

STRUCTURER L'INFORMATION GRACE AU MINDMAPPING

Sommaire

Règles de base d'un Mindmap

- Matériel utilisé
- Un paysage blanc comme neige
- Le cœur au centre
- 1 mot = 1 branche

Les pictogrammes

- Choisir la bonne illustration
- Tout le monde peut dessiner

Apport du Mindmap en entreprise

Usages des cartes heuristiques

Les modèles de carte

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 MindMap¹, également connu sous le nom de « carte heuristique »², est une méthode 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.

¹ Le terme « MindMap » est déposé par Tony Buzan.

² Le terme « carte heuristique » est déposé par Jean-Luc Deladrière, Frédéric Le Bihan, Pierre Mongin et Denis Rebaud (Ecole Française de l'Heuristique). « Heuristique » vient du grec heuriskein qui signifie « découvrir ».

Depuis une dizaine d'années, elle connaît un succès grandissant dans les entreprises. D'abord parce que le MindMapping est synonyme de créativité, de productivité³ 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 et aux règles de base pour construire une carte heuristique.

³ La cartographie: nouvel outil de productivité, Usine Nouvelle - 16/02/2009 : <http://bit.ly/hHdxBL>



RÈGLES DE BASE D'UN MINDMAP

Pour illustrer ces règles de bases, voici les différentes étapes de la réalisation d'une carte décrivant les principaux composants d'un ordinateur :

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

MATERIEL UTILISÉ

Pour réaliser un MindMap, seule une feuille A4 vierge et quelques stylos (ou feutres) de couleurs sont nécessaires. Il existe également des logiciels de mindmapping [Liste en fin de notice].

RÈGLE N°1 : UN PAYSAGE BLANC COMME NEIGE

Si vous utilisez une feuille de papier, assurez-vous de la positionner en format paysage : nos yeux étant disposés sur une ligne horizontale, ils embrassent plus facilement l'espace d'une feuille ainsi orientée.

Choisir ensuite une feuille sans carreaux ni lignes : le cerveau gauche ne se sentira pas obligé de suivre ces repères et votre créativité pourra mieux s'exprimer.

RÈGLE N°2 : LE COEUR AU CENTRE

Dans un souci de gestion de l'espace, le sujet de la carte doit se trouver au centre de la feuille. Ici, le cœur est « Les composants d'un ordinateur ». Ecrire ce mot en majuscules au centre de la page et l'entourer d'une forme vaporeuse et courbe (un nuage par exemple).

La feuille doit ressembler à cela :



RÈGLE N°3 : 1 MOT = 1 BRANCHE

Répartir les composants listés dans l'introduction, autour du « nuage ». Examiner au préalable la liste pour essayer d'en dégager des sous-ensembles.

Dans l'exemple des composants informatiques, trois sous-ensembles peuvent être utilisés : « INTERNES », « EXTERNES » et « LOGICIELS ». D'autres choix sont néanmoins possibles comme un classement par gamme de prix, par exemple.

Dessiner ensuite trois branches d'aspect organique (souples) et de couleur en les faisant partir du cœur de la carte. L'emplacement et le sens de lecture (horaire ou non) n'ont ici pas d'importance. Il faut seulement veiller à bien répartir les branches dans l'espace de la feuille.

Au-dessus de chaque branche, écrire le nom du sous-ensemble de composants : INTERNES, EXTERNES, LOGICIELS.

La carte, qui prend tournure, doit ressembler à cela :



