



**LIVRET
PÉDAGOGIQUE**

**RÉENCHANTEZ VOTRE MANIÈRE
D'ENSEIGNER L'EUROPE AVEC
LA FACILITATION GRAPHIQUE**

PORTÉ PAR



Cofinancé par
l'Union européenne

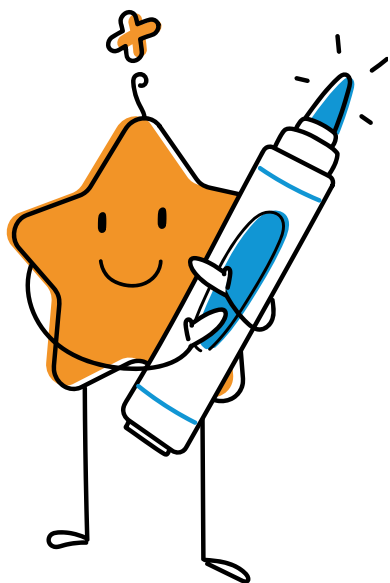
SOMMAIRE

Qu'est-ce que la facilitation graphique ?	4
Une brève histoire de la facilitation graphique	5
Comment fonctionne la facilitation graphique ?	6
Quelles sont les différentes pratiques ?	7
Pourquoi utiliser la facilitation graphique dans l'enseignement ?	8
Exemples d'activités concrètes à réaliser en classe	10
Et en dehors du monde éducatif ?	12
Trois préjugés communs à déconstruire	13
Bibliographie	14
Matériel utile	15
Comment réaliser une visual map ?	16
Dictionnaire visuel	18
Exemple de grille descriptive	34
Kit élève	35

« 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.



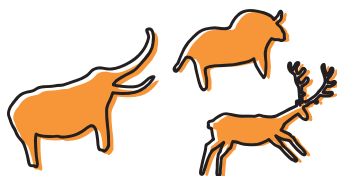
QU'EST-CE QUE LA FACILITATION GRAPHIQUE ?

La facilitation graphique, ou pensée visuelle, est une méthode originaire des États-Unis qui permet d'**accompagner un processus d'apprentissage ou de transmission** en utilisant des **éléments de langage visuel** (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.



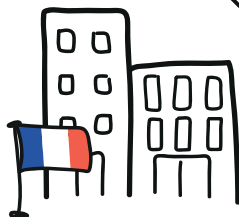
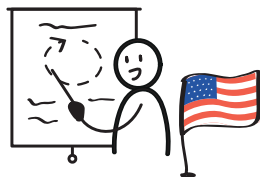
1929

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



1970

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



ENTREPRISES

2000

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



ÉCOLES

AUJOURD'HUI

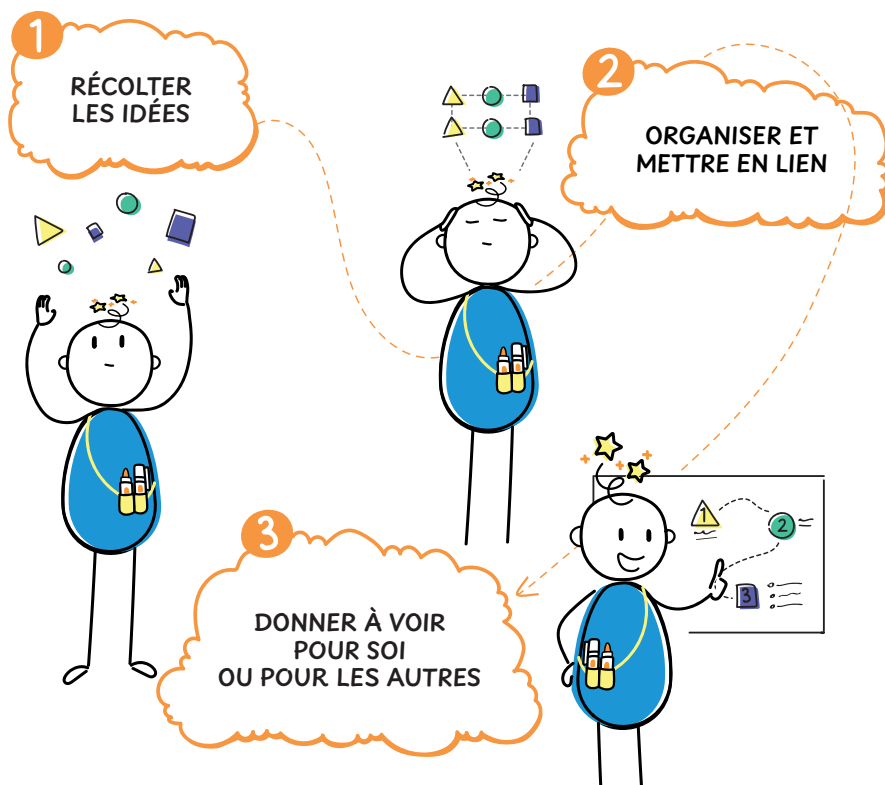
Dans le monde de l'éducation, où ces techniques se développent de plus en plus, quelques académies et écoles ont adopté la méthode de la facilitation graphique.



