille pour vous relire.

Poursuivez alors l'ajout des composants de chaque sous-ensemble, en dessinant des branches secondaires qui partent de l'extrémité de chaque branche principale.

Osez ajouter vos propres idées de composants (vous savez, la "carte réseau" qui vous démange depuis le début). Bravo, vous avez réalisé votre première carte heuristique !






DESSINE-MOI UN ORDINATEUR

L'utilisation de pictogrammes et d'images dans un MindMap n'est pas une règle de base. Son but est néanmoins fondamental : faire réagir votre cerveau en émission (génération d'idées) comme en réception (appropriation et mémorisation des données). L'illustration du coeur et des branches de votre carte doit devenir un réflexe. Si le temps ne vous permet pas d'illustrer en temps réel vos cartes, n'hésitez pas à les reprendre par la suite.

AU SUJET DU CERVEAU

La présentation du fonctionnement de notre cerveau, complexe et toujours à l'étude, n'est pas l'objet de cette notice, Retenez seulement que notre cerveau raisonne en images. Pour vous en convaincre, si je vous dis : "votre maison", il est fort probable que des images de votre maison vous apparaîtront, et non les mots "votre maison".

CONCEPT À ILLUSTRER	EXEMPLE DE PICTOGRAMMES SIMPLES	ÉVOCATION
"OBJECTIF"		Cible
"RISQUE"		Danger
"IDÉE"		Lumière

CHOISIR LA BONNE ILLUSTRATION

Les *bons* pictogrammes (ou les *bonnes* images) sont ceux qui évoquent l'information sans avoir besoin de la représenter. C'est le mot du souffleur de théâtre qui permet à l'acteur de se remémorer le passage en entier. Ou le raccourci sur votre bureau qui *appelle* le programme associé, sans *être* le programme lui-même.

Bien-sûr, il arrive que l'information et l'illustration se confondent. Mais les informations que vous serez généralement amené à traiter seront conceptuelles.

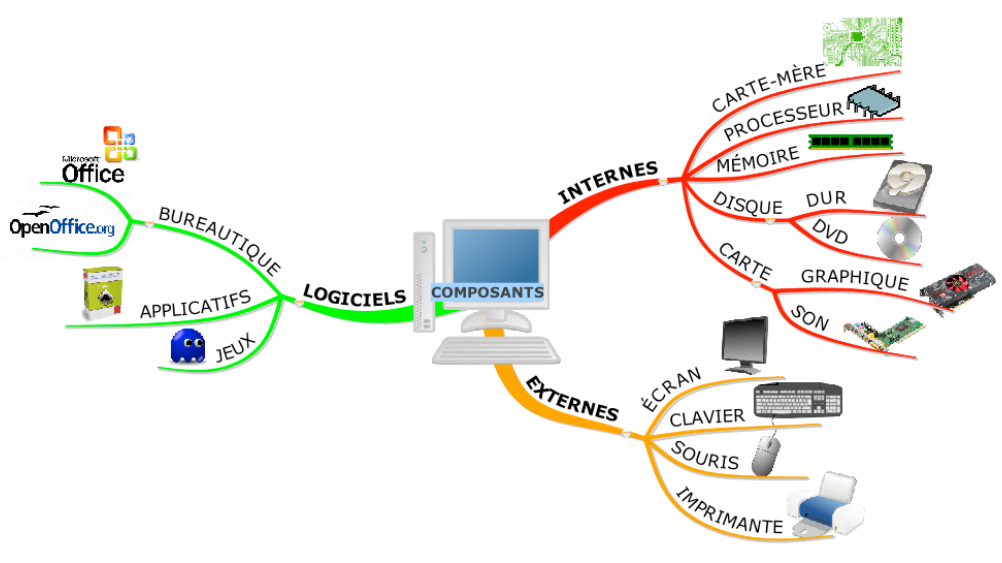
En voici trois exemples, avec les pictogrammes associés :

TOUT LE MONDE PEUT DESSINER

Comme le montre ce tableau, quelques traits de crayon suffisent pour dessiner un pictogramme. Dans ce domaine toutefois, les logiciels de mindmapping donnent un avantage à leurs utilisateurs. Il suffit en effet de "copier-coller" des images trouvées sur Internet pour illustrer une carte. Moyennant, bien-sûr, le respect des droits d'auteurs pour un usage autre que privé.

Dans les deux cas, à force de pratique ou de recherche, vous vous constituerez petit à petit votre "bibliothèque personnelle de pictos".

Vous trouverez à la fin de cette notice quelques liens utiles pour illustrer efficacement vos MindMaps.

