

Grandir

Utiliser



Innover

Richard Le FUR
avancement de projet :
Septembre 2016

Que ce soit dans la vie citoyenne, personnelle ou professionnelle, dans la sphère publique ou dans le privé, des besoins similaires se révèlent.

Pour développer nos capacités à faire ensemble, nous avons besoin :

De surmonter nos difficultés à réfléchir, débattre, concevoir collectivement, de manière constructive et efficace.

D'outils et de pratiques, qui nous aident à penser et à nous coordonner.

De mûrir nos comportements, nos savoir-être relationnels, nous comprendre mutuellement et nous comprendre nous-même.



Nous avons aussi besoin de solutions faisables, adaptées aux contraintes qu'imposent notre présent et notre avenir proche :

Capables d'atteindre les membres d'une société de consommation et de distraction, où l'attention et l'engagement sont les cibles de toutes les concurrences.

Qui répondent aux impératifs de compétitivité, sans perdre de vue l'objectif social et culturel qui donne son sens à une action entreprise.

Qui permettent de concevoir plus juste, plus vite, plus fluide. De raccourcir les coûts et les distances entre l'idée et sa réalisation, et apportent un avantage concret et bien réel dans leur application.

En somme, nous avons besoin de produits et de services séduisants, pertinents et efficaces, qui permettent et accompagnent le développement des personnes et de leurs usages. Des innovations, pratiques et technologiques, à l'avantage de ceux qui les utilisent comme de ceux qui les entreprennent.

Que ce soit dans l'enseignement, le ludo-éducatif, la production transmédia, l'accompagnement thérapeutique, l'inclusion sociale, la citoyenneté...

Parfois, on n'arrive pas à travailler en équipe, cherchant trop à convaincre sans vouloir se comprendre.

Parfois, on n'arrive pas à suivre des mots qui vont trop vite ou trop loin pour nous.

Parfois, ce n'est pas avec les mots que l'on pense le mieux.

... et si...

Et si réfléchir devenait facile, naturel, amusant... simple comme un jeu de cartes ?

Un jeu qui permettrait de combiner entre elles les idées, selon la logique qui les relie.



On pourrait y jouer seul, pour mettre de l'ordre dans ses idées, ou plonger à la découverte de soi-même.



On pourrait y jouer avec les autres. Pour réfléchir ensemble, interroger nos certitudes, trouver des solutions.

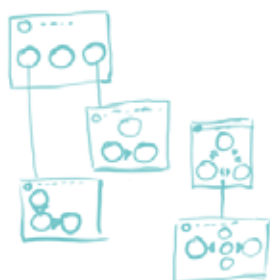


On en ferait un outil de travail collaboratif, pratique et agréable !

On pourrait y jouer autour d'une table, devant un tableau, ou sur nos tablettes, nos téléphones ou nos ordinateurs.



Dans nos projets de groupes, on jouerait à faire des cartes mentales, pour concevoir ensemble, nous y référer, les modifier...



... puis les utiliser pour produire automatiquement toutes sortes de créations, numériques ou imprimées.



L'école aussi pourrait en bénéficier.

On y jouerait pour structurer nos connaissances, grâce aux logiques qui relient les idées entre elles.



Nos enseignants partageraient leurs compositions, et d'un clic, feraient apparaître cours et activités, pour consacrer plus de temps à leurs élèves.



Les étudiants intégreraient les connexions logiques qui accompagnent ces connaissances, pour réarticuler plus efficacement leurs idées, faire des connexions...



Et au-delà, notre culture et notre société !

On aurait une nouvelle génération de produits culturels.

Des aventures transmédias philosophiques ou introspectives, des jeux vidéos pour découvrir et comprendre, des plateformes en ligne pour des débats constructifs...



On aurait des jeux-outils d'accompagnement, pour des thérapies analytiques ou comportementales, pour l'inclusion sociale, ou pour la réinsertion...



À condition que ce jeu ait de réelles qualités ludiques et cognitives.

À condition qu'il soit accessible, fluide et évident à jouer.

À condition qu'il offre de réels avantages techniques, dans des applications concrètes.

voici
Gui.



bonjour !

Projet en gestation,
Gui s'apprête à faire naître sa première brique :
un jeu-outil, avec les méthodes et parcours de
progression qui l'accompagnent.

Car un outil impacte plus que ce
qu'il permet de produire.

Il influe également sur
ceux qui l'utilisent.

À quoi sert-il ?

Gui est un support d'aide
à la réflexion.

Pour explorer et structurer
efficacement des idées.

Pour faciliter leur
compréhension
lorsqu'elles sont
complexes.

Pour concevoir à
plusieurs, de manière
constructive.

Le tout sous une forme
ludique, pour faire tout
cela avec plaisir.