COMMENT FONCTIONNE LA FACILITATION GRAPHIQUE ?

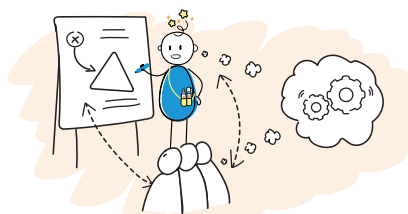
Sans se substituer aux exercices fondamentaux d'une discipline (trace écrite, synthèse, rédaction etc.), la facilitation graphique permet d'**élargir les outils d'apprentissage et de restitution** tout en améliorant les performances. La représentation graphique offre en effet une puissance d'évocation 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.



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.**



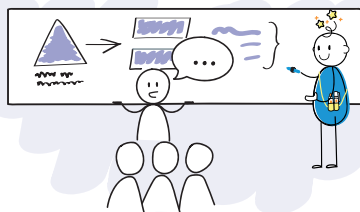
LA FACILITATION DE GROUPE

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.



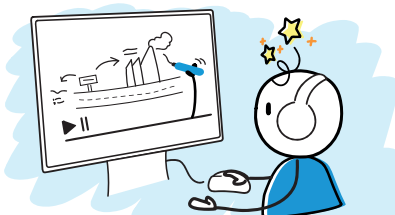
LE GRAPHIC RECORDING

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.ice en prise de notes visuelles et synthétiques.



LE SKETCHNOTING

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



LA VIDÉO DESSINÉE

Montée en accéléré, elle rassemble dessins, textes et voix-off pour **décrypter des notions complexes au fur et à mesure que la vidéo se dessine**. Elle est dessinée sur tableau blanc à l'aide de marqueurs.

POURQUOI UTILISER LA FACILITATION GRAPHIQUE DANS L'ENSEIGNEMENT ?

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. C'est en effet la promesse d'une **pédagogie plus vivante, plus interactive, plus efficace et plus inclusive**.

LA FACILITATION GRAPHIQUE EST ADAPTÉE À UN **PUBLIC TRÈS DIVERSIFIÉ** ET NOTAMMENT À DES **ENFANTS EN DIFFICULTÉS**.

MAINTENIR LA **CONCENTRATION** DES ÉLÈVES EST UN RÉEL DÉFI ALORS QUE TOUT SUJET LEUR EST POTENTIELLEMENT INTÉRESSANT TANT QUE LE **FORMAT EST CAPTIVANT !**

Le mode de transmission visuelle permet de **s'adresser à l'ensemble des élèves, d'inclure un public plus fragile** (élèves décrocheurs ou en échec scolaire, élèves allophones, élèves dyslexiques ou présentant des troubles de l'écriture, etc) et **d'aider des élèves moins à l'aise avec l'écrit** à s'approprier des savoirs et à les restituer.

Cette méthode permet également de **favoriser la mémorisation** en dispensant des séances plus **ludiques** et en créant ainsi un **encrage émotionnel positif** chez les élèves qu'ils associent aux questions traitées.



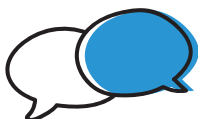
LA FACILITATION GRAPHIQUE PERMET DE...



- ✓ **CAPTER L'ATTENTION**
EN RESPECTANT
LE FONCTIONNEMENT
DU CERVEAU



- ✓ **DONNER DU SENS**
AUX INFORMATIONS



- ✓ **DYNAMISER UN COURS**
ET **FÉDÉRER AUTOUR**
D'UN SUJET



- ✓ **FAVORISER**
LA REMÉDIATION



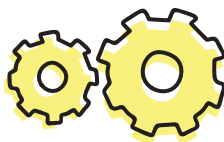
- ✓ **FAVORISER LA PARTICIPATION**
ET **L'INCLUSION**



- ✓ **FACILITER**
LA COMPRÉHENSION
ET **LA MÉMORISATION**

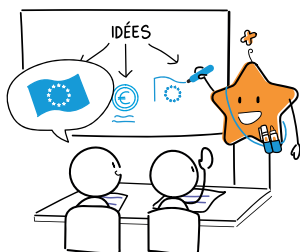


- ✓ **DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ**
ET **L'IMAGINATION**



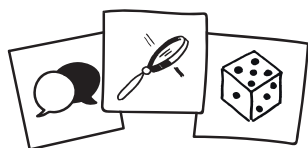
- ✓ **STIMULER LA RÉFLEXION**

EXEMPLES D'ACTIVITÉS CONCRÈTES À RÉALISER EN CLASSE

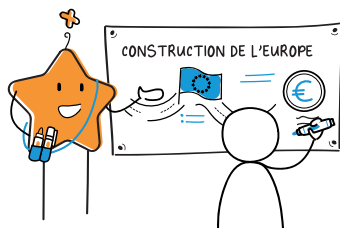


- **UTILISER LA REPRÉSENTATION VISUELLE POUR FAIRE ÉMERGER DES IDÉES OU DES PROJETS**

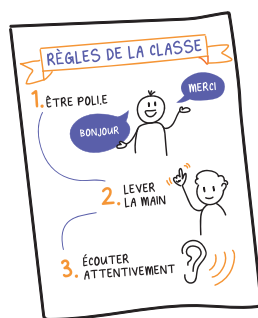
Chaque élève s'exprime et l'enseignant représente les différentes idées donnant lieu à une représentation visuelle de l'activité.



