



Créer des expériences de formation engageantes : pensez l'avant, accompagnez l'après, inspirez vos apprenants !

Anne-Marie CUINIER – Dunod, 2024 – Ouvrage (190 p.)

«Presque personne n'a suivi la formation», «les managers ne l'ont pas relayée», «encore une formation obligatoire»... Vous avez sans doute déjà entendu ces phrases, mais comment faire pour inverser la tendance avec des apprenants de plus en plus submergés de propositions et disposant de moins en moins de temps ?

Anne-Marie CUINIER vous propose une méthode en six étapes pour vous aider à améliorer votre offre de formation, en vous appuyant sur les grands principes du marketing et de la communication. De la personnalisation de votre formation à l'usage du Net Promoter Score, en passant par le parcours apprenant, elle vous guide afin de rendre l'expérience de formation mémorable.

De nombreux tests, exercices, cas d'entreprises, exemples et témoignages vous aideront aussi à rendre votre offre plus attirante, à mieux fidéliser vos apprenants et à créer in fine des formations plus efficaces. [Résumé de 4e de couverture]



Accompagner avec l'Arbre de vie : une pratique narrative pour restaurer l'estime de soi

Dina SCHERRER – Interéditions, 2024 – Ouvrage (220 p.)

L'Arbre de Vie est un outil de soutien psychosocial basé sur les Pratiques Narratives.

Il utilise les différentes parties de l'arbre comme métaphore pour représenter les différents aspects de nos vies.

Métaphore puissante et intuitive, il constitue un outil efficace pour tous ceux qui sont dans l'accompagnement d'une manière ou d'une autre (éducateurs, médiateurs, conseillers, formateurs, coachs...).

Il est particulièrement utile en individuel ou collectif pour accompagner les transitions de vie, l'orientation, l'estime de soi, la recherche de sens, la cohésion de groupe...



Le grand livre de la facilitation graphique : postures, outils, techniques et méthode de pensée visuelle pour collaborer

Nicolas GROS – Editions Eyrolles, 2023 – Ouvrage (299 p.)

Ce livre est dédié et destiné aux consultants, facilitateurs, animateurs, responsables d'équipe ayant conscience de l'impact des visuels sur la façon de penser ; à tous ceux qui veulent utiliser cet impact consciemment et s'en servir à des fins de facilitation. Il dévoile comment l'usage des visuels influence, soutient et développe les relations avec et entre interlocuteurs. Il offre les moyens de faciliter la collaboration pour réussir des projets. Il trace les liens entre facilitation, facilitation graphique, les techniques visuelles et les compétences opérationnelles associées. Il permet de développer ces compétences et donne les clés de leur mise en oeuvre.



Libérez le pouvoir d'agir : approche et méthodes pour co-construire vos accompagnements

Emilie GREGOIRE – Editions Qui Plus Est, 2019 – Ouvrage (116 p. + 11 p. d'annexes (Photolangage + planche Pictogrammes + Parcours d'obstacles)

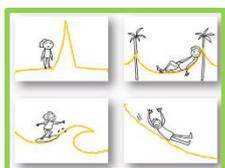
Dans cet ouvrage, Emilie GREGOIRE propose une modélisation de son approche d'accompagnement, l'ACP-PA (Approche Centrée sur la Personne et son Pouvoir d'Agir), en développant ses fondements théoriques et en proposant des apports méthodologiques centrés principalement sur l'amorce de la relation et l'amorce du travail d'accompagnement.

L'ACP-PA, c'est l'alliance des bénéfices de l'Approche Centrée sur la Personne (ACP) et du développement du pouvoir d'agir en vue de permettre à la personne de se comprendre, de s'autodéterminer, de développer sa capacité d'expertise, de s'engager dans des actions qui font sens pour elle et de prendre conscience de ses marges de manoeuvre, pour libérer son pouvoir d'agir.

L'ouvrage est structuré en 2 parties : une partie théorique et réflexive et une partie méthodologique.

> Ressources pédagogiques

✓ Cartes-outils pour animer, s'exprimer, stimuler la créativité et la communication...



Le fil

Margot HUSSON – Hewel, 2020 – Pochette de cartes

«Le Fil», c'est un ensemble de 35 cartes dessinées (de dimension 8 x 12 cm) mettant chacune en scène un petit personnage en interaction avec un fil jaune.

