

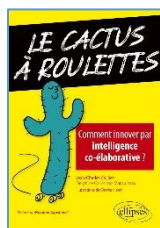
Info Ressources

Bulletin d'information du Centre de ressources pédagogiques

Numéro 103 – Juin 2022

Nouvelles acquisitions du Centre de ressources

> Ouvrages de réflexion, ouvrages méthodologiques



Le cactus à roulettes : comment innover par intelligence co-élaborative ?

Jean-Charles CAILLIEZ, Delphine CARISSIMO-MARQUIZEAU, Charles HENIN – Ellipses, 2021 - 328 p.

S'il y a bien une chose que vous n'avez jamais rencontrée, tout simplement parce qu'elle n'existe pas, c'est un «cactus à roulettes» ! Pourquoi telle bizarrerie aurait-elle été imaginée d'ailleurs... quel intérêt ? Aucun et c'est sans doute pour cela que personne ne l'a jamais inventée !

Cet ouvrage, illustré par Charles HENIN avec plus de 150 dessins, est une invitation à voyager à travers les étapes qui mènent de l'inspiration à l'innovation en passant par la créativité. Il vous offre pour cela une boîte à outils assez bien fournie et des illustrations de terrain basées sur l'expérimentation. On est bien dans le «faire»

et pas uniquement le «penser» !

La réflexion qui naît de la métaphore du cactus à roulettes nous aide à répondre à cette question : Comment peut-on insuffler une dynamique d'innovation dans son écosystème et quelles sont les conditions favorables à l'émergence d'une communauté apprenante ? Tout ce qu'il faut pour s'engager dans une démarche d'innovation durable ! [Résumé de 4e de couverture]



Apprendre à apprendre ensemble : initiation à la pairagogie

Denis CRISTOL – ESF Sciences humaines, 2022 – 196 p.

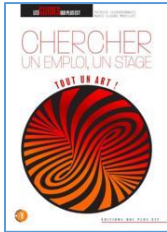
Parce que les équipes, les groupes, les collectifs, les entreprises cherchent à devenir collaboratifs et à développer l'intelligence collective, Denis CRISTOL propose une initiation à la pairagogie pour faire de chaque acte pédagogique un acte coopératif. Réunissant des savoirs théoriques et pratiques sur les façons d'apprendre ensemble, il répond à des questions telles que :

- Pourquoi et comment apprendre ensemble ?
- Quel potentiel de transformation des réseaux ?
- Comment émergent les communautés ?
- Qu'apporte la facilitation ?
- Comment favoriser les milieux propices à l'apprenance collective ?...

Ce livre ouvre la voie de l'intelligence collective aux managers, consultants, facilitateurs, chefs de projet, éducateurs, pédagogues. En apprenant les uns avec les autres, ce sont tous nos liens sociaux qui vont s'enrichir de plus d'altérité et d'empathie pour une société plus démocratique.

Centre de ressources pédagogiques
CAFOC de Nantes
22 rue de Chateaubriand – 44000 Nantes
Tél : 02.40.35.94.16

Horaires d'ouverture :
Lundi, mardi, mercredi et vendredi : 8h45 / 12h30 –
13h45 / 17h30
Jeudi : 8h45 / 17h30 (journée continue)



Chercher un emploi, un stage : tout un art !

Patrick LECOURSONNAIS, Marie-Claude MOUILLET – Editions Qui Plus Est, 2020 – 117 p. + annexes (Coll. Les Guides Qui Plus Est)

Les modalités de recrutement n'ont jamais été aussi diversifiées, évolutives, surprenantes, innovantes, improbables... Chaque jour, au rythme où évoluent les moyens de communication, de nouvelles pratiques apparaissent. Dans ce contexte, et sur des territoires eux aussi en constante mutation, chercher un emploi ou un stage est devenu tout un art ! Comment percer ? Avec quel(s) projet(s) ? Comment observer son territoire

? Où trouver des offres ? Quoi dire ? A qui ? Comment le dire ? Comment faire pour attirer l'attention, pour être entendu, accepté, pour se différencier des autres ?

Au fil des séquences et de l'accompagnement, la personne en recherche d'emploi ou de stage va rassembler un matériau solide et stable sur lequel s'appuyer. Puis, à partir de cela, elle va créer ses propres supports de communication pour exprimer au mieux ses compétences et son projet ; elle va s'entraîner à les présenter, tester ses idées, utiliser ses réseaux, rencontrer sa cible, prendre des risques, supporter des jugements, traverser des périodes de doute. C'est dans l'action, au service de sa propre recherche, qu'elle sera invitée à se montrer tour à tour déterminée, curieuse, créative, organisée, persévérante. Elle mobilisera ses capacités d'adaptation, son écoute et son discernement ; elle se remettra en question ; autant de compétences qu'elle va développer au fil des séquences pédagogiques.

