

# La facilitation graphique

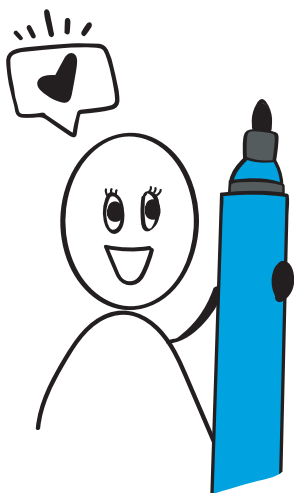
Réenchantez  
votre manière d'enseigner !



# « UNE IMAGE VAUT MILLE MOTS »

- CONFUCIUS

L'écrit étant imprégné depuis des millénaires dans notre culture, l'apprentissage de la lecture et de l'écriture est un des fondements de l'éducation. Le mot constitue alors un élément primordial dans l'enseignement et la communication. Pour autant, notre cerveau est plus habile et rapide dans la visualisation d'une information plutôt que dans son écriture. La facilitation graphique permet de mettre en image pour transmettre des connaissances par le biais de la mobilisation de capacités cognitives.



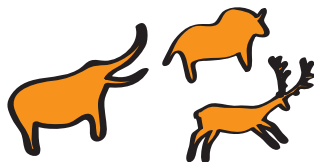
## Qu'est ce que la facilitation graphique ?

La facilitation graphique ou pensée visuelle est une méthode originaire des Etats-Unis qui permet d'accompagner un processus d'apprentissage ou de transmission en utilisant des éléments de langage visuels (pictos, sigles, symboles, liens, lettres, formes, couleurs, personnages) pour « donner à voir » et « donner du sens ».

# Une brève histoire de la facilitation graphique



La représentation visuelle est une méthode très ancienne (peintures rupestres) réapparue sous de nouvelles formes.



Des chercheurs Autrichiens développent la méthode Viennoise de statistiques par l'image et sont considérés comme les précurseurs de la discipline.



1929

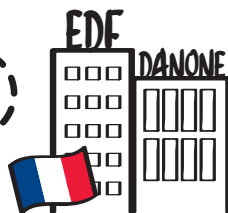
1970



La méthode se généralise aux Etats-Unis avec David Sibbet, au moment où se développe la mode du coaching.



En France, où Nicolas Gros est considéré comme le pionnier de la facilitation graphique, cette technique arrive relativement tardivement et touche d'abord les grandes sociétés pour les réunions d'équipes.



## Aujourd'hui

Dans le monde de l'éducation, si quelques académies et écoles ont adopté ces méthodes, ce sont des techniques encore peu utilisées.

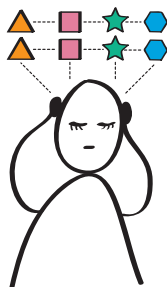
# Comment fonctionne la facilitation graphique ?

Sans se substituer aux exercices fondamentaux d'une discipline (commentaire, dissertation, analyse etc.), la facilitation graphique permet d'élargir les outils d'apprentissage et de restitution tout en améliorant les performances. La représentation graphique offre en effet une puissance d'évocation souvent supérieure à la parole ou à l'écrit. Elle comporte des indices pré-cognitifs (proximité, couleur, taille, orientation, direction, forme) et s'adresse aux deux hémisphères du cerveau en accélérant -sans effort supplémentaire- le processus de compréhension. Le dessin permet de faciliter la représentation et l'appréhension d'une notion ou d'un concept. Pour autant, la facilitation graphique peut être pratiquée par tou.te.s et ne nécessite pas de compétences particulières, ni même de qualités de dessinateur.trice.

