

# Info Ressources

*Bulletin d'information du Centre de ressources pédagogiques*

Numéro 108 – Février 2024

## Nouvelles acquisitions du Centre de ressources

### > Ouvrages de réflexion, ouvrages méthodologiques



#### **Guide de l'IA générative : transformez votre quotidien professionnel à l'ère de ChatGPT, Bing, Bard, Bloom, Claude**

Cyril DE SOUSA CARDOSO, Fanny PARISE – De Boeck Supérieur, 2023 – 240 p.

Nous évoluons dans un monde où les nouvelles technologies bousculent nos façons de penser. Chaque avancée implique une adaptation de notre part et induit un nouveau comportement. Ainsi, au fil des années, nous avons appris à remplacer le téléphone à clapet par un smartphone, à déverrouiller nos écrans avec un simple geste du pouce et à interroger Google pour connaître la météo.

Aujourd'hui, nous nous trouvons à l'aube d'une révolution plus marquante : celle de l'Intelligence Artificielle conversationnelle et générative, incarnée notamment par les chatbots conversationnels, tels ChatGPT ou BingAI. Ces entités intelligentes, auxquelles nous devons apprendre à parler, sont en train de redéfinir radicalement nos manières de travailler, de nous informer et de communiquer avec les machines et avec nos semblables.

Ce guide pratique et stratégique est une boussole pour comprendre et naviguer dans ce nouvel écosystème de l'IA générative, mais également intégrer ces technologies de manière utile et efficace dans nos quotidiens professionnels et nos stratégies organisationnelles, de manière plus consciente. [Résumé de l'éditeur]



#### **Lancer son activité de formation : le guide pratique**

Samir AZIZI, Sonia BEKTOU-BEN MADHKOUR – Dunod, 2023 – 158 p.

Ce guide s'adresse à toute personne désireuse de lancer son activité de formation, en organisme ou en indépendant, ou qui cherche à l'améliorer. Il propose une méthode pas à pas : du choix de carrière de formateur au développement de la relation client, en passant par les modalités de création d'une offre de formation.

Structuré en 9 chapitres qui couvrent l'ensemble des thèmes qu'un formateur doit maîtriser, il répond à des questions telles que :

- Quelles sont les étapes à suivre pour lancer mon activité de formation ?
- Quels sont mes droits et obligations en tant que formateur ?
- Comment obtenir la certification Qualiopi ?
- Comment construire, mettre en valeur et commercialiser une offre de formation ?
- Comment rendre éligibles mes actions de formation au financement par le compte personnel de formation (CPF) ?

**Centre de ressources pédagogiques**  
**CAFOC de Nantes**  
22 rue de Chateaubriand – 44000 Nantes  
Tél : 02.51.81.68.36

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



### Récits d'expérience ARL

Malou NOETZLIN, Françoise OBERLI MANDICA et al. – Editions Qui Plus Est, 2022 – 69 p.

Les ARL (Ateliers de Raisonnement Logique) proposent une méthode et des exercices au service d'une démarche pédagogique et éducative originale (et spécifique) qui s'inscrit dans le courant de l'éducabilité cognitive. Ils permettent de remobiliser des opérations intellectuelles par des situations d'apprentissage ou de résolution de tâches mobilisant l'intelligence dans ses dimensions cognitives, émotionnelles et sociales. Évoquer les Ateliers de Raisonnement Logique (ARL), c'est tenter de rendre compte d'une expérience humaine transformatrice, tant pour ceux qui les animent que pour

ceux à qui ils sont dédiés. La transformation de l'animateur accompagne celle des participants. Elle la précède parfois, déterminant la qualité de ces Ateliers et leur potentiel de développement pour chacun.

Les récits d'expérience de ce livre mettent en lumière la richesse et la multiplicité des vécus, celui des animateurs ARL et celui des participants, ainsi que leur vécu commun, au sein de cet espace ARL partagé.



### Le guide du bénévole pour l'alphabétisation

Tous bénévoles ! – 2023 – 151 p. (3<sup>e</sup> édition mise à jour)

Ce guide propose un kit de formation et des outils aux bénévoles de français langue étrangère (FLE), français langue d'intégration (FLI), d'ateliers de savoirs sociolinguistiques (ASL), d'alphabétisation et de lutte contre l'illettrisme.