FAIRE, pour devenir autonome, est dans cet ouvrage le maître mot. L'activité de recherche d'emploi/de stage n'est pas ici une question de conseils à suivre ou une question de « techniques » ou de « vente », parfois rébarbative et décourageante ; elle est une activité personnelle, féconde, qui allie enrichissement, plaisir de faire, de créer, de partager, pendant les sessions, mais aussi chez soi, entre deux rendez-vous ou regroupements.

Après une partie théorique qui situe les postulats et les concepts théoriques des auteurs, 37 séquences pédagogiques utilisables en individuel et en collectif sont proposées :

- 3 séquences d'ouverture permettent à la personne de faire le point sur sa situation actuelle, ses besoins et de comprendre ce qui est attendu d'elle. Elles permettent également au conseiller de construire son programme d'intervention et de poser les bases de la relation.
- 34 séquences pédagogiques réparties en 2 chapitres. Le premier permet à la personne accompagnée d'acquérir les connaissances utiles sur lesquelles elle va s'appuyer pour engager sa recherche. Le second la conduit par l'action, à acquérir les savoir-faire et savoir-être lui permettant de mener à bien sa recherche, tout en menant cette même recherche. [Résumé de 4e de couverture]



Apprendre en jouant

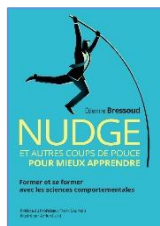
Eric SANCHEZ, Margarida ROMERO – Retz, 2020 – 141 p. – (Coll. Mythes et réalités)

Apprend-on mieux en jouant ? Est-ce une activité nouvelle en éducation et formation ? Le jeu motive-t-il toujours les apprenants ? L'intelligence artificielle va-t-elle remplacer les enseignants et formateurs ?... Autant de mythes qui sont expertisés par Eric SANCHEZ (Université de Fribourg) et Margarida ROMERO (Université de la Côte d'Azur) dans ce petit livre qui leur donne l'occasion de passer au tamis les mythes et réalités qui entourent la question du jeu dans le cadre scolaire et en formation, en les confrontant aux réalités de la recherche et de

travaux scientifiques. Ils montrent que l'usage du jeu est très varié et qu'il est important de considérer non seulement le jeu mais la manière dont l'enseignant ou le formateur l'intègre dans un scénario pédagogique. Il est également important de prendre en compte la subjectivité de l'apprenant joueur qui, in fine, acceptera ou non de jouer le jeu.

Mythes et réalités développés :

- Le jeu est une idée nouvelle
- Le jeu est une ruse pédagogique
- Le jeu, c'est surtout pour les enfants
- La ludicisation permet d'améliorer les apprentissages
- Le jeu est une activité solitaire qui privilégie la compétition
- On apprend surtout des connaissances procédurales en jouant
- Les jeux, c'est pour apprendre ou enseigner, pas pour évaluer
- L'intelligence artificielle va permettre de remplacer les enseignants par des jeux
- On apprend (mieux) en jouant.



Nudge et autres coups de pouce pour mieux apprendre : former et se former avec les sciences comportementales

Etienne BRESSOUD – Pearson, 2020 – 260 p.

"Nudge" est un mot anglais (que l'on peut traduire par "coup de pouce") qui cache un ensemble de techniques issues des sciences comportementales. Ces techniques nous amènent à adopter un comportement attendu. Très connu dans les domaines du marketing et de la consommation, il est aussi un levier puissant en pédagogie.

En s'appuyant sur les avancées en neuro-pédagogie, il permettra aux formateurs et enseignants d'utiliser les sciences comportementales dans leur pratique pédagogique pour "bien former" et aux personnes qui ont besoin et envie de se former (de l'étudiant au salarié), de passer de l'intention de se former à l'action de "se former bien". Cet ouvrage permet de découvrir comment, en s'appuyant sur les pédagogies alternatives et innovantes existantes ainsi que sur les avancées en neuro-pédagogie, l'approche de la formation par le nudge propose un changement du système éducatif par et pour les apprenants et les formateurs eux-mêmes.