REPRÉSENTATION LINÉAIRE	REPRÉSENTATION SOUS FORME DE MINDMAP
<p>Les composants d'un ordinateur :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carte-mère 2. Processeur 3. Mémoire vive 4. Disque dur 5. Lecteur de DVD 6. Carte graphique 7. Carte son 8. Ecran 9. Clavier 10. Souris 11. Imprimante 12. Logiciels bureautiques 13. Applicatifs 14. Jeux 	 <p style="text-align: right;"><i>Carte réalisée avec le logiciel iMindMap</i></p>

FORCÉMENT, UN MINDMAP ÇA QUESTIONNE

Un MindMap est donc conçu visuellement pour plaire à notre cerveau. Mais au delà de son esthétique, sa vraie valeur réside dans l'enseignement que nous tirons de sa construction.

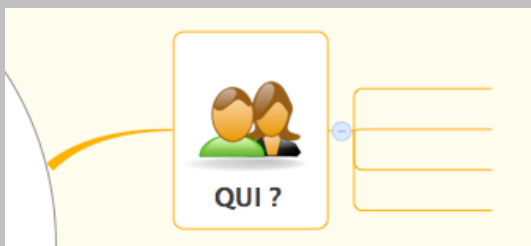
Le simple fait de devoir positionner une information dans une carte nous oblige en effet à nous interroger sur :

- la **signification** de cette information (quel MOT-CLÉ ? quel pictogramme ?)
- sa **pertinence** vis à vis de l'objectif recherché (je conserve ? je rejette ?)
- sa **nature** (dans quelle BRANCHE ?)
- sa **redondance** dans la carte (pourquoi revient-elle plusieurs fois ?)

La création d'un MindMap est donc un processus actif qui clarifie l'information et facilite son appropriation. Ce principe est à la base de nombreuses utilisations du mindmapping.

ASTUCE

Pour toutes vos cartes, support papier ou informatique, dessinez quelques branches secondaires vides derrière chaque branche principale. La nature ayant horreur du vide, le cerveau sera plus enclin à produire des idées pour remplir les lignes.



IL Y A UNE CARTE POUR ÇA

Les applications professionnelles des MindMaps font l'objet d'ouvrages entiers. En voici quelques unes :

- Clarifier ou synthétiser un sujet
- Prendre des notes *utiles* (réunion, conférence, séminaire...)
- Préparer une rencontre avec un client, avec son chef
- Piloter un projet (ressources, planning)
- Organiser ses tâches quotidiennes
- Prendre une décision (par pesage des différents scénarii)
- Préparer une réunion d'équipe (avec anticipation et efficacité)
- Prendre la parole en public

- Résoudre un problème complexe
- Mémoriser une masse d'informations
- Organiser une séance de créativité (brainstorming, recherche d'innovation,...)

Chaque carte, en tant que réponse à un objectif précis, est unique. Pour certaines réflexions, il est toutefois possible d'utiliser des cartes-modèles prêtes à l'emploi.

Ces cartes vous proposent des branches principales pré-remplies qu'il vous suffit de compléter en fonction des informations à votre disposition.

A titre d'exemple, voici une carte-modèle qui se révèle utile dans de nombreuses situations. On peut à ce titre la considérer comme le "couteau suisse" du mindmapping.

CARTE "CQQCOQPP" (LE COUTEAU SUISSE)

Grand classique du questionnement, la série :

- Comment ?
- Qui ?
- Quoi ?
- Combien ?
- Où ?
- Quand ?
- Pourquoi ?
- Pour quoi ?

se traite très bien sous forme de MindMap.

■ Objectifs concernés

- Mettre au clair un sujet que vous avez en tête (pour vous-même ou pour les autres)
- Synthétiser un document en le lisant (note, roman, article,...)
- Faire une fiche de communication (événement, projet...).

