

RE-ANIMER VOS FORMATIONS, EN TROIS COUPS DE CRAYONS

Une expression veut que l'on considère qu'une image vaut quelques milliers de mots. Les images peuvent être simples à produire, intégrables sur tous supports. La facilitation graphique est un **outil puissant** pour capter **l'attention**, clarifier un propos et renforcer la **mémorisation**. Initier les formateurs à cette pratique pour qu'ils puissent intégrer cet outil dans leurs pratiques pédagogiques est un plus réel, un atout maître.

PRÉSENTATION DE LA FORMATION

**Public cible :**

Toute personne qui anime des formations, crée des présentations pour toutes occasions.
Toute personne convaincue de la valeur de l'image, de ses vertus de médiation.
Toute personne qui souhaite s'initier à la facilitation graphique.

**Nombre de participants :**

8 participants (nous consulter pour des groupes plus nombreux)

**Prérequis :**

Aucun

**Dates :**

A définir.

**Durée :**

De 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h, soit 7 heures (horaires flexibles).

**Lieu :**

Sur site client ou dans nos locaux.

**Accessibilité :**

Faites-nous part de vos besoins spécifiques.

**Compléments :**

Les participants seront présents avec leur ordinateur et leur smartphone. Un écran de diffusion/projection est requis.



Facilitateur Graphique

BRUNO GALLAND

Email : sherpa@speedernet.com

Tél : 06 24 47 73 06

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

A l'issue de la formation, vous serez capables de :

- Démystifier la facilitation graphique.
- Prendre ou reprendre confiance en son coup de crayon.
- Comprendre les bénéfices de la facilitation graphique en formation (capter l'attention, faciliter la compréhension, renforcer la mémorisation)
- Expérimenter différents cas d'usage pédagogiques.
- Se constituer une banque de pictos prête à l'emploi.

PROGRAMME DÉTAILLÉ

Séquence 1 : La facilitation graphique dans tous ses états

- Découverte de la boîte à outils de la pensée visuelle.
- Comprendre pourquoi cela fonctionne pour mieux apprendre et mieux transmettre.
- Activité 1 : réaliser en direct son tout premier sketchnote en étant guidé pas à pas.

Séquence 2 : Dessiner votre histoire pédagogique visuelle

- Découverte du vocabulaire de la pensée visuelle.
- Activité 2 : créer sa première bibliothèque de pictos prêts à l'emploi.
- Activité 3 : donner vie à des personnages et les plonger dans des situations pédagogiques apprenantes et impactantes.

Séquence 3 : Guider le regard de vos apprenants, Activité 4

- Découverte de la grammaire de la pensée visuelle.
- Structurer vos planches et posters en apprivoisant les codes de ce nouveau langage (cadres, liens, couleurs, ...).

Séquence 4 : Dans le grand bain, mes premiers pas en formation, Activité 5.

- Réaliser ensemble un agenda visuel.
- Réaliser une fiche mémo dans un style facilitation graphique.
- Construire son plan d'actions visuel pour pratiquer dès demain.

MÉTHODES ET MOYENS

Les participants doivent pouvoir accéder à Internet depuis un ordinateur fixe ou portable. Il est également possible d'utiliser un smartphone pour certaines activités.

Les supports de cours, travaux pratiques et tests seront remis sur place ou mis à disposition sur un espace numérique partagé.

Alternance tout au long de la formation entre apports théoriques et mises en pratique.

SUIVI ET ÉVALUATION

Les participants réaliseront plusieurs exercices, qui feront l'objet de correction et de feedback de la part du formateur.

Un questionnaire de satisfaction sera proposé aux participants à l'issue de la formation. et une attestation de fin de formation ou un certificat de réalisation sera envoyé par mail au stagiaire.

Émargements ou justificatifs de connexions seront adressés par mail à l'entreprise en fin de formation.