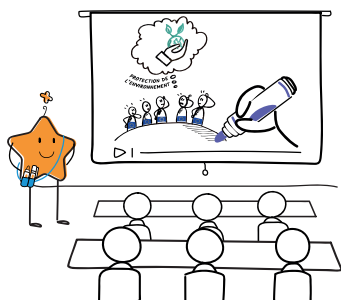
- **RÉALISER DES FLASHCARDS**



- **RÉALISER UNE SYNTHÈSE SOUS FORME DE VISUAL MAP**



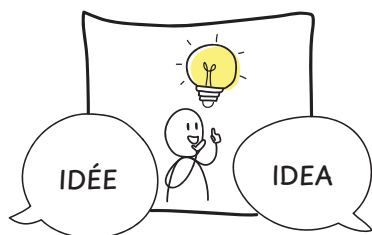
- **UTILISER LA FACILITATION GRAPHIQUE POUR AFFICHER LES RÈGLES DE LA CLASSE**



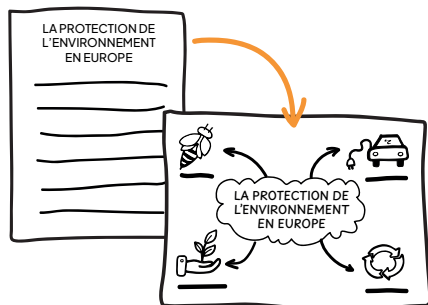
- **VISIONNER UNE VIDÉO DESSINÉE**



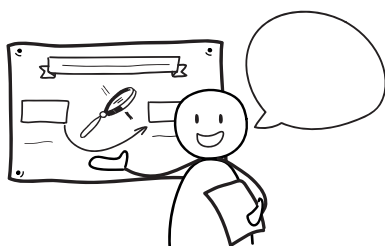
- **DÉCRYPTER UNE NOTION**



- COMMUNIQUER GRÂCE À LA FACILITATION GRAPHIQUE DANS PLUSIEURS LANGUES



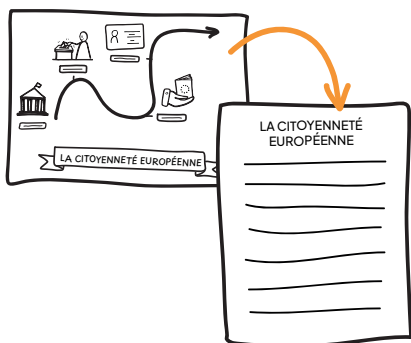
- TRANSFORMER UN TEXTE EN VISUAL MAP



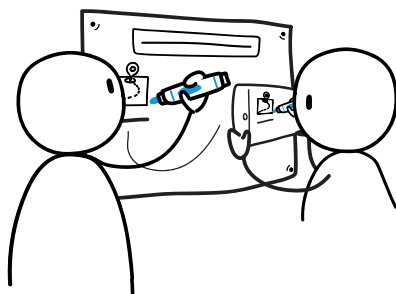
- CRÉER UN SUPPORT VISUEL POUR UNE INTERVENTION ORALE



- EXERCICE DE PRISE DE NOTE



- RÉALISER UNE TRACE ÉCRITE À PARTIR D'UNE VISUAL MAP

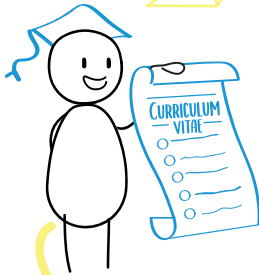


- RÉALISER UNE VIDÉO DESSINÉE

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 scolaires, la facilitation graphique permet de synthétiser et de générer une réflexion.

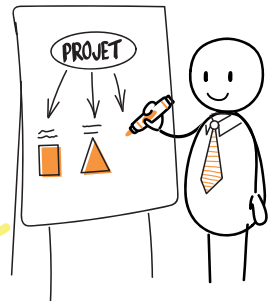
LA FACILITATION GRAPHIQUE, UNE PLUS VALUE POUR VOS ÉLÈVES



Ouvrir les jeunes générations aux pratiques de la pensée visuelle permet de les **préparer aux méthodes de communication** et de développer chez eux de **nouvelles compétences** valorisables dans la suite de leur **parcours scolaire** mais également **professionnel**.

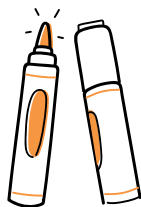
La **pensée visuelle** est une technique de management collaboratif de plus en plus développée dans de nombreuses entreprises. Elle sert à **appuyer un processus de communication** et est utilisée pour :

- 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 ;
- etc.