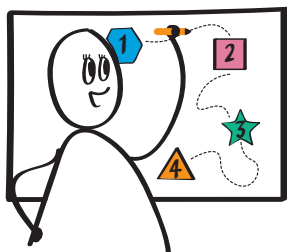
## RÉCOLTER LES IDÉES



## ORGANISER & METTRE EN LIEN

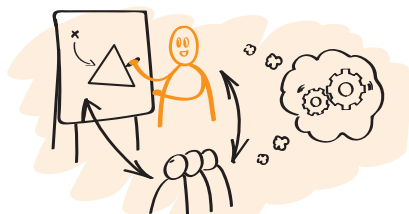


## DONNER À VOIR



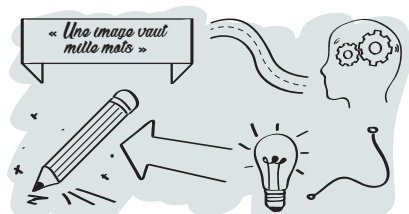
# Quelles sont les différentes pratiques ?

Manuscrite ou vectorielle, en direct ou différée, en groupe ou en individuel, quelle que soit sa forme, la pensée visuelle est utile pour créer des outils de synthèse, de mémorisation ou de communication.



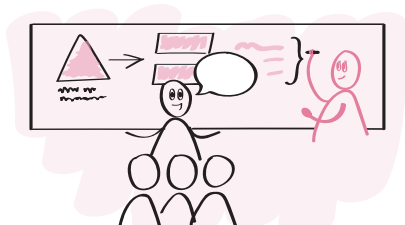
## LA FACILITATION DE GROUPE

Outil d'intelligence collective, elle produit et retranscrit par des éléments visuels les idées émises lors d'une séance de travail en groupe. Elle favorise la réflexion et l'interaction entre le facilitateur graphique et les participant.e.s.



## LE VISUAL MAPPING

Le visual mapping, ou cartographie visuelle, représente visuellement des informations en mêlant les principales techniques et outils de la facilitation graphique comme la carte heuristique, le sketchnoting et le dessin.



## LE GRAPHIC RECORDING

Cette pratique a lieu lors d'événements (conférence, table ronde, etc.) durant lesquels le « graphic recorder » traduit en direct les messages clés et le discours d'un.e orateur.rice en prise de notes visuelles et synthétiques.



## LE SKETCHNOTING

C'est l'art de prendre des notes pour soi, en mélangeant mots et images.



## LA VIDÉO DESSINÉE

La vidéo dessinée permet de présenter des idées complexes sous forme de vidéos animées.

# Pourquoi utiliser la facilitation graphique dans l'enseignement ?

Si depuis quelques années les recherches en neurosciences à des fins éducatives ont introduit les méthodes de la facilitation graphique dans le **monde de l'enseignement**, ces dernières y demeurent peu développées. Pourtant, c'est la

promesse d'une **pédagogie plus vivante**, plus interactive et plus efficace. **Maintenir la concentration** des élèves/étudiant.e.s est un défi réel alors que tout sujet leur est potentiellement intéressant tant que le **format est captivant** !

## LA FACILITATION GRAPHIQUE, POUR...



Capter l'attention en respectant le fonctionnement du cerveau



Faciliter la compréhension de notions complexes



Donner du sens aux informations, les rendre plus mémorisables et facilement intégrables



Dynamiser un cours en stimulant la réflexion



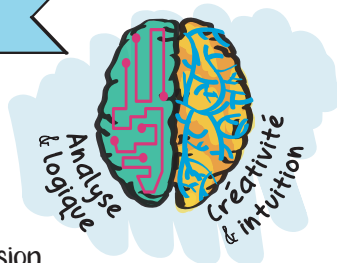
Développer la créativité et l'imagination



Rendre des idées tangibles et offrir une vision globale et partagée



Fédérer le groupe autour d'un sujet et favoriser la participation

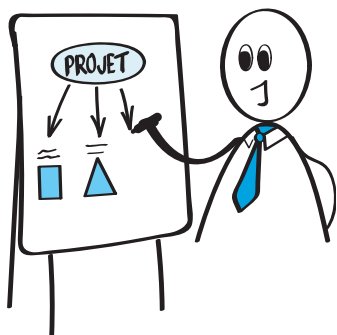
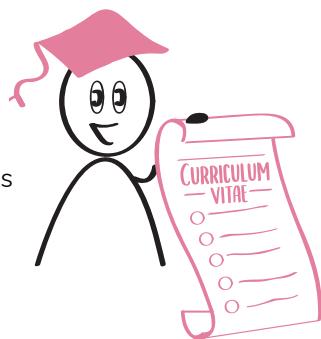