LES BONNES HABITUDES À PRENDRE

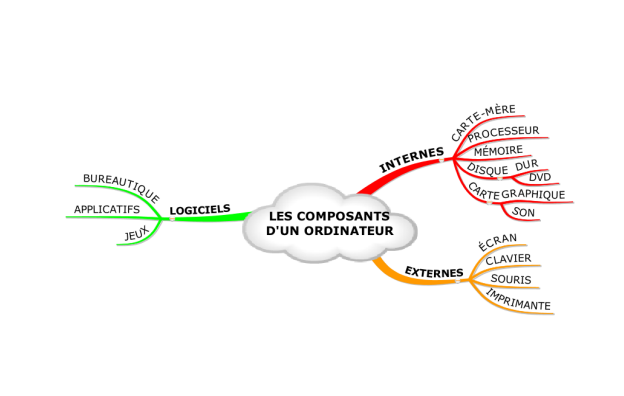
- Ecrire les mots en MAJUSCULES. La carte gagnera en lisibilité.
- Utiliser un seul mot par branche. Si besoin, ajouter un niveau supplémentaire (voir les composants « carte graphique » et « carte son »). La carte accueillera plus facilement les ajouts ultérieurs.
- Ecrire les mots au-dessus des branches. Il s'agit d'une convention occidentale à laquelle notre œil est attaché.
- Dessiner des branches de la même longueur que les mots afin d'optimiser l'espace de la feuille.
- Incliner les branches à 45° maximum pour éviter de devoir tourner la feuille pour se relire.

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

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.

La version finale de la carte doit ressembler à ça :



LES PICTOGRAMMES

L'utilisation de pictogrammes et d'images dans un Mind-Map n'est pas une règle de base, mais son but est néanmoins fondamental : faire réagir le cerveau en émission (génération d'idées) comme en réception (appropriation et mémorisation des données).

L'illustration du cœur et des branches de la carte doit devenir un réflexe. Si le temps ne permet pas d'illustrer la carte en temps réel, il ne faut pas hésiter pas à la reprendre par la suite.

REMARQUE

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 ».

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.

Il se peut parfois que l'information et l'illustration se confondent, mais les informations que vous serez généralement amené à traiter seront conceptuelles.

En voici quatre exemples, avec les pictogrammes associés :

Concept à illustrer	Exemple de pictogrammes simples	Evocation
« Objectif »		Cible
« Penser à... »		Mémoire d'éléphant
« Risque »		Danger
« Idée »		Lumière

TOUT LE MONDE PEUT DESSINER

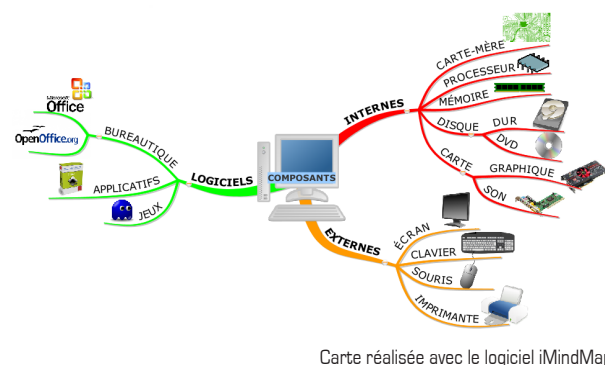
Comme le montre le tableau ci-dessus, quelques traits de crayon suffisent pour dessiner un pictogramme. Dans ce domaine toutefois, les logiciels de mindmapping donnent un avantage à leurs utilisateurs. Il suffit en effet de « copier-coller » des images trouvées sur Internet pour illustrer une carte (veillez cependant à respecter les droits d'auteurs pour un usage autre que privé).

Dans les deux cas, à force de pratique ou de recherche, vous vous constituerez progressivement une bibliothèque personnelle de pictogrammes.

■ Représentation linéaire :

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

■ Représentation sous forme de mindmap



Carte réalisée avec le logiciel iMindMap



APPORTS DU MINDMAP EN ENTREPRISE

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

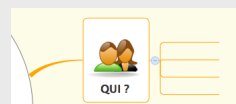
En effet, positionner une information dans une carte oblige à s'interroger sur :

- Sa signification (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.



En résumé un 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).
- Améliore la productivité en permettant **de structurer une information**, même complexe, rapidement et avec un minimum d'efforts.
- Permet de gérer simultanément la **vision globale d'un problème** et ses moindres détails.
- Facilite le travail en équipe grâce à la **représentation visuelle des idées** de chacun (valorisation immédiate des propositions, nouvelles idées par rebond sur celles des autres)
- **Favorise 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.



USAGES DES CARTES HEURISTIQUES

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,...)
- Définir et élaborer les rubriques d'un site Internet



LES MODÈLES DE CARTE

En tant que réponse à un objectif précis, chaque carte est unique. Pour certaines réflexions, il est toutefois possible d'utiliser des cartes-modèles prêtes à l'emploi. Ces cartes proposent des branches principales pré-remplies qu'il suffit de compléter en fonction des informations à sa disposition.