Conçu comme un véritable nudge, grâce à des quiz, des sketchnotes, sur un ton ludique et à la fois sérieux, ce livre s'adresse à tous les professionnels désireux d'évoluer ainsi qu'à tous les formateurs soucieux de mettre en place des formations efficaces.

> Ressources pédagogiques



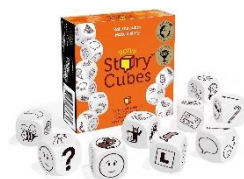
Dixit « Anniversary » : extension N° 9

Libellud, 2021 – 84 cartes-images

Cette extension (Anniversary) du jeu Dixit trouve son inspiration dans les contes et mythes du monde entier. Les 84 cartes (format 80 x 120 mm) ont été réalisées par les illustrateurs des extensions précédentes (Marie Cardouat, Pierô, Xavier Collette, Clément Lefèvre, Franck Dion, Carine Hinder, Jérôme Pélissier, Marina Coudray et Paul Echegoyen).

Comme pour les autres extensions, ces cartes peuvent être utilisées selon les règles du jeu de base

Dixit ou bien seules, selon l'objectif que le formateur aura défini. Exemples : développer la créativité, se présenter, donner son état d'esprit au début ou à la fin d'une réunion...



Story cubes : générateur d'histoires

Asmodée, 2007 – 9 dés

Story Cubes est un petit jeu de dés favorisant la créativité, l'imagination et l'expression.

Il est composé de 9 dés de 6 faces ; chacune proposant un pictogramme (ampoule, avion, baguette magique, mouton, parachute, main, tente, aimant, éclair, arbre, peur, dé...). Simple d'utilisation, il est aussi sans compétition et permet de s'amuser seul ou d'animer un groupe en toute occasion. Le principe de base est simple : il faut lancer les dés puis raconter une histoire en utilisant un ou plusieurs

des symboles obtenus.

Ce jeu, aux multiples usages pédagogiques, peut être utilisé pour :

- Briser la glace : chaque participant lance 3 dés et prépare une courte présentation en utilisant les 3 images,
- Partager son état d'esprit avec le groupe : poser une question assez générique du type "Aujourd'hui je me sens comme..." ou "Les semaines passées ont été comme..." puis demander ensuite à chaque participant de lancer les dés puis, à partir du tirage, de répondre à la question en racontant une histoire à partir d'au moins 3 dés,
- Faire du lien dans un groupe : chaque équipe dispose de 3 dés identiques et choisit 3 images pour construire les valeurs, l'esprit de leur équipe,
- Raconter une histoire : collectivement sur la base d'un lancer de 9 dés, en choisir 3 pour le début, 3 pour le milieu de l'histoire et 3 pour la fin,
- Faire un challenge d'idée ou de projet : chaque équipe lance une série de dés pour générer des idées nouvelles sur un aspect particulier. Par exemple, lancer 3 dés pour parler de la forme, du fond du projet ou des usagers.



Jeu des besoins : 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle

Maëlle CHALLAN BELVAL – Comitys, 2021 – Boîte de jeu

Nos besoins sont des moteurs intérieurs invisibles (besoin de liberté, besoin de partir, besoin d'harmonie, besoin d'oser, besoin d'espoir...) qui nous permettent d'agir. Comment les repérer ?

Ce jeu, fondé sur l'approche de la Communication Non-Violente (CNV) de Rosenberg, permet d'identifier et d'accueillir ses besoins, d'étoffer son registre lexical sur les besoins humains profonds, d'entrer dans la démarche de la Communication Non-Violente (CNV), de déployer ses compétences psychosociales, de

développer son intelligence émotionnelle pour entrer en relation.

Les 64 cartes (80 x 148 mm) qui le composent sont regroupées en 5 familles : besoins du corps, besoins intellectuels, besoins d'affirmation, besoins relationnels et besoins d'évolution.

Elles comportent le nom du besoin, un petit visuel, une jauge d'intensité et le nom de deux besoins apparentés.

Elles s'utilisent de manières variées ; 9 règles du jeu sont proposées dans le livret accompagnant ces cartes :

1. Découvrir les 5 familles de besoins,
2. Mimer les besoins profonds,
3. Découvrir mes besoins insatisfaits,
4. Reconnaître mes besoins satisfaits,
5. Enquête sur les besoins,
6. Le souvenir de mes besoins passés,
7. Les besoins ont-ils un sexe ?
8. Le ciné-besoins
9. Besoins apparentés.

Nombre de participants : entre 1 et plus de 10 joueurs.