# Et en dehors du monde éducatif ?

Dans un quotidien rythmé par le flux continu de pensées et d'informations massives, il est parfois difficile de saisir le sens, d'organiser ses idées, de prendre du recul et d'aller à l'essentiel. Que ce soit pour des usages personnels ou professionnels, la facilitation graphique permet de synthétiser et de générer une réflexion.

## Une plus-value pour nos élèves/étudiant.e.s !

Ouvrir les jeunes générations aux pratiques de la pensée visuelle permet de les **préparer aux nouvelles techniques de management collaboratif en entreprise** où les méthodes de la facilitation graphique sont de plus en plus intégrées, mais aussi de **développer chez eux des compétences utiles** dans de nombreuses activités professionnelles (entrepreneuriat, commerce, conseil, design, enseignement, formation, etc.) :



- **Animer** des conférences ;
- **Matérialiser** et **restituer des idées** d'un travail de groupe ;
- **Expliquer** et **illustrer** un projet ;
- **Prendre des notes** en réunion ;
- **Convaincre** lors de présentations stratégiques ou commerciales ;
- **Analyser** les processus de pilotage de travaux et d'équipes ;
- Etc.

Des compétences également utiles au **niveau personnel** pour l'organisation du quotidien (événements, projets privés, etc.) et le développement personnel (prise de recul, prioriser ses objectifs de vie, etc.).

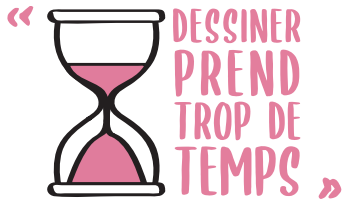
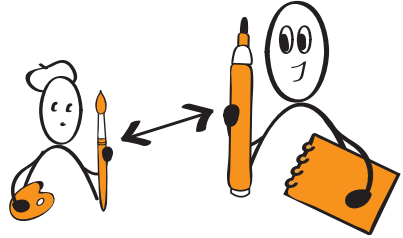


# Trois préjugés communs à déconstruire

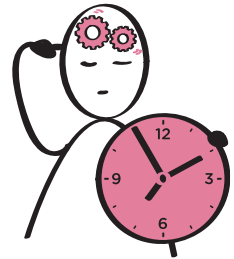


**Inutile de savoir dessiner** car la facilitation graphique est au contraire l'art de la simplification. Il faut savoir tracer proprement des lignes et des formes géométriques.

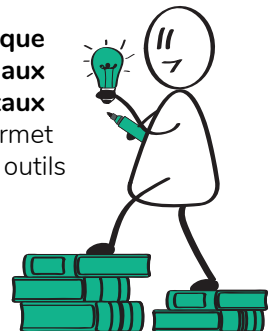
En revanche, la facilitation graphique requiert de grandes capacités d'écoute, de concentration et de synthétisation.



**C'est une réalité au début** car cela demande de l'entraînement. À terme, la facilitation graphique permet de gagner du temps en facilitant la compréhension et la mémorisation.



**La facilitation graphique ne se substitue pas aux exercices fondamentaux de la discipline.** Elle permet plutôt d'élargir les outils d'apprentissage et de restitution tout en améliorant les performances.