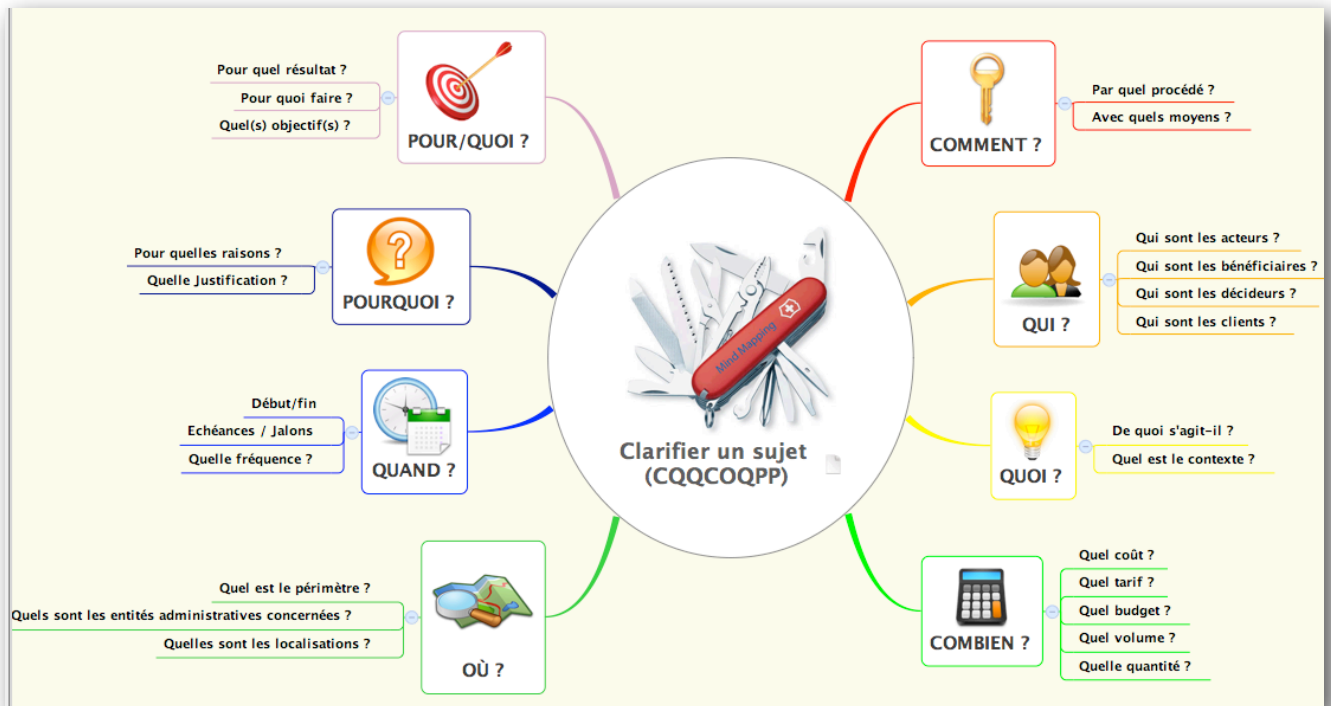
■ Atouts du mindmapping

- On fait littéralement le tour du sujet sur la carte en abordant les questions dans l'ordre (checklist associée à un guide de questionnement).
- Si une idée surgit alors qu'elle est sans rapport avec la question, il suffit de la rattacher immédiatement à la branche la plus appropriée. L'idée ne sera donc pas oubliée.
- Une branche moins développée que les autres attirera l'attention sur des questions qui nécessitent un éclaircissement.
- Cette carte se prête très bien à un travail en équipe.

■ Point de vigilance

Ne pas confondre les questions "Pourquoi ?" (raisons) et "Pour quoi ?" (résultat attendu).

Voici la carte-modèle "CQQCOQPP" avec les questions que vous devez vous poser pour chaque branche :



Carte réalisée avec le logiciel Xmind

POUR ALLER PLUS LOIN

BIBLIOGRAPHIE

- **ORGANISEZ VOS IDÉES AVEC LE MINDMAPPING**
(Éditions Dunod)
J.-L. Deladrière / F. Le Bihan / P. Mongin / D. Rebaud
- **DES IDÉES À LA CARTE**
(Éditions EMS)
Benoît Delvaux
- **BOOSTEZ VOTRE EFFICACITÉ AVEC FREEMIND, FREEPLANE ET XMIND**
(Éditions Eyrolles)
X. Delengaigne / P. Mongin
- **MIND MAP - DESSINE-MOI L'INTELLIGENCE**
(Éditions d'organisation)
T. & B. Buzan
- **LES CARTES D'ORGANISATION D'IDÉES**
(Éditions Chenelière Education)
Nancy Margulies

LOGICIELS

MINDMANAGER	299 €	
www.mindjet.com		
La référence en entreprise. Parfaitement intégré à Windows. Plateformes : Windows, Mac OS		

iMINDMAP	75€ et +	
www.thinkbuzan.com		
Rendu proche d'une carte réalisée à la main mais interface ardue et peu intuitive. Plateformes : Windows, Mac OS, Linux		
XMIND	Gratuit	
www.xmind.net		
Le meilleur logiciel pour démarrer. Version de base gratuite et fonctionnelle. Plateformes : Windows, Mac OS, Linux		
FREEPLANE	Gratuit	
www.freeplane.org		
Adapté aux cartes textuelles qui contiennent beaucoup d'informations (filtres puissants). Plateformes : Windows, Mac OS, Linux		
iTHOUGHTS	5,99 €	
www.ithoughts.co.uk		
Le MindMap sur Iphone. Interface fluide et intuitive. Export vers les logiciels précédents. Plateformes : iOS (iPhone)		

PICTOGRAMMES ET IMAGES

- www.google.fr
- Accès à la recherche d'images en cliquant sur le lien "Images" en haut à gauche. Composez vos recherches à l'aide des mots "picto", "icône" ou "symbole". Par exemple, "picto cible".