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

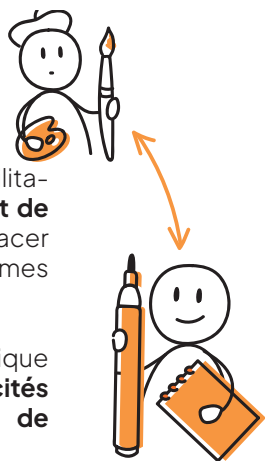
TROIS PRÉJUGÉS COMMUNS À DÉCONSTRUIRE



« IL FAUT SAVOIR TRÈS BIEN DESSINER »

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**.



« DESSINER PREND TROP DE TEMPS »

C'est une réalité au début, car **cela demande de l'entraînement**.

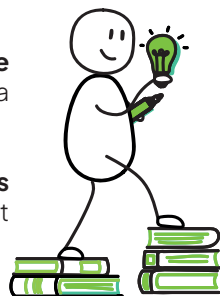
À terme, la facilitation graphique permet de **gagner du temps** en facilitant la **compréhension et la mémorisation**.



« DESSINER CE N'EST PAS TRÈS SÉRIeux »

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 réenchanter les manières d'apprendre grâce à la pensée visuelle, Editions Eyrolles, 2017.
- CHAINOT-BATAILLE Manuella, Le sketchnoting à l'école primaire, Editions Dunod, 2021.
- GROS Nicolas, Le grand livre de la facilitation graphique : Postures, outils, techniques et méthodes de pensée visuelle pour collaborer, Éditions Eyrolles, 2023.
- LHUILLIER Béatrice & TSIANG Caroline, La boîte à outils de la pensée visuelle, Éditions Dunod, 2019.
- MAGNIN Étienne & RAMIREZ Solenne, Le pouvoir des images en formation : visuels, sketchnotes et facilitation graphique, Éditions Diateino, 2020.

LES INDISPENSABLES

GROS Nicolas,
LAGANE Guillaume,
LEBELLE Bernard,
Encyclopédie visuelle,
Editions Eyrolles,
2015.

La collection Bikablo :

- Bikablo 1
- Bikablo 2
- Bikablo Emotion

SITOGRAPHIE

- FacileEurope [en ligne], Qu'est-ce que la facilitation graphique ?, [2024], <https://facileurope.eu/outils-facilitation-graphique/>
- FacileEurope [en ligne], Enseigner l'Europe au primaire avec la facilitation graphique : témoignage d'Odile Dijoux et de Christine Gerbandier, [2024], <https://facileurope.eu/actualites/temoignage-odile-dijoux/>
- LIPE [en ligne], La carte visuelle ou visual map, [2021], <https://www.lipe-europe.eu/document/la-carte-visuelle-ou-visual-map/>
- LIPE [en ligne], Le sketchnote ou la prise de notes visuelles, [2021], <https://www.lipe-europe.eu/document/le-sketch-note-ou-la-prise-de-notes-visuelles/>

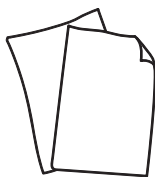
BANQUES DE PICTOS POUR INSPIRATION

<https://icon-icons.com/fr>
<https://fr.freepik.com>
<https://www.flaticon.com/fr>

MATÉRIEL UTILE



ROULEAU DE
PAPIER BLANC



FEUILLES BLANCHES
EFFAÇABLES
MAGIC WHITEBOARD



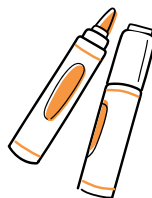
FEUTRES NOIRS
DIVERSES POINTES

UN SUPPORT



BLOC-NOTES / CAHIER
PAGES BLANCHES

DES FEUTRES



MARQUEURS RECHARGEABLES
ET EFFAÇABLES

POUR RÉALISER DES VIDÉOS DESSINÉES

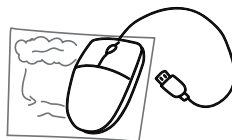


UN SMARTPHONE
PERMETTANT DE
FILMER

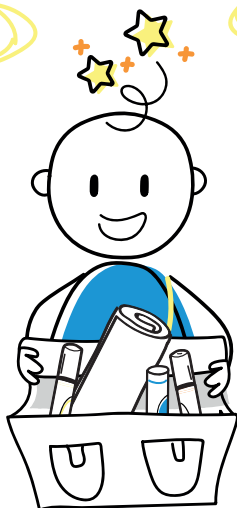


CAMÉRA À BRAS
ARTICULÉ

POUR SCANNER LES TRAVAUX ET PRODUCTIONS D'ÉLÈVES



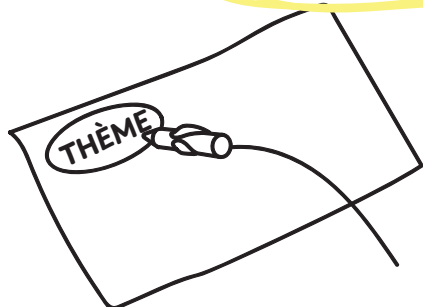
SOURIS À SCANNER



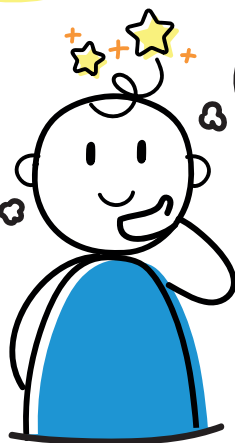
FEUTRES DE COULEURS

COMMENT RÉALISER UNE VISUAL MAP ?