# Bibliographie

---

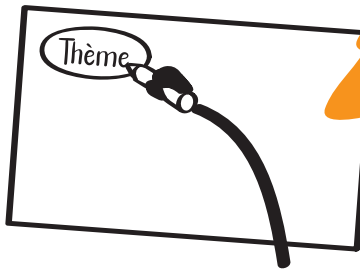
- AKOUN Audrey, BOUKOBZA Philippe, PAILLEAU Isabelle. *Apprendre avec le sketchnoting: Comment ré-enchanter les manières d'apprendre grâce à la pensée visuelle*. Editions Eyrolles 2017.
- ARNHEIM Rudolf, *La pense visuelle*. Editions Flammarion 1999.
- DE BROEK Fabienne, MONGIN Pierre, *Enseigner autrement avec le Mind Mapping - Cartes mentales et conceptuelles : Cartes mentales et conceptuelles*. Editions Dunod 2016.
- PILLARS Wendi, *Visual Note-Taking for Educators – A Teacher's Guide to Student Creativity*. 2015.
- ROHDE Mike. *Initiation au sketchnote, le guide illustré de la prise de notes visuelles*. Editions Eyrolles 2016.

## Les indispensables

- GROS Nicolas, LAGANE Guillaume, LEBELLE Bernard, *Encyclopédie visuelle*. Editions Eyrolles 2015.
- Bikablo 1 – KOMMUNIKATIONSLOTSSEN
- Bikablo 2 – KOMMUNIKATIONSLOTSSEN
- Bikablo Emotion – KOMMUNIKATIONSLOTSSEN



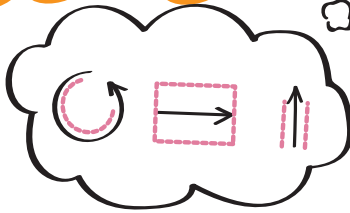
# Tutoriel - Réaliser une visual map



1. ÉCRIRE LE THÈME  
OU LE TITRE

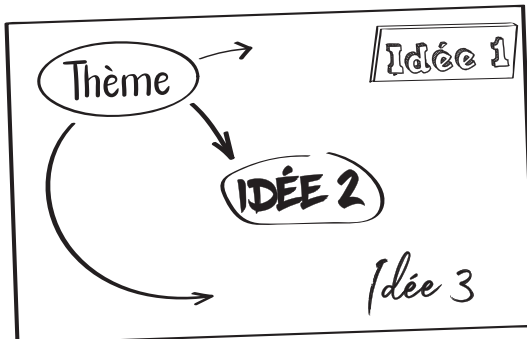
2. RÉFLÉCHIR AUX IDÉES  
ET À LEURS REPRÉSENTATIONS

3. PENSER À LA  
STRUCTURE DE L'ESPACE  
(page 13)



- Idée 1 ☆
- Idée 2 ⬡
- Idée 3 ▼
- ...

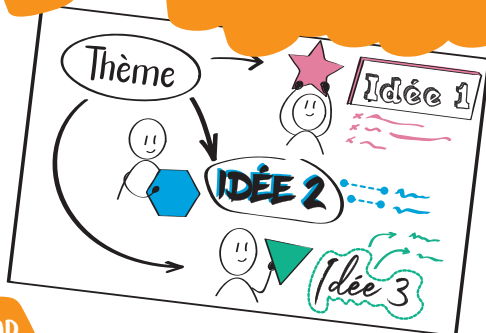
4. IDENTIFIER  
LE TEXTE ESSENTIEL,  
UNE TYPOGRAPHIE  
ET DES CONTENANTS  
(pages 14, 15)



## 5. AJOUTER LES PICTOS, DESSINS ET PERSONNAGES

(pages 16, 17, 18, 19)

## 6. AJOUTER DES LIENS ET DES COULEURS...ETC.



## EXEMPLE DE VISUAL MAP



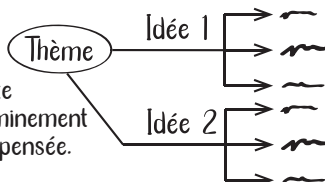
## LES + DE LA VISUAL MAP :

- Puissance métaphorique
- Liberté de structuration de l'espace



## CARTE HEURISTIQUE

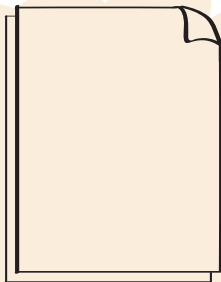
Représentation arborescente de données imitant le cheminement et le développement de la pensée.