A titre d'exemple, la carte-modèle ci-dessous se révèle utile dans de nombreuses situations. A ce titre, on peut la considérer comme le « couteau suisse » du mindmapping. Elle permet de :

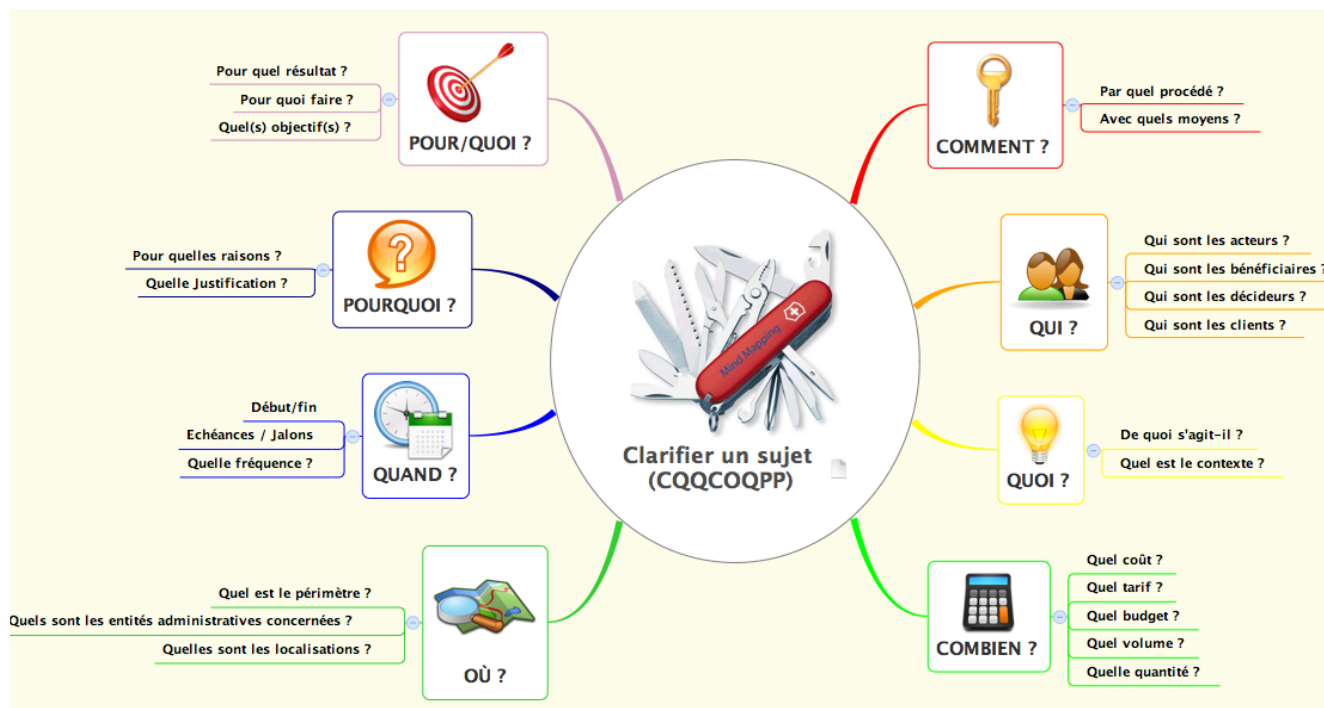
- Mettre au clair un sujet que vous avez en tête (pour vous-même ou pour les autres)
- Synthétiser un document en le lisant (note, roman, article,...)
- Faire une fiche de communication (événement, projet...).

Les questions suivantes se traitent très bien sous forme de MindMap :

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

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

Ci-après, la carte-modèle « CQQCQPP » avec les questions que vous devez vous poser pour chaque branche.



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

WEBGRAPHIE

■ 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.freemindparlexemple.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.

LOGICIELS DE MINDMAP

■ 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).

