

# Info Ressources

*Bulletin d'information du Centre de ressources pédagogiques*

**Numéro 111 – Septembre 2024**

## Nouvelles acquisitions du Centre de ressources

### > Ouvrages de réflexion, ouvrages méthodologiques



#### **Vocabulaire de l'ingénierie pédagogique**

Sous la direction de Baptiste DOUCEY et Cécile GOÏ – Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, 2023 – Ouvrage (671 p.)

Ce dictionnaire des mots de la pédagogie et de l'ingénierie pédagogique, avec ses éclairages théoriques et conceptuels rigoureux, propose de clarifier, interroger voire critiquer les termes qui composent le vocabulaire de l'ingénierie pédagogique.

Il s'adresse aussi bien aux enseignants qu'aux formateurs, ingénieurs et conseillers pédagogiques de l'enseignement supérieur ou de l'éducation et la formation des adultes.

Chaque notice débute par une définition courte et originale de la notion. A cette définition succède une reconstruction de l'évolution sociohistorique de la notion, à la fois sur le plan temporel ou chronologique et dans différents espaces disciplinaires, géographiques ou nationaux. S'ensuit une réflexion mêlant les points de vue des chercheurs de référence sur le sujet. La notice se termine par une réflexion sur les problématiques et les enjeux soulevés, accompagnée d'une courte bibliographie.



#### **60 minutes pour apprendre à apprendre**

Christian MARTIN – Gereso Edition, 2023 – Ouvrage (141 p.)

Apprendre à apprendre, c'est se donner comme objet d'étude et d'attention ses propres mécanismes et préférences en matière d'apprentissage. Cette perception qu'a un apprenant de ses connaissances et de ses apprentissages s'appelle la métacognition.

Mais comment apprend-on à apprendre ? Voilà tout l'enjeu de cet ouvrage qui propose une méthode pour apprendre à apprendre.

Dans la première partie, Christian MARTIN présente les fondamentaux de l'apprentissage : les dimensions théoriques et pratiques, avec notamment des éléments sur le cerveau, la mémoire, la motivation, les théories et les stratégies d'apprentissage seul ou en équipe.

Dans la deuxième, il "raconte des histoires" qui illustreront des notions déjà vues dans la première partie du livre et serviront de point d'ancrage pour que chacun puisse élaborer sa propre stratégie d'apprentissage, dans un cadre scolaire, personnel ou professionnel. Tout au long de cet ouvrage sont proposés des exercices et des quiz d'évaluation qui aideront le lecteur à optimiser ses capacités d'apprentissage et à construire un plan d'action adapté à ses objectifs.

**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)



## 121 outils pour développer le collaboratif : animer l'intelligence collective dans vos réunions, ateliers, séminaires

Cyril DE SOUSA CARDOSO, Jean-Christophe MESSINA – Editions Eyrolles, 2023 (2e édition enrichie, mise à jour et illustrée) – Ouvrage (352 p.)

*"L'intelligence collective naît de l'interaction entre les individus. Une interaction qui fait que l'intelligence collective est supérieure à la simple juxtaposition des intelligences individuelles. Favoriser et utiliser l'intelligence collective revient donc à faciliter les interactions."*

Ce livre est une boîte proposant des outils pour faciliter ces interactions au service de l'animation de groupes de travail et de réflexion, de séminaires, de formations ou encore d'équipes projets. Ces outils ont été sélectionnés par les auteurs sur la base de leurs expériences et expérimentations en facilitation de l'intelligence collective, en conduite de projets et en accompagnement au développement de la créativité et de l'innovation d'organisations publiques et privées.

Ces outils apportent des réponses à des questions telles que :

- comment explorer ensemble un sujet ou une problématique complexe ?
- comment co-construire la vision d'un projet, le plan d'action et le planning associés ?
- comment générer des idées nouvelles ?
- comment faire un point d'étape en équipe pour s'inscrire dans une démarche d'amélioration continue ?
- comment prioriser et décider en collectif ?
- comment faire circuler et réguler la parole d'un groupe ?
- comment mettre en oeuvre la philosophie Agile ou encore celle du Design Thinking ?