1 ECRIRE LE THÈME
OU LE TITRE

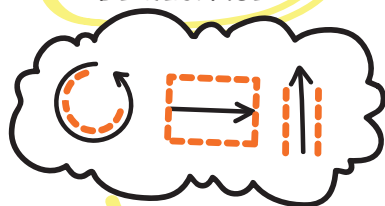


2 RÉFLÉCHIR AUX IDÉES
ET À LEURS
REPRÉSENTATIONS

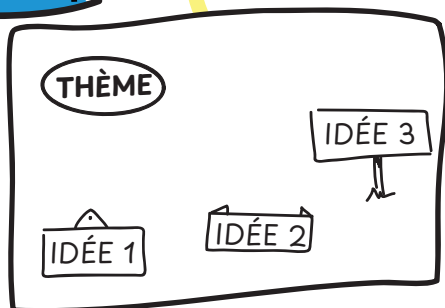


IDÉE 1 
IDÉE 2 
IDÉE 3 
...

3 PENSER À
LA STRUCTURE
DE L'ESPACE

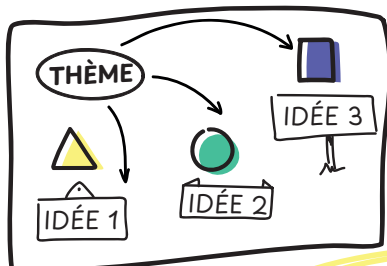
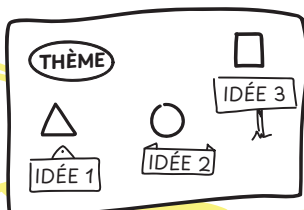


4 IDENTIFIER
LE TEXTE ESSENTIEL,
UNE TYPOGRAPHIE
ET DES CONTENANTS



5

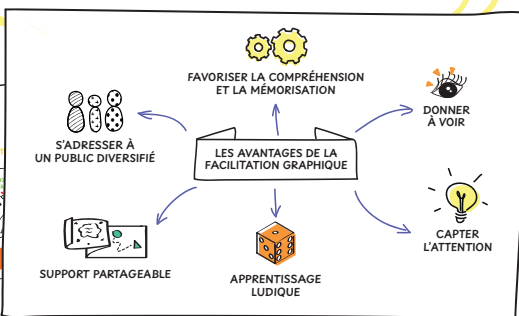
AJOUTER DES
PICTOS, DESSINS
ET PERSONNAGES



6

AJOUTER
DES LIENS,
DES COULEURS,
ETC.

EXEMPLES DE VISUAL MAP



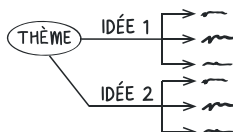
LES + DE LA VISUAL MAP

- PUISSANCE MÉTAPHORIQUE
- RENFORCEMENT DES IDÉES PAR L'IMAGE
- LIBERTÉ DE STRUCTURATION DE L'ESPACE
- STIMULATION DE LA CRÉATIVITÉ



CARTE MENTALE

REPRÉSENTATION ARBORESCENTE DE
DONNÉES IMITANT LE CHEMINEMENT
ET LE DÉVELOPPEMENT DE LA PENSÉE.



DICTIONNAIRE VISUEL

1. STRUCTURATION DE L'ESPACE
2. LES CONTENANTS, LES PUCES, LES LIENS
3. LES COULEURS, LA TYPOGRAPHIE
4. LES PERSONNAGES
5. LES OBJETS ET PICTOS
6. CITOYENNETÉ EUROPÉENNE
7. ENVIRONNEMENT
8. MIGRATION
9. PAIX
10. DIVERSITÉ CULTURELLE



STRUCTURATION DE L'ESPACE



SYMÉTRIE



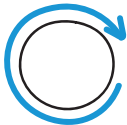
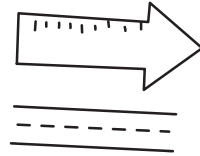
COMPARAISON
MISE EN OPPOSITION



HORIZONTALITÉ



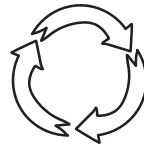
ÉVOLUTION TEMPORELLE
CAUSALITÉ



CIRCULAIRE



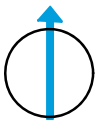
PROCESSUS RÉPÉTITIF



EXISTENCE



UNITÉ
AUTONOMIE



VERTICALITÉ



ÉVOLUTION
PROGRESSION
HIÉRARCHIE



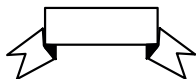
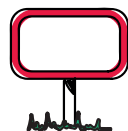
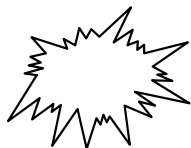
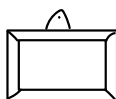
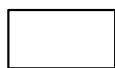
APPARTENANCE



INCLUSION
EXCLUSION



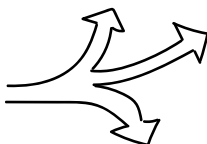
LES CONTENANTS



LES PUCES



LES LIENS



LES COULEURS



NOIR

BASE, TRACÉS
ET ÉCRITURES



BLEU
FONCÉ



ROUGE

L'INTERDICTION,
LE DANGER,
LE SANG, L'AMOUR...