Il est conçu comme une méthode pratique et concrète qui aidera le formateur bénévole à :

- construire ses cours selon une progression cohérente pour atteindre rapidement des objectifs,
- savoir où trouver des ressources pédagogiques, s'informer et se former,
- connaître ses partenaires potentiels (contacts associatifs et institutionnels...),
- garder trace de ses enseignements.



### ChatGPT en entreprise : le guide complet pour maximiser votre productivité

Matthieu CORTHESEY – Diateino, 2023 – 271 p.

L'intelligence artificielle ouvre une nouvelle ère aux entreprises. En automatisant les tâches répétitives ou chronophages, les professionnels peuvent gagner un temps précieux et se concentrer sur les missions les plus stratégiques.

Cet ouvrage permet d'apprendre à exploiter le potentiel de l'intelligence artificielle. Pas à pas, il guide dans le choix des tâches à déléguer et dans la maîtrise du prompt engineering - l'art de donner les bonnes consignes pour obtenir un travail qualitatif. Grâce aux 200 prompts proposés, vous pourrez passer à l'action et demander à ChatGPT de :

- rédiger des contenus engageants, des balises SEO du code informatique, des scripts de podcasts...
- traiter des e-mails, des données financières, des retours produits, des plaintes clients...
- analyser la concurrence, le parcours client, la performance des réseaux sociaux, l'expérience utilisateur...
- élaborer des plans de financement, de vente, de campagne marketing, de community management...



### Florilège de 121 techniques d'animation : formateurs, enseignants, managers, soyez audacieux !

Sous la direction de Pascale DESPLANCHE et Séphora MARTIN – Editions Slatkine, 2022 – 375 p.

Recueil de 121 fiches pratiques proposant des activités, notamment ludiques, permettant de dynamiser les temps de formation, de réunion, de séminaire... Elles sont regroupées autour de 5 thématiques : lancement, apprentissage, dynamique de groupe, qualité relationnelle, évaluation et transfert. Fruit de l'expérience et bonnes pratiques des 37 contributeurs de cet ouvrage, leur objectif est d'inciter les formateurs, enseignants, coaches, facilitateurs et managers à varier leurs techniques d'animation.

Exemples de fiches proposées :

- Le scoubidou : comment créer des binômes de manière ludique et en mettant les participants en mouvement ?
- Citron, citron : comment aider les participants à mémoriser les prénoms ?

## > Ressources pédagogiques



### Comment j'ai adopté un gnou : le jeu des dés qui font parler

Yves HIRSCHFELD, Fabien BLEUZE – Le droit de perdre, 2022 – Boîte de jeu

Jeu d'expression et d'imagination pour inventer des histoires incroyables, dingues, loufoques, folles, inoubliables...

Tout commence par le choix d'un thème parmi 2 (il y en a 120 dans le jeu). Exemples de thèmes :

"Mon chien est fou" et "J'ai voyagé sur le toit du TGV".

Vient ensuite le moment d'imaginer la plus incroyable des histoires en s'appuyant sur les dés pour construire un récit.

Le premier dé donne un début de phrase tel que " Je dois vous avouer... ". Il faut compléter cette phrase selon le thème et son inspiration puis enchaîner avec les dés suivants qui amènent des rebondissements " Donc... Tout à coup... Et le pire... " pour finir en beauté ! Mais attention au dé noir car à tout moment les joueurs peuvent vous interrompre...

Format de la boîte : 8 x 14,5 x 5 cm.

Contenu de la boîte : 4 cartes recto verso pour 120 thèmes, 6 dés connecteurs, 2 dés chiffres, 1 dé noir pour la variante, règle.

Nombre de participants : 3 à 8 joueurs.

Durée : 20 minutes environ.



## Top Ten PRO : il y a toujours 10 bonnes façons de renforcer son efficacité au travail

Aurélien PICOLET – Cocktail Games, 2023 – Boîte de jeu

Top Ten Pro est un outil d'animation des réunions en entreprise, en association, en formation... à destination des animateurs, des coachs ainsi que de toute personne souhaitant animer des réunions. Il peut être utilisé pour :

- générer de nouvelles idées (sans tabous),
- changer de ton dans une réunion trop sérieuse,
- faire émerger une vision commune,
- donner la parole aux timides,
- donner envie de venir... et de revenir à la prochaine réunion.