10 grandes catégories de jeux sont proposées :

- les jeux d'inclusion (icebreakers ou energizers) pour faire connaissance, se mettre en mouvement, préparer une séance de créativité...),
- les jeux d'exploration d'une problématique, d'un sujet ou d'un système,
- les jeux pour co-construire et prototyper une vision,
- les jeux pour designer un produit, un service ou un processus,
- les jeux pour avoir des idées,
- les jeux pour définir un plan d'action,
- les jeux pour conduire une rétrospective,
- les jeux pour concerter, prioriser et décider,
- les jeux pour faire circuler et réguler la parole,
- les jeux pour animer l'intelligence collective en grand nombre.



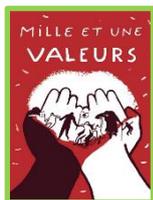
## Grand manuel d'approche narrative : des récits de soi tissés d'espoir et de dignité

Catherine MENGELLE – Interéditions, 2021 – Ouvrage (248 p.)

Venue d'Australie, l'Approche narrative créée par Michael WHITE et David EPSTON se fonde sur notre aptitude à fabriquer des histoires que nous nous racontons sur nous-même pour donner du sens à notre quotidien, à notre identité et à notre vie. Elle s'appuie sur une méthodologie de conversations et de questionnements créatifs aidant la personne à trouver les mots formant le récit de vie dans lequel elle retrouve dignité et sens.

L'approche narrative peut être utilisée par les thérapeutes, coachs, travailleurs sociaux, consultants, éducateurs et, de façon générale, toute personne travaillant dans le champ de l'accompagnement individuel et collectif.

## > Ressources pédagogiques



## Mille et une valeurs : 1001 valeurs

Lola CLAVREUL, Marine BERNARD – Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial ASBL, 2021 – Boîte de cartes

"Mille et une valeurs" est un outil pédagogique, composé d'un ensemble de cartes illustrées, qui permet d'apprendre à se connaître sous l'angle des valeurs, qui sont ces motivations profondes qui participent à notre identité, influencent nos actions au quotidien et nous relient aux autres. Ces cartes peuvent être utilisées par une personne seule ou en groupe. Les valeurs proposées sont organisées autour de 10 familles qui sont l'Harmonie, la Bienveillance, la Tradition, la Conformité, la Sécurité, le Pouvoir, l'Accomplissement, l'Hédonisme, la Stimulation et l'Autonomie. Chacune des 64 cartes "valeurs" (de format 15 x 10,5 cm) présente d'un côté la définition de la valeur et de l'autre une représentation imagée.

Plusieurs utilisations de ces cartes sont possibles. Parmi celles-ci :

- Comprendre la notion de valeur et se doter d'un vocabulaire pour nommer les valeurs,
- Identifier ses propres valeurs et découvrir comment elles participent à la définition de l'identité de chacun,
- Connaître et comprendre les valeurs des autres et des groupes dans lesquels on évolue (école, famille, travail, etc.),
- Créer du lien dans un groupe en s'associant autour de valeurs communes et distinctes,
- Utiliser les valeurs comme une boussole, une grille de lecture pour analyser des sujets de société, faire des choix personnels ou collectifs...



### **Je sais (enfin !) m'informer : choisir et vérifier ses sources, savoir repérer les « fake news », faire preuve d'esprit critique, créer ses propres contenus**

Vladimir LELOUVIER – Rue des Ecoles, 2023 – Ouvrage (63 p.)

Qui détient les principaux médias ? Qu'est-ce qu'une source fiable ? Comment reconnaître une "fake news" ?

Il n'est pas toujours facile de faire preuve d'esprit critique face à l'afflux de nouvelles que nous recevons quotidiennement, surtout avec l'émergence de nouveaux médias. Les réseaux sociaux transmettent de plus en plus d'informations : vidéos sur YouTube, publications sur Instagram... Comment savoir si celles-ci sont fiables ?