- <http://office.microsoft.com/fr-fr/images/>

Recherche d'images en français via le moteur Bing de Microsoft. Téléchargement indépendant du système d'exploitation. Tri possible par évaluation, nombre de téléchargements, etc.



- www.iconfinder.com

Bibliothèque anglaise de plus de 140 000 icônes de grande qualité.

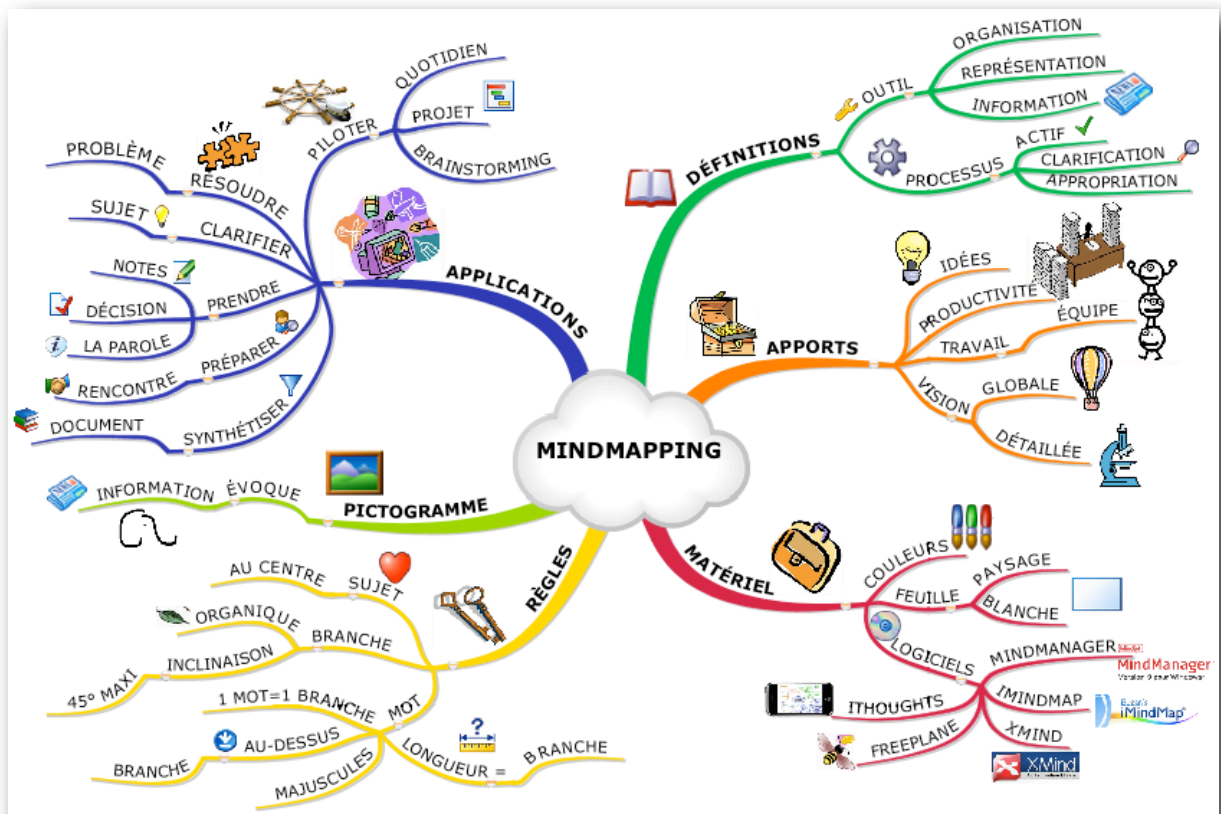


- www.openclipart.org

Bibliothèque anglaise contenant 40 000 illustrations qui présentent l'avantage d'être vectorielles (donc redimensionnables sans perte de qualité) et surtout libres de droits, même à des fins commerciales.

WEB

- www.mapping-experts.fr
Blog de l'Ecole Française de l'Heuristique. Actualités, échanges de pratiques,...
- www.heuristiquement.com
Blog de Philippe Boukobza (Madrid). Actualités autour de la carte heuristique et de la culture numérique (réseaux sociaux, Web 2.0, nouveaux outils...).
- www.freemindparl'exemple.fr
Blog de Franck Maintenay (Brest), dédié aux logiciels Freemind et Freeplane.
- www.efh.fr
Site de l'Ecole Française de l'Heuristique. Événements et formations proposés.
- www.petillant.com
Des supports pédagogiques et intéressants pour débiter.



CONTACT

Matthieu POLET

matthieu.polet@eurekarte.fr

06 42 04 72 99