Est-ce simple à utiliser ?

La simplicité est une
priorité : un outil doit être
ergonomique, un jeu
doit être fluide et fun.

Et comme on est tous
différents dans nos
fonctionnements et
nos habitudes, Gui
comporte de quoi
guider notre progression
et le développement de
nos aptitudes.

Comment on l'utilise ?

Par un jeu de carte
ou un logiciel sur sa
tablette, on crée
des cartes mentales
particulièrement
pertinentes :

on y ajoute nos idées
à mesure qu'elles se
révèlent,

on trouve «où» et
«comment» les placer
entre elles (la nature de
ce qui les relie),

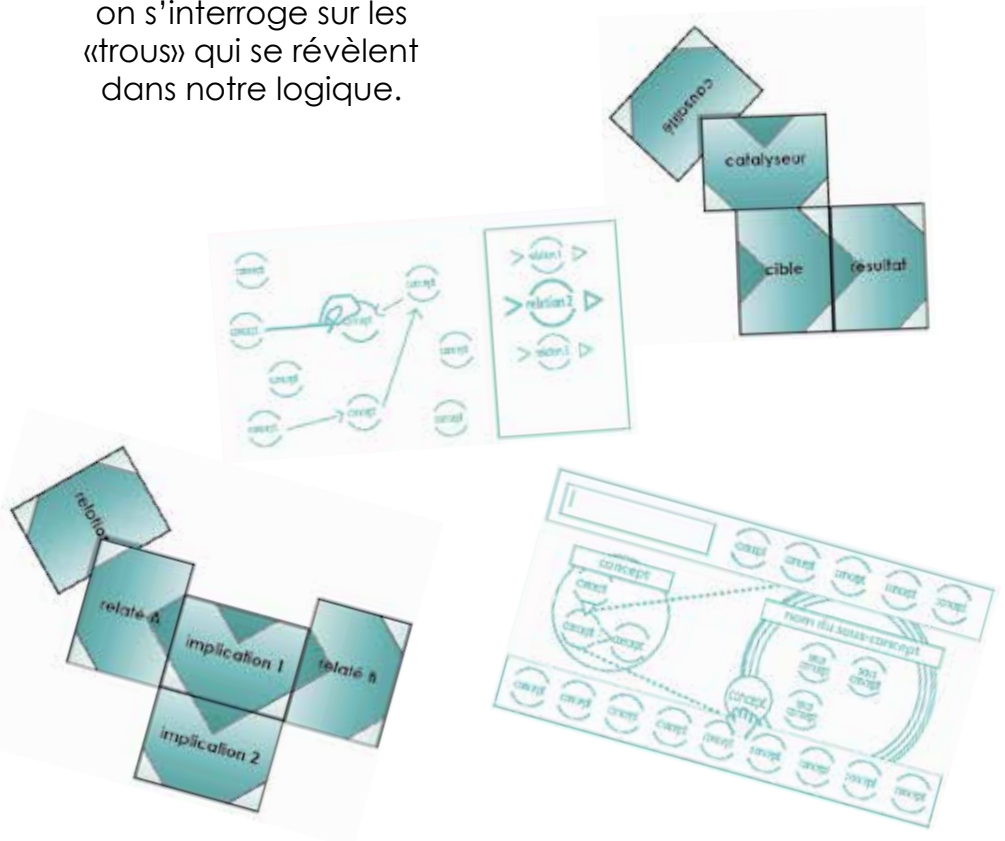
on s'interroge sur les
«trous» qui se révèlent
dans notre logique.

Qu'est-ce qu'on en fait ?

En complétant la
structure créée avec les
contenus nécessaires, on
génère toutes sortes de
productions, imprimables
ou multimédia.

Des activités, des
jeux, des formations,
qui intègrent cette
mécanique.

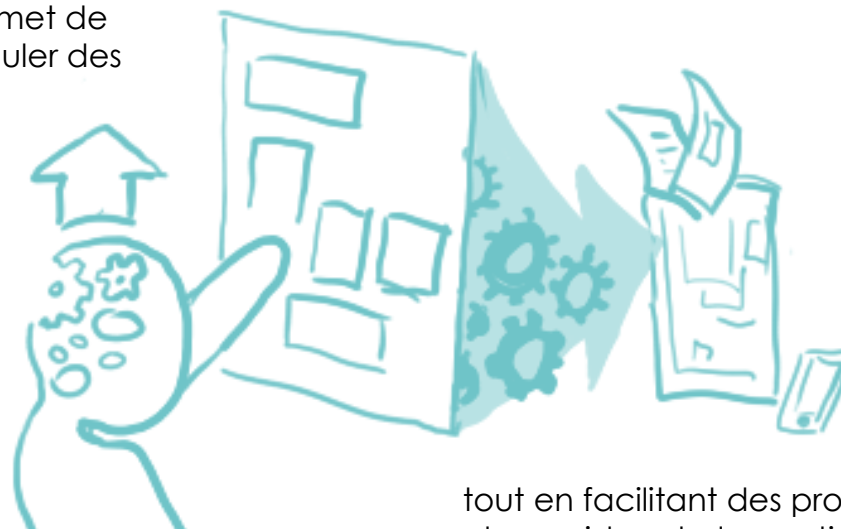
Du savoir-penser et du
savoir-faire-ensemble,
pour les utilisateurs qui la
pratiquent.