VERT

LA NATURE, L'ESPOIR,
L'ÉCOLOGIE,
L'AUTORISATION



BLEU

L'OCÉAN, LA PEUR,
LE FROID...



JAUNE

LE SOLEIL, LA LUNE,
LA LUMINOSITÉ,
L'ÉCLAT...



ORANGE

MISE EN VALEUR,
LIENS OU TEXTES



VIOLET



ROSE

L'AMITIÉ,
LE BONHEUR...



NE PAS UTILISER
PLUS DE 4 COULEURS

LA COULEUR DOIT
DONNER DU SENS

LA TYPOGRAPHIE

MATUSCULES



ÉCRIRE EN CAPITALE

PAR

DOUBLER LES
LIGNES VERTICALES

TYPO

JOUER SUR
LES CONTOURS

COULEUR

UTILISER DE
LA COULEUR

OH!

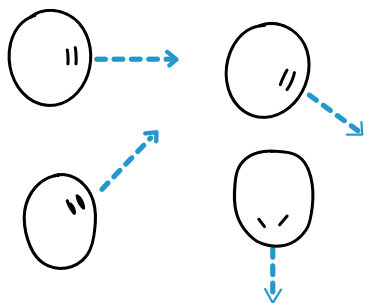
LES OMBRES



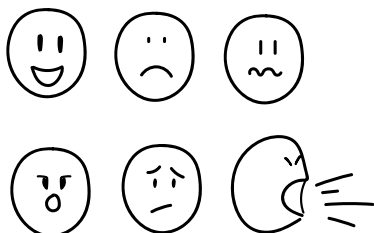
LA LISIBILITÉ EST
L'OBJECTIF PRINCIPAL

LES PERSONNAGES

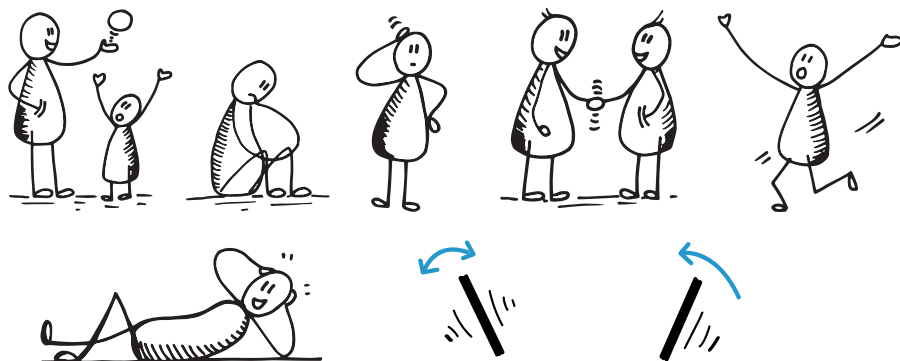
LE REGARD



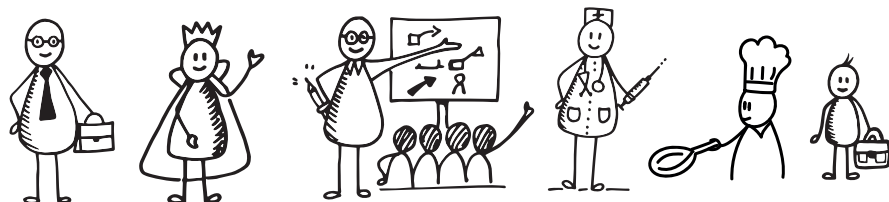
LES ÉMOTIONS



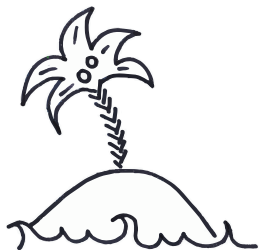
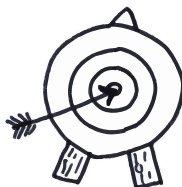
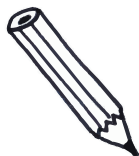
LES ACTIONS ET LES MOUVEMENTS



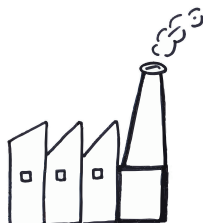
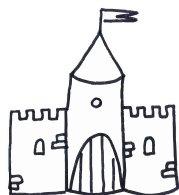
LES MÉTIERS