Brise-glace, gestion de projet, animation de réunion et vie d'équipe sont les 4 catégories proposées par les 179 cartes du jeu. Elles-mêmes sont réparties en sous-catégories qui permettent de balayer un large spectre de sujets professionnels.

Exemple de carte dans la catégorie "Brise-glace" :

« Cette année, le stagiaire de 3e fait en 3 mois ce que les collègues n'arrivent pas à faire depuis 2 ans. Comment le félicitez-vous ?  
Du moins humiliant au plus humiliant pour les collègues ».

Exemple de carte dans la catégorie "Vie d'équipe" (sous catégorie "Qualité de vie au travail") :

« Que proposez-vous comme activité de team-building pour votre entreprise ?  
De la très consensuelle à l'idée la plus audacieuse ».

Chaque participant répond au thème choisi en fonction d'un numéro qui lui a été attribué (entre 1 et 10), en adoptant une posture qui n'est pas forcément la sienne et en s'exprimant en dehors de son rôle habituel.

L'équipe cherche ensuite à remettre toutes les réponses dans le bon ordre pour gagner.

Ce jeu coopératif permet de :

- Libérer la parole en toute sécurité car c'est un outil qui peut permettre d'aborder les sujets qui fâchent, sans se fâcher.
- Révéler les préférences car au moment de mettre les cartes dans l'ordre, le jeu agit comme un puissant révélateur de préférences. Qu'est-ce qui est le plus important pour le projet ? Aller vite ou bien faire les choses ?

Format de la boîte : 20 x 29 x 3,5 cm.

Contenu de la boîte : 179 cartes + 8 jetons + 1 plateau central + 2 livrets.

Nombre de participants : entre 4 et 30 joueurs.

Durée : de 30 minutes à 1 heure.



## Stella : Dixit universe ?

Gérald CATTIAUX, Jean-Louis ROUBIRA et Jérôme PELISSIER – Libellud, 2021 – Boîte de jeu

Stella est un jeu compétitif d'interprétation d'images qui explore une nouvelle approche de l'univers onirique du jeu Dixit.

À partir d'un mot, il faut trouver des associations entre ce dernier et des cartes révélées aux yeux de tous. Pour marquer des points, il faut choisir les mêmes images que vos adversaires : plus vous en avez, mieux c'est. Il vous faudra prendre des risques pour l'emporter, mais gare à la chute ! À la fin du quatrième tour, le joueur avec le plus

de points est désigné vainqueur.

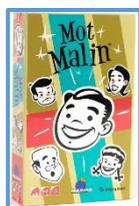
Les cartes de Stella sont 100% compatibles avec celles de Dixit ; vous pouvez donc utiliser les cartes de Stella pour Dixit et vice-versa.

Format de la boîte : 27,5 x 27,5 x 6 cm.

Contenu de la boîte : 1 plateau, 194 cartes, 10 jetons Lanterne, 4 jetons Manche, 1 pion Premier Éclaireur, 6 plaquettes personnelles (effaçables), 1 plaquette score (effaçable), 6 feutres, 1 livret de règles.

Nombre de participants : 3 à 6 joueurs.

Durée : 30 minutes environ.



## Mot malin

Grégory GRARD, Simon DOUCHY – Blue Orange, 2022 – Boîte de jeu

"Mot malin" est un jeu d'association d'idées coopératif, simple et rapide à mettre en oeuvre.

Dans ce jeu, il s'agit de retrouver, en équipe, un maximum de "cartes coordonnées" (A3, B2, C4...), à partir d'indices appelés "mots malins" donnés par l'un des joueurs, afin de remplir une grille, en un temps imparti (sablier).

Au début du jeu, chaque joueur pioche une "carte coordonnées" qu'il ne montre pas aux autres. Cette "carte coordonnées" peut être, par exemple, B3.

B3, sur la grille visible de tous, est à la jonction de 2 mots : dragon (ligne B) et poisson (colonne 3). Le joueur qui a cette "carte coordonnées" peut alors choisir de prononcer le mot malin "écaille" pour essayer de faire deviner la "carte coordonnées" B3 aux autres joueurs qui devront faire une proposition de coordonnées.