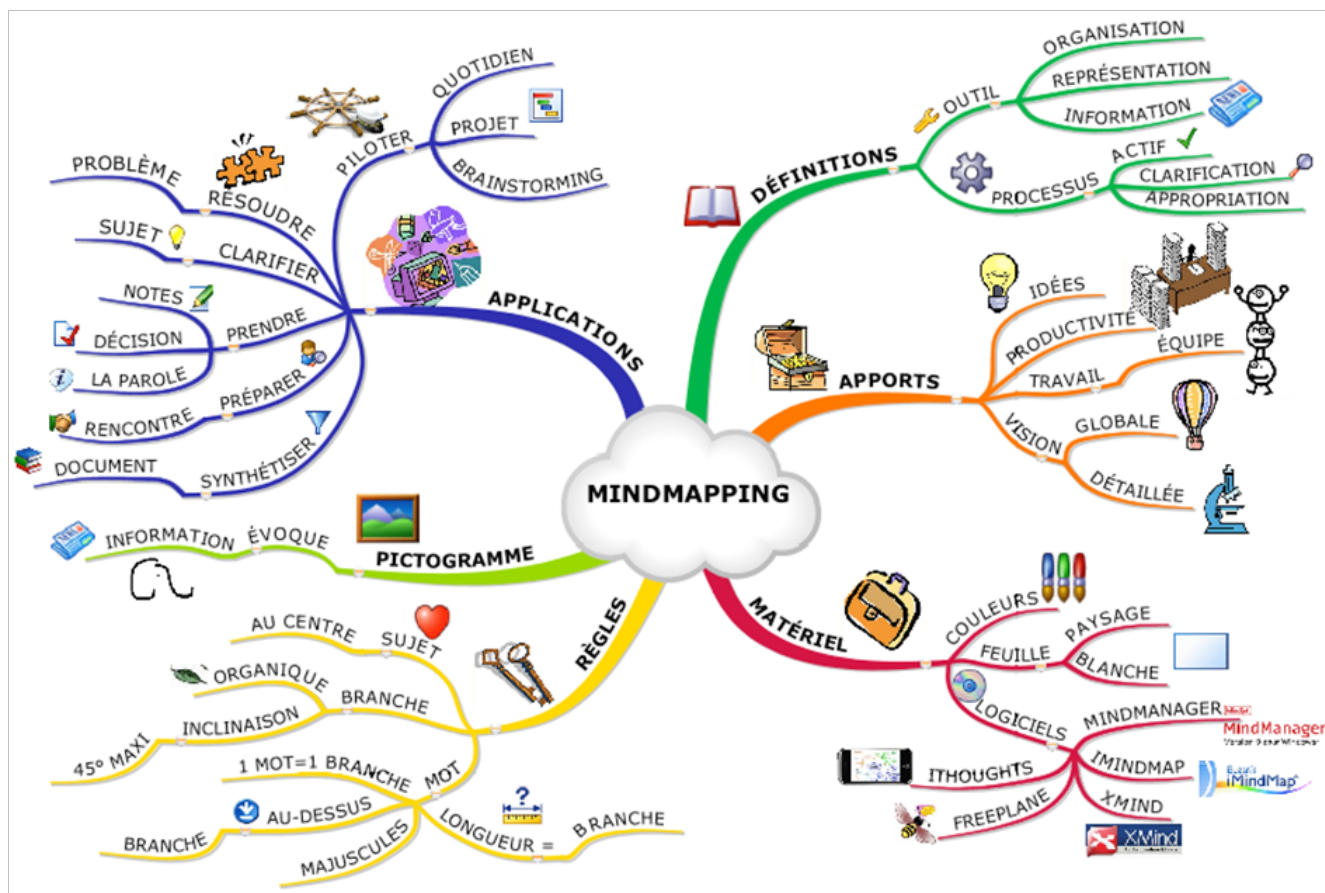
Plateformes : Windows, Mac OS, Linux

■ iThoughts (5,99€)

www.ithoughts.co.uk

Le MindMap sur Iphone. Interface fluide et intuitive. Export vers les logiciels précédents.

Plateformes : iOS (iPhone)



Cette notice a été réalisée en collaboration avec Matthieu POLET⁴

⁴ Pour contacter Matthieu POLET : matthieu.polet@eurekarte.fr ou 06 42 04 72 99.