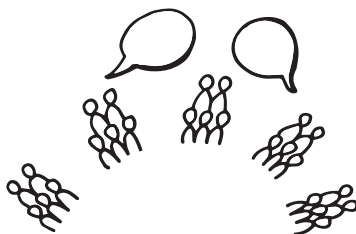
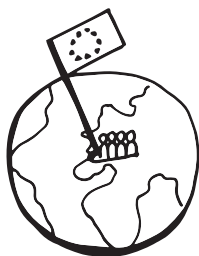
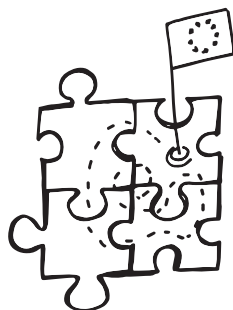
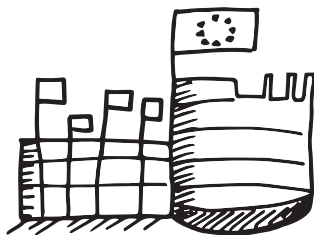
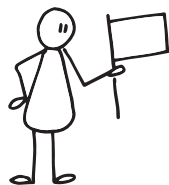
OBJETS ET PICTOGRAMMES



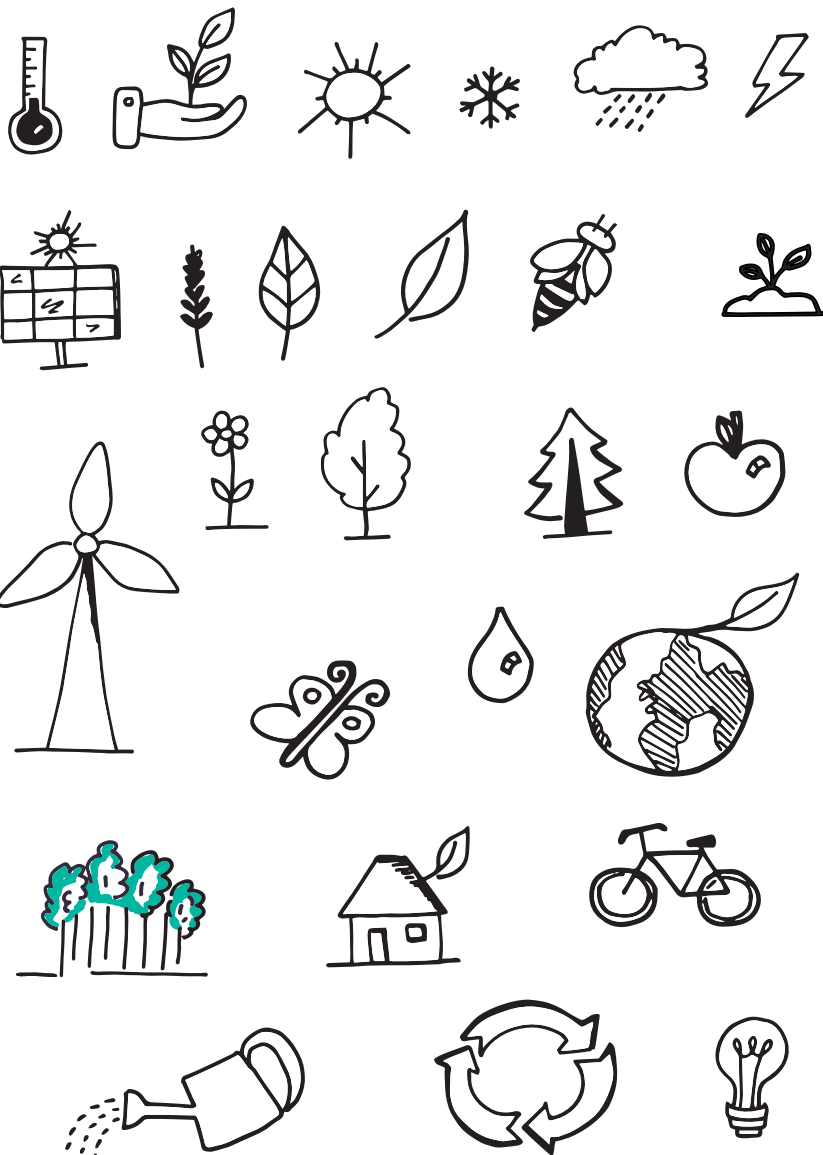
OBJETS ET PICTOGRAMMES



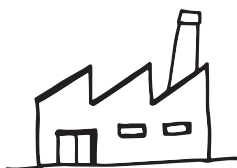
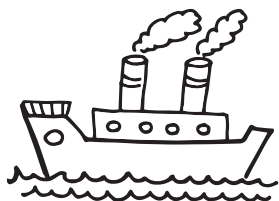
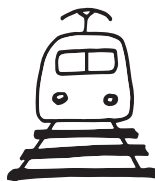
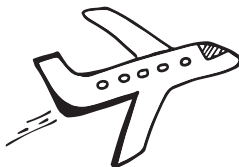
VOCABULAIRE « CITOYENNETÉ EUROPÉENNE »



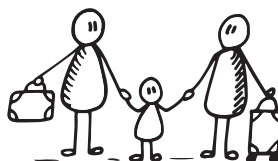
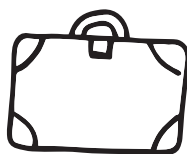
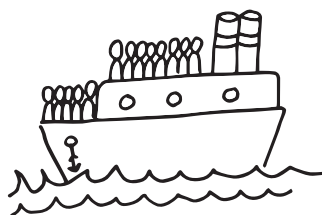
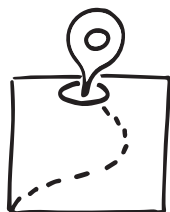
VOCABULAIRE « ENVIRONNEMENT »