Durée : entre 10 et 20 minutes.



Engrenages : jouer pour décrypter les conflits relationnels

François FREUND, Sylvanie FERRY, Silvère ORIAM – Format ludique, 2021 - Boîte de jeu

"Engrenages" est un jeu de société pédagogique qui aide à comprendre comment émergent les conflits relationnels et comment ils s'alimentent, pour les prévenir et les résoudre.

Quelles sont les composantes du jeu ? Dans ce jeu, les joueurs seront immergés dans l'univers du conte dans lequel ils vont suivre les aventures de 24 personnages engagés dans une dynamique conflictuelle.

Le jeu propose 8 scénarios qui vont permettre d'explorer les principaux types de conflits relationnels.

La règle du jeu est très simple et repose sur 3 temps :

- l'immersion : les joueurs s'immergent dans le conte et partagent avec les autres leur compréhension de la situation,
- le classement : les joueurs chercheront à déterminer les niveaux de responsabilité des personnages du conte et prendront conscience des différentes dimensions du conflit,
- la relecture : les joueurs profitent d'un nouvel angle d'observation et mesurent l'impact de chaque action sur la dynamique du conflit.

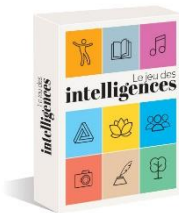
Quelle est la plus-value de ce jeu ? Le succès du jeu tient dans l'équilibre qu'il y a entre l'immersion des joueurs et la distance suffisante que les joueurs préservent avec l'univers du conte et donc avec les conflits qui sont explorés. Cette configuration permet à chacun de se sentir impliqué tout en ayant suffisamment de hauteur pour observer les différentes dimensions du conflit et en débattre avec les autres.

Dans quel contexte l'utiliser ? Engrenages peut être utilisé pour prévenir l'émergence de conflits au sein d'un groupe mais également pour accompagner ce groupe dans la création d'un espace de dialogue qui en facilitera la résolution.

Nombre de participants : 2 à 6 joueurs.

Durée : 30 minutes.

En ligne (flashcode dans la boîte) sont proposées des ressources pédagogiques dédiées au jeu, d'autres contes et de nouvelles modalités de jeu.



Le jeu des intelligences

Arnaud CONSTANCIAS, Manuel DE SOUSA, Gilles DUFOUR – Souriez Vous Jouez, 2021 – Boîte de cartes

"Le jeu des intelligences" est un support pédagogique s'appuyant sur 63 cartes-images (de format 13 x 18 cm) représentant 9 intelligences (linguistique, visuo-spatiale, naturaliste, corporelle, intrapsychique, musicale, logico-mathématique, existentielle et interpersonnelle) et les compétences qui leur sont associées.

Chaque carte propose une photographie accompagnée d'une citation ou d'un texte qui donnent une compréhension plus fine de chaque compétence et donc de chaque intelligence.

Son objectif : identifier ses intelligences ressources et, par défaut, celles qui pourront être développées.

Ce jeu peut être utilisé dans différents contextes notamment :

- pour soi ou en coaching : pour identifier ses intelligences préférées,
- en recrutement / carrière : pour dire ce qui me caractérise, ce qui ne me caractérise pas
- en contexte familial ou éducatif : pour définir mes points d'appui, mes points de vigilance
- en formation ou en coaching individuel : pour se présenter au groupe, présenter ses capacités et compétences
- en équipe : pour identifier, construire, améliorer le jeu collectif
- en cartes projectives sur le mode Photolangage...

Et de différentes manières. Quelques exemples :

- Les cartes-images sont mises à plat sur une table, les photographies visibles : choisir les cartes que l'on aime le plus. Ces intelligences nous caractérisent-elles ?
- Les cartes-images sont mises à plat sur une table, les photographies visibles : choisir les cartes que l'on aime le moins, celles qui ne nous caractérisent pas. Pourquoi ? Est-il important de développer ces intelligences que l'on a mises de côté ? Qui dans notre environnement peut nous aider ?
- Dans une réunion, une formation, un séminaire : chacun choisit une carte qui l'attire particulièrement et se présente en la montrant au groupe et en commençant par : « cette carte, c'est tout moi parce que... » ; même si le rapport avec l'image se fait au fur et à mesure de l'élaboration, c'est l'appel spontané vers l'image qui prime.



CAFOC de Nantes

22 rue de Chateaubriand

44000 Nantes

Tél : 02.40.35.94.16

<http://www.cafoc.ac-nantes.fr/>