Ce fil est une métaphore avec la vie, le temps, une situation, un sujet, un projet... En ramenant à des situations déjà vécues, ces cartes permettent d'aller vers le champ de l'émotion et des ressentis mais aussi de l'action ou de la réaction

face à une situation.

L'idée est de pouvoir relier les cartes entre elles, pour raconter une histoire, avec des possibilités infinies de combinaisons.

Très polyvalentes, elles sont complémentaires à celles intitulées "Le Lien".

Elles peuvent être utilisées en facilitation, accompagnement individuel ou collectif, animation, thérapie, coordination de projet, management... Exemples d'utilisations possibles :

- en Météo, pour faire un tour de table en début de journée,
- en Bilan, pour raconter le parcours vécu...



Humeur

InnerFrog, 2024 – Boîte de cartes

Les cartes "Humeur" ont été créées par Innerfrog, société belge spécialisée dans le domaine de la pensée visuelle, pour aider à mettre des mots sur les ressentis et les émotions, que ce soit de façon individuelle ou lors d'animations de groupes.

Chacune des 42 cartes (format 10,5 x 14,8 cm) propose le dessin stylisé d'un visage exprimant une émotion.

✓ Boîtes de jeux



On like ou pas ? : 25 cartes pour débattre du bon usage de nos écrans !

Minus, 2023 – Boîte de cartes

Pour ou contre poster son assiette de coquillettes ? Que pensez-vous des vocaux à gogo ? Qui de nous a déjà cru à une fake news ?...

Voici un jeu de 25 cartes pour s'amuser à réfléchir et débattre sur les écrans, les jeux en ligne, la futilité ou l'utilité des réseaux... grâce à 45 questions pleines d'humour pour mieux se comprendre sur ce sujet hautement sensible. Ici pas de jugement. Pas de bonne ou de mauvaise réponse. L'objectif est parler, écouter, discuter et débattre...

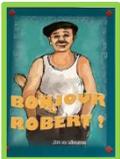
Chaque carte comporte deux affirmations qui feront l'objet de débats avec pour clé d'entrée une question qui oriente les discussions : T'y crois ou pas ? C'est quoi le pire ? Pour ou contre ? Qui de nous... ?

Contenu de la boîte : 25 cartes

Nombre de participants : 2 et plus.

Format de la boîte : 8 x 14 x 1 cm

Durée : 5 minutes environ par carte.



Bonjour Robert ! : le jeu de réflexes

Jeux FK, 2020 - Boîte de jeu

«Bonjour Robert !» est un jeu d'observation et de réflexe où il faut saluer les autres joueurs de la bonne manière en fonction de la carte qui a été retournée et du personnage ou de l'objet qui apparaît.

Pour Robert le Français, on dit «Bonjour Robert».

Pour Sam l'Américain, on dit «Hello» en levant la main.

Pour Ali l'Africain, on va mettre la main sur le cœur.

Pour Yong l'Asiatique, on s'incline en joignant les mains.

Et pour les 4 cartes neutres ... on ne dit rien.

Par contre, si le tam tam arrive, le dernier qui met sa main sur la carte récupère l'ensemble des cartes. C'est ce que fera aussi le joueur qui hésitera sur la façon de saluer.

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, la partie est terminée.

Les cartes de "Bonjour Robert" peuvent être mélangées et jouées avec celles de la boîte «Bonjour Simone !».

Contenu de la boîte : 55 cartes + règles du jeu. Nombre de participants : 2 et 10.

Format de la boîte : 12 x 16,5 x 2 cm

Durée : entre 10 et 15 minutes.



Enigmes ? : Corps humain

Bioviva, 2018 - Boîte de jeu

Jeu de devinettes (ou de remue-méninges) permettant de découvrir le corps humain, où il faut, à partir de 5 indices, deviner le mot recherché. En tout, ce sont 80 mots qu'il faut découvrir grâce à 40 cartes énigmes, illustrées recto-verso, autour de 5 thèmes (les parties du corps, les muscles, les os, la respiration, la digestion).

Déroulement d'une partie :

Chaque joueur, à son tour, tire une carte énigme et annonce la famille concernée. Il lit le premier indice, puis les suivants jusqu'à ce qu'un joueur trouve la bonne réponse.

Le premier joueur ayant collecté 6 cartes remporte la partie.

Exemple de carte énigme :

1- Je relie ta tête et ton torse.

2- Pour ne pas attraper froid, tu me protèges.