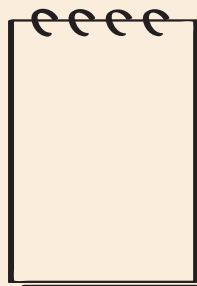
# Matériels utiles



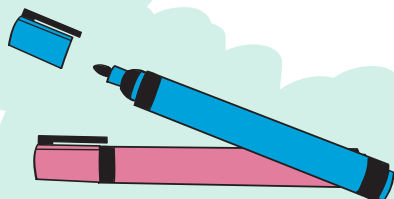
**ROULEAU  
DE PAPIER BLANC**



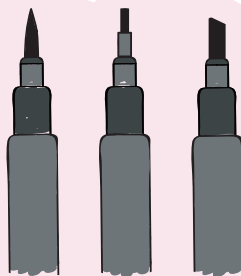
**FEUILLES BLANCHES  
EFFAÇABLES  
MAGIC WHITEBOARD**



**BLOC-NOTES / CAHIER  
PAGES BLANCHES**



**MARQUEURS  
RECHARGEABLES ET EFFAÇABLES**



**FEUTRES NOIRS  
DIVERSES POINTES**

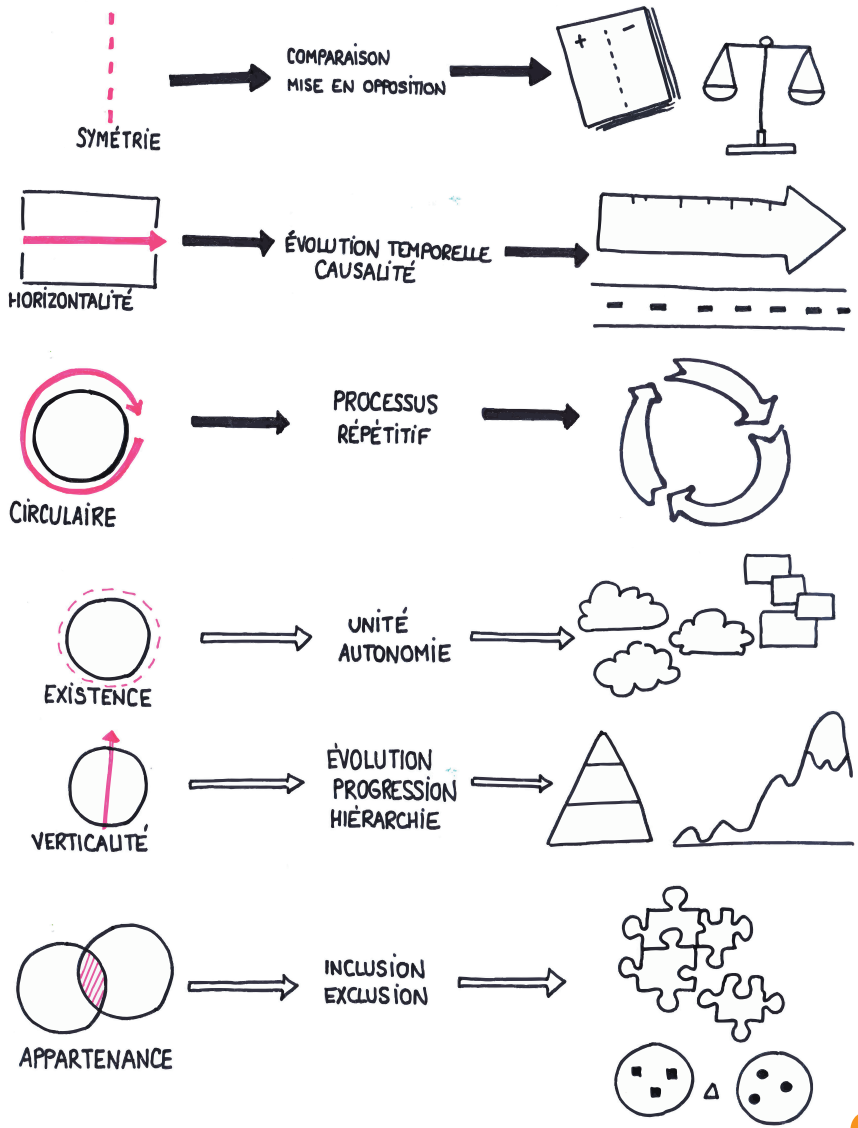
**MATÉRIEL POUR  
FILMER :**  
UN SMARTPHONE  
OU UNE CAMÉRA



**SITES UTILES :**  
- [NEULAND.COM](http://NEULAND.COM)  
- [BUREAU-VALLEE.FR](http://BUREAU-VALLEE.FR)