Cet ouvrage propose ainsi, à travers une mise en page claire et dynamique, des explications et astuces sur les questions essentielles liées aux évolutions des médias traditionnels, aux réseaux sociaux, à l'intelligence artificielle ou encore au cyberharcèlement. Il contient des exercices et ateliers accompagnés de conseils pour adopter les bonnes pratiques face à l'information mais aussi pour apprendre à créer ses propres contenus. [Résumé de 4e de couverture]



### **Bonne presse : aviez-vous déjà pensé faire les gros titres ?**

Vincent MIRAMON, Claude DAVANCENS – Débâcle Jeux, 2023 – Boîte de jeu

Dans ce jeu d'expression, il faut faire preuve de créativité et d'humour pour créer les titres de magazines les plus pertinents, les plus drôles pour plaire au rédacteur en chef. Les joueurs deviennent des journalistes qui, chacun de leur côté, devront écrire le titre de la couverture d'un magazine en utilisant des mots imposés mais en tenant aussi compte de la catégorie du magazine (féminin, people, psychologie, fake infos, politique ou faits divers). Le rédacteur en chef, exigeant, définira quels sont les titres les plus pertinents et drôles et attribuera les points en conséquence. Le joueur qui, sur plusieurs manches, a le plus de points, remporte la partie.

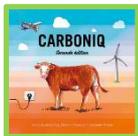
Contenu de la boîte :

- 2 blocs pour noter les titres,
- 15 grandes cartes Magazine,
- 1 sac en tissu contenant 225 cartes "Mot",
- 1 dépliant avec les règles du jeu.

Format de la boîte : 14,5 x 19 x 4,5 cm.

Nombre de participants : de 3 à 6 joueurs.

Durée : 20 à 30 minutes.



### **Carboniq : vivre mieux sans CO<sub>2</sub>**

Axelle GAY, Clément REYNAUD, Guillaume PAKULA - L'Eclap Editions, 2023 – Boîte de jeu

A votre avis, qu'est-ce qui est pire pour la planète : jouer à la PS5 tous les week-ends ou griller son pain tous les matins ?

Votre empreinte carbone est-elle plus faible en allant travailler à vélo ou en adoptant un régime végétarien ?

Vaut-il mieux refaire sa déco ou manger une fondue savoyarde ?

Carboniq est un jeu de cartes qui aide à comprendre comment on peut réduire durablement son impact sur le climat dans la vie de tous les jours.

Il repose sur 110 cartes couvrant 6 catégories thématiques : alimentation (vert), énergie (violet), numérique (bleu), consommation (rose), transports (jaune), bonus-malus (orange). Chaque carte représente une action : acheter un smartphone, laisser la lumière allumée, manger un gros burger, partir en vacances en co-voiturage... et est accompagnée d'un chiffre scientifique, « calculé et vérifié sur la base de données issues de l'ADEME (base GES), de MyCO2 et de Carbone4 » correspondant à la quantité de CO<sub>2</sub> qu'elle émet. Le but du jeu est d'essayer de créer son année carbone la moins impactante possible en comparant, de manière ludique, tout ce qui compose le quotidien. Plus un joueur est doué dans l'estimation de l'impact carbone de ses actions, plus il aura de chance d'améliorer son année carbone et de remporter la partie !

Contenu de la boîte :

- 110 cartes
- 1 livret avec les règles du jeu.

Format de la boîte : 11 x 11 x 4,5 cm.

Nombre de participants : de 3 à 5 joueurs.

Durée : 30 minutes.



### **Tam Tam Tic Tac : lire l'heure**

Frédérique COSTANTINI - AB Ludis Editions, 2022 - Boîte de jeu

Jeu de cartes permettant de jouer mais aussi de s'entraîner à lire l'heure analogique, digitale ou en toutes lettres.

Il reprend la mécanique de jeu habituelle des jeux Tam Tam où il s'agit de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes (paire mot-image, mot-mot ou image-image).

Différentes règles du jeu, présentées dans la notice, peuvent s'appliquer à ce principe de base.

Grâce à ces règles du jeu proposées, il est possible de varier les exercices pour s'adapter au niveau des joueurs afin de ne pas les mettre en situation d'échec.

Le jeu prend appui sur 3 séries de cartes :

- 1 série de 13 cartes-images avec des heures analogiques,

- 1 série de 13 cartes-images avec des heures numériques,
- 1 série de 13 cartes-mots avec des heures écrites en toutes lettres.

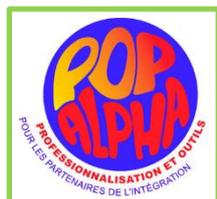
Contenu de la boîte :

- 36 cartes à jouer,
- 8 cartes avec la méthode d'apprentissage de l'heure,
- 4 cartes avec les règles des différents jeux proposés.