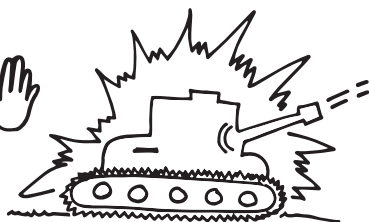
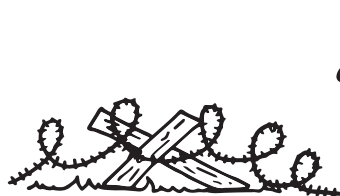
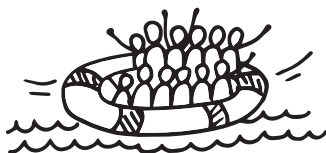
VOCABULAIRE « ENVIRONNEMENT »



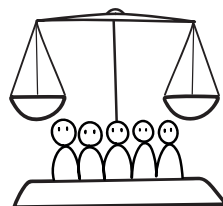
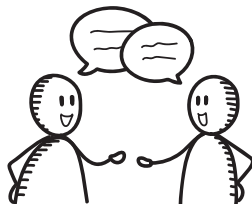
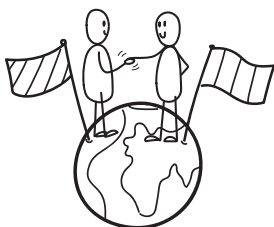
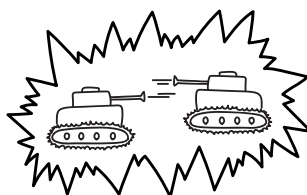
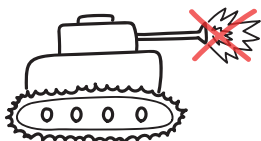
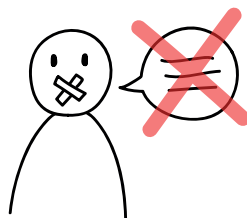
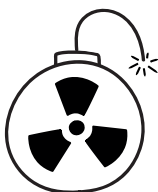
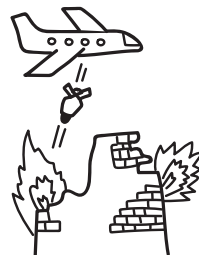
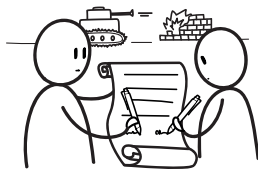
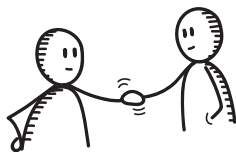
VOCABULAIRE « MIGRATION »



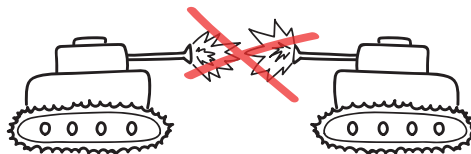
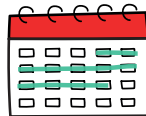
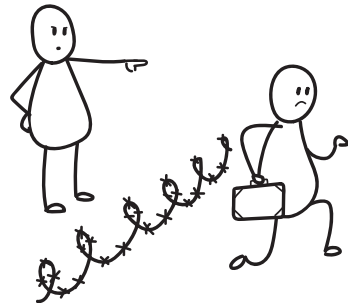
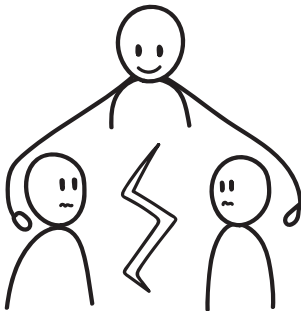
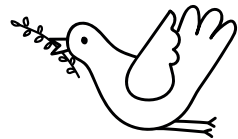
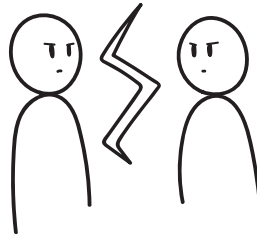
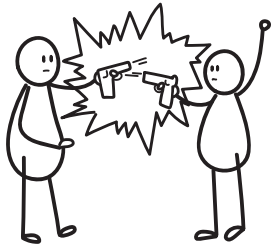
VOCABULAIRE « MIGRATION »



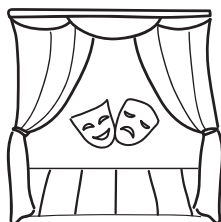
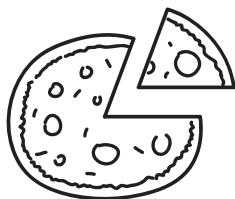
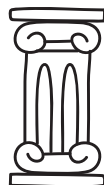
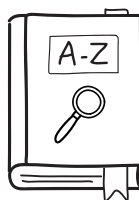