# Dictionnaire visuel

## STRUCTURATION DE L'ESPACE



## LES TYPOGRAPHIES

**MATUSCULES**  
**TYPO**  
**OH!**

Écrire en capitale

Jouer sur les contours

Les ombres

**BOLD**

Doubler les lignes verticales

**COULEUR**

Utiliser de la couleur



La lisibilité est l'objectif principal

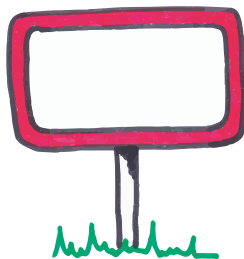
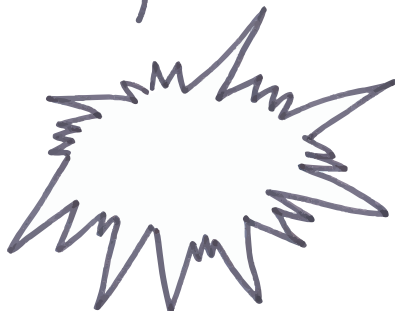
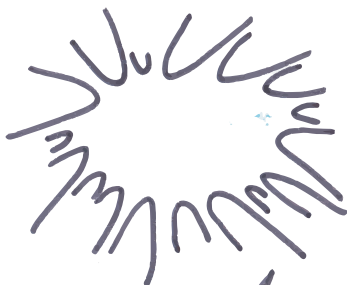
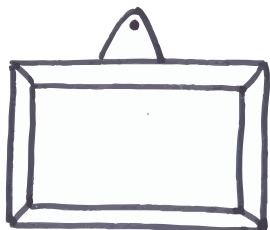
## LES PUCES



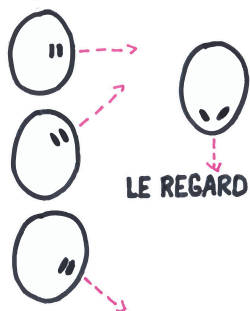
## LES LIENS



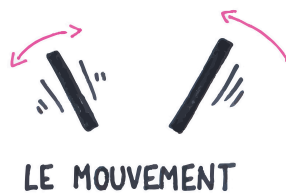
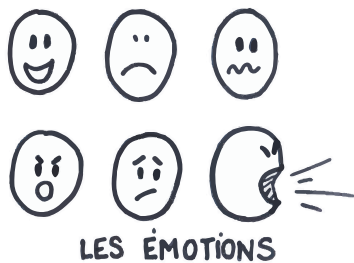
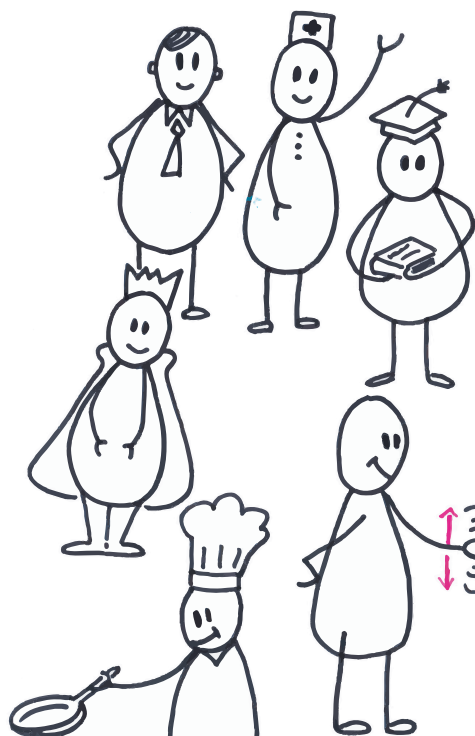
# LES CONTENANTS