3- Je te permets de bouger la tête.

4- On me décore avec des colliers.

5- Je suis très long chez les girafes.

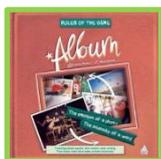
Réponse : le cou.

Contenu de la boîte : 40 cartes recto verso + 1 plateau de jeu + 1 jeton en bois + 2 cartes règles du jeu.

Format de la boîte : 11 x 15,5 x 3,5 cm.

Nombre de participants : de 2 à 6 joueurs.

Durée : 20 minutes.



Album : l'émotion d'une photo, l'intensité d'un mot

Act in Games, 2024 - Boîte de jeu

"Album" est un jeu coopératif, basé sur la communication et la déduction, où l'on va devoir parler des émotions et sensations que nous procurent certaines photos. Il permet de développer la connaissance de soi et des autres.

Son principe est simple : un joueur choisi secrètement une photographie qu'il mélange à 4 autres et choisit quelques tuiles indices, proposant des émotions, qu'il place sur une échelle d'intensité de 0 à 5.

Les autres joueurs devront deviner, à partir de ces indices, quelle est la photo choisie.

C'est un jeu où on joue tous ensemble et gagne tous ensemble.

Format de la boîte : 21 x 21 x 6 cm.

Contenu de la boîte : 98 photographies format carte postale + 1 échelle d'intensité + 1 présentoir pour les indices + 48 tuiles "indice" avec un mot au recto et une étoile au verso + 10 tuiles Parcours + 1 livret de règles.

Nombre de participants : entre 2 et 6 joueurs. Durée : 30 minutes.

✓ Ouvrages et autres supports



L'Explorama 2024

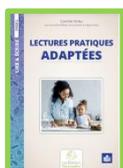
Sous la direction de Sylvie DARRE - Editions Qui Plus Est, 2024 - Boîte

L'Explorama est un outil pour les professionnels de l'accompagnement, de l'emploi, de la formation et de l'éducation qui permet de travailler les thèmes de l'orientation et des transitions professionnelles à travers des photographies d'environnements professionnels et de savoir-faire.

Cette version "2024" de L'Explorama propose d'accorder autant d'importance à l'exploration des environnements professionnels qu'à celle des compétences. Ce qui explique qu'elle soit composée de 2 outils distincts et complémentaires.

Ce matériel se compose de 5 supports :

- 1 livret en couleur de 60 pages "L'Explorama des environnements professionnels" développant les concepts théoriques de l'environnement professionnel et proposant 14 séquences pédagogiques,
- 48 planches de format A4 illustrant des environnements professionnels, des univers de travail. Chaque environnement est représenté par 4 photographies,
- 1 livret en couleur de 70 pages "L'Explorama des compétences" définissant les notions de compétence et de transférabilité et proposant 15 séquences pédagogiques,
- 1 jeu de 96 vignettes gestes illustrant des gestes, des savoir-faire de la sphère privée,
- 1 jeu de 130 cartes d'activités professionnelles.



Lectures pratiques adaptées

Camille SINKA – Les Éditions Buissonnières, 2024 - Ouvrage (85 p.)

Ce fichier permet de s'entraîner à la lecture fonctionnelle à partir de thèmes directement utiles au quotidien, afin de développer l'autonomie des apprenants dans la vie de tous les jours.

Dix situations ou objets de la vie quotidienne font ainsi l'objet de plusieurs fiches expliquant les notions et les symboles utilisés (ticket de caisse, bulletin météo, boîte de médicament...), complétées de pages d'exercices.

Il s'adresse aux personnes de tous âges connaissant des retards dans les apprentissages, des difficultés de compréhension ainsi qu'aux personnes allophones ayant besoin de se confronter très progressivement au français.

Les pages sont volontairement sobres et aérées afin que l'apprenant puisse se focaliser sur les informations essentielles et le travail du moment.

Les textes et la mise en page s'inspirent des principes du « Facile à Lire et à Comprendre » (FALC) : type de police sans empattement, dessins ou photos pour illustrer chaque idée très parlants, exemples, mots simples, phrases simples avec peu ou pas de reprises pronominales.

Les exercices sont simples avec des visuels à entourer ou des cases à cocher, en évitant l'implicite, afin de limiter les difficultés pour les apprenants et leur permettre de se concentrer sur la compréhension.

Corrections en fin d'ouvrage.