Il se trouve que G.U.I. est l'acronyme répandu de «Graphical User Interface». C'est bienvenu, car c'est justement ce dont il est question :

LES OBJECTIFS

une interface qui permet de visualiser et de manipuler des idées, sous forme de jeu de cartes, ou d'application numérique,

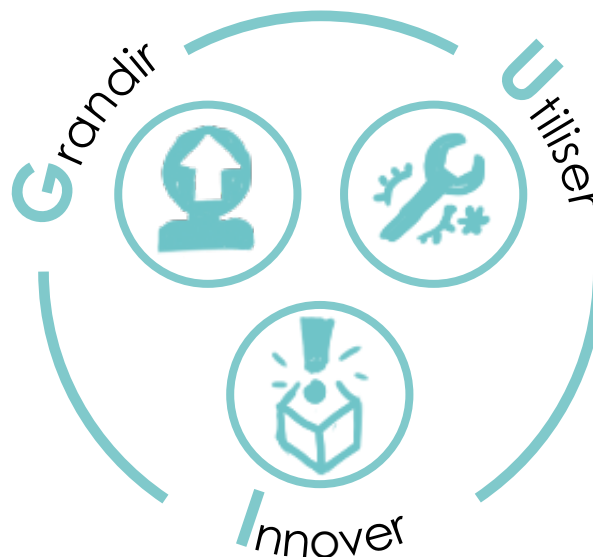


dont l'usage enrichit les aptitudes,

tout en facilitant des productions plus rapides et plus pertinentes.

Gui poursuit donc trois enjeux :

En développant ses usages, ses savoir-être, ses aptitudes relationnelles et collaboratives.
Un enjeu humain.



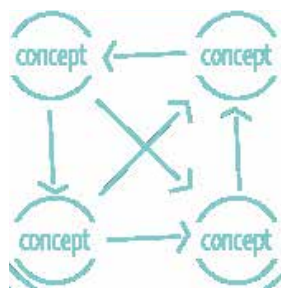
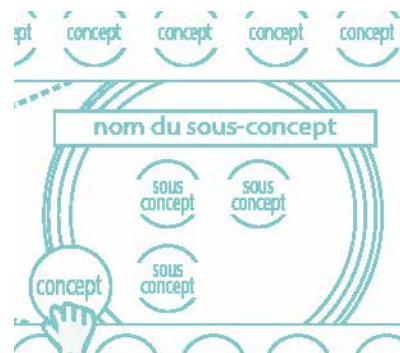
Des outils et des méthodes ergonomiques, pratiques, et directement exploitables.
Un enjeu technique.

Par la nature et la qualité des produits et des services ainsi proposés.
Un enjeu socio-économique.

Cette première brique, un trio outil / méthodes / accompagnement, se trouve donc au carrefour de l'humain, de la technique, et de la réalisation.

Conceptions : Le "LEGO" de la pensée

Qui se veut un "jeu de construction" de la pensée : en donnant aux idées la forme d'objets plus tangibles et manipulables, il facilite la conception collaborative, ainsi que les opérations abstraites complexes.



Facultés : Renforcement et souplesse cognitive

La clé repose dans les liens logiques qui articulent ces idées entre elles : elles permettent de structurer les connaissances, mais aussi de les recomposer, les remettre en question.



Collaborations : Usage fluide et accompagnement au changement

La méthode comme l'interface assurent un usage facile et naturel. Qu'il soit solitaire, ou coordonné entre plusieurs partenaires. De nombreux repères de progression balisent son utilisation, accompagnant l'utilisateur dans l'évolution de ses pratiques. Ils lui assurent une pleine conscience de son évolution, et entretiennent sa motivation.

Productions : Directement de la conception à la réalisation

Les structures d'idées produites ressemblent à des cartes mentales, mais plus exhaustives, plus exactes et pertinentes.

Leur justesse et leur format exploitable permettent d'en générer automatiquement diverses productions.

Dans des cadres collaboratifs, leur co-conception est efficace, facilitée par l'interface et les usages qui l'accompagnent (méthodes, savoir-être, faire-ensemble).