# LES PERSONNAGES

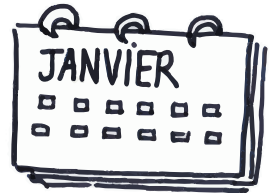
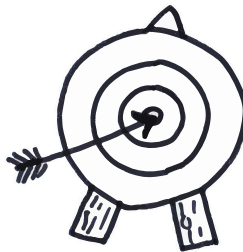
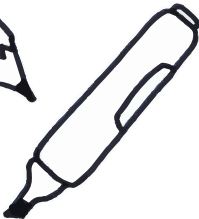
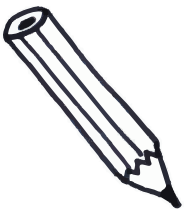
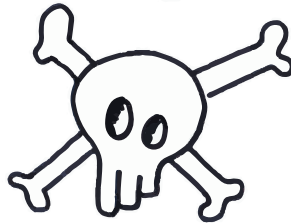
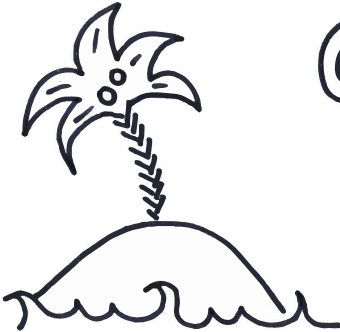


## LES MÉTIERS

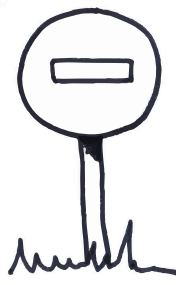
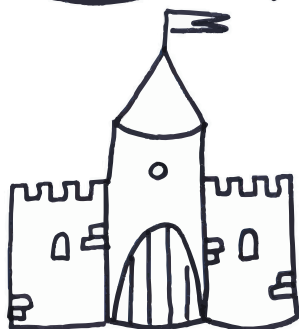
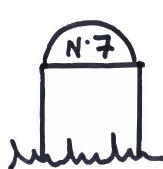
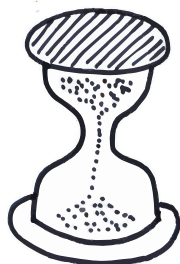
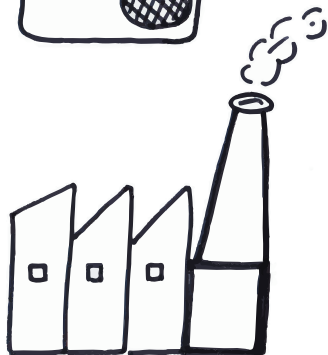




# LES OBJETS ET PICTOS 1



## LES OBJETS ET PICTOS 2



## LES OBJETS ET PICTOS 3



# LIPE

LABORATOIRE D'INNOVATION PÉDAGOGIQUE SUR L'EUROPE ★

[www.lipe-europe.eu](http://www.lipe-europe.eu)

La **plateforme numérique de diffusion de ressources pédagogiques** innovantes produites à partir des programmes de recherches sur l'**Europe** en collaboration avec des spécialistes de l'éducation.

Le LIPE est aussi un **laboratoire d'innovation**, de **création** et de **formation** à destination des chercheur.se.s et des enseignant.e.s.



## Les porteurs du LIPE



Recherche,  
Formation  
& Innovation  
en PAYS  
de la LOIRE



Réalisation : © Virginie Chaillou-Atrous  
Mise en page et illustration : © Emmy Parmentier