Format de la boîte : 8 x 11,5 x 4 cm

Nombre de participants : 1 joueur et plus.

Durée : 10 minutes.



### **Pop Alpha : professionnalisation et outils pour les partenaires de l'intégration**

Réseau National des Professionnels et des Centres Ressources Illettrisme et Analphabétisme (RNPCRIA), 2023 – Mallette

Comment accompagner les personnes pas ou peu scolarisées dans l'apprentissage de la langue française, de la lecture et de l'écriture ? Quelles ressources utiliser ? Quelle posture adopter auprès de ces publics ? Comment débiter un atelier ?...

POP ALPHA est un dispositif permettant d'outiller les bénévoles et les formateurs d'adultes qui accompagnent ces publics. Ce dispositif est composé de divers éléments dont une MALLETTE PEDAGOGIQUE qui peut être empruntée au Centre de ressources pédagogiques du Cafoc de NANTES.

Cette mallette propose une sélection de 16 ressources pédagogiques adaptées à un public analphabète, qui peut, par exemple, être découverte en équipe pédagogique afin de découvrir et manipuler ces ressources pédagogiques puis d'échanger et réfléchir à la façon dont on peut les mobiliser et les utiliser lors d'un atelier ou d'une séance.

Ces 16 ressources sont en lien avec les compétences de base à développer (oral, lecture, lecture / écriture, lecture plaisir, numération, notions d'espace et de temps) et permettront d'alimenter une réflexion sur l'alphabétisation des adultes et la posture du bénévole / formateur.

Les autres éléments du dispositif sont :

- Une FORMATION de 3 jours qui vise à mieux connaître le public primo-arrivant non scolarisé à partir de cas concrets et la mise en oeuvre de compétences pédagogiques opérationnelles adaptées à ce public --- Dates et programme en ligne sur le site <https://reseau-cria.fr/pop-alpha/> ---
- Un CONSEIL EN LIGNE qui apporte une réponse pédagogique et pratique à tout intervenant en faisant la demande, sous forme d'entretien individuel ou d'atelier collectif en distanciel et en visioconférence --- Prise de rendez-vous en ligne sur le site <https://reseau-cria.fr/pop-alpha/> ---

Ce projet est développé par le Réseau National des Professionnels et des Centres de Ressources Illettrisme et Analphabétisme (RNPCRIA) et est financé par l'Etat, Ministère de l'Intérieur et des Outre-Mer.



### **Métacartes « Numérique éthique » : 60 cartes pour se réapproprier le numérique**

Mélanie LACAYROUZE, Lilian RICAUD – SCOP Ozon, 2021 – Boîte de cartes

"Numérique Éthique", c'est une boîte à outils de la collection "Métacartes" proposant un ensemble de cartes pour faire le point sur ses usages du numérique, sur ses valeurs et accompagner une démarche vers un numérique plus éthique par le choix de nouveaux outils et de nouvelles pratiques.

Comment utiliser ces cartes ? Plusieurs usages sont possibles.

Les 17 cartes ORANGES sont des "RECETTES", c'est-à-dire des méthodes d'animation pour faire des ateliers de médiation numérique, des ateliers de discussion autour du numérique ou pour l'appliquer à soi-même et faire le point, prendre conscience des enjeux et ensuite être à même de progresser dans ses usages du numérique.

Les 40 cartes VIOLETTES sont des "INGRÉDIENTS", c'est-à-dire des questions auxquelles chacun apporte ses réponses selon son contexte afin de trouver des façons de faire personnalisées, qui vont correspondre à ce que l'on est capable de faire en terme de cheminement vers le numérique éthique.

Chaque carte comporte, au recto, le thème abordé et le niveau de complexité de mise en oeuvre, et au verso, un lien Internet et un QR code qui renvoient vers une fiche en ligne actualisée et enrichie.

L'ensemble des contenus en ligne est mis à disposition sous licence CC-BY-SA pour être librement réutilisable.

Format de la boîte : 7,5 x 12,5 x 2,5 cm.



**CAFOC de Nantes**  
22 rue de Chateaubriand  
44000 Nantes  
Tél : 02.51.81.68.36  
<http://www.cafoc.ac-nantes.fr/>