*S'ils disent B3, c'est gagné, la « carte coordonnées » devinée est alors posée sur la grille.*

*S'ils disent B2, c'est une erreur, la carte est alors perdue. Elle est défaussée sans être révélée et le joueur prend une nouvelle "carte coordonnées".*

Pas de tour de jeu, le joueur qui se sent prêt à donner un mot malin prend la suite.

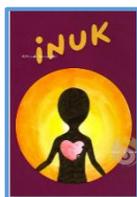
La partie s'arrête quand le temps du sablier est écoulé. On compte alors le nombre de "cartes coordonnées" positionnées sur la grille et on se réfère au tableau des scores.

Format de la boîte : 11 x 18 x 4 cm.

Contenu de la boîte : 10 tuiles Position + 75 cartes + 1 sablier de 5 minutes + règles du jeu.

Nombre de participants : de 2 à 6 joueurs.

Durée : 30 minutes environ.



### **Inuk**

Bai YILIN, Moritz EGETMEYER – OH Publishing, 2021 – Boîte d'images

Inuk, c'est 88 cartes images rondes, de 88 mm de diamètre, proposant des dessins stimulant la créativité et la communication, sur les thèmes de la découverte et de la conscience de soi.

Elles aident à devenir plus conscient de ses sentiments, humeurs et motivations qui changent et évoluent.

Dans chaque carte, il y a au moins un personnage stylisé qui sert de réceptacle à notre propre identification personnelle.

Les 88 cartes sont rondes. Elles peuvent être tournées de 180 degrés pour être vues sous un autre angle ou légèrement tournées vers la gauche ou la droite pour changer l'effet qu'elles ont sur nous.

Elles sont accompagnées de 10 cartes à découper et à superposer permettant d'occulter partiellement l'image pour stimuler la créativité, faire deviner l'image...

Ces cartes peuvent être utilisées de nombreuses façons, en individuel ou en groupe. Des suggestions d'utilisations sont proposées dans des feuillets.



### **Conduire sa vie**

Céline CAZE – Le Souffle d'Or, 2018 – Boîte de jeu

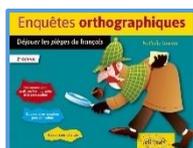
Jeu coopératif de communication et de connaissance de soi qui fait appel à la communication bienveillante et à l'intelligence collective pour apprendre à se connaître, concrétiser ses projets et approfondir ses relations aux autres.

12 façons de jouer les cartes sont proposées, du brise-glace à l'accompagnement de projets.

Le jeu repose sur 48 cartes utilisant les panneaux de signalisation routière, symboles de la conduite de nos existences, pour poser des questions aux joueurs :

Exemples de cartes / questions :

- Carte avec le panneau «Limitation vitesse à 50 km/h». Question posée : pourquoi être patient(e) ? Illustrez-le par une situation vécue dernièrement.
- Carte avec le panneau «Interdiction de tourner à droite». Question posée : Comment je vis les limitations de mes possibilités d'action ? Illustrez-le par une situation vécue dernièrement.
- Carte avec le panneau «Route glissante». Question posée : Comment rester confiant(e) quand les conditions extérieures se dégradent ?
- Carte avec le panneau «Route prioritaire». Question posée : Quelles sont mes priorités dans la vie ? Illustrez par une situation vécue dernièrement
- Carte avec le panneau «Stop». Question posée : Ai-je la capacité de m'arrêter au bon moment ? Pourquoi ? Illustrez par une situation vécue dernièrement...



### **Enquêtes orthographiques : déjouer les pièges du français**

Nathalie LAURENT – Ellipses, 2017 - Ouvrage

*Faut-il mettre un -s ? Dois-je écrire ce ou se ? Y a-t-il une virgule à placer quelque part ?...* – Que de pièges à déjouer pour écrire correctement !

Il faut en effet repérer les accords grammaticaux, puis trouver la bonne manière de marquer ce qui lie les mots les uns aux autres, sans confondre deux formes proches ni oublier d'indiquer les signes de ponctuation. Pour ne pas s'empêtrer, il est indispensable d'exercer son sens de l'observation et sa logique : exactement comme un détective qui mène une enquête.

Chacun des exercices de ce livre est donc conçu comme une énigme qu'il faudra résoudre pour connaître le fin mot de l'histoire... et pour devenir un expert de la langue française. [Résumé de 4e de couverture]



**CAFOC de Nantes**

22 rue de Chateaubriand

44000 Nantes

Tél : 02.51.81.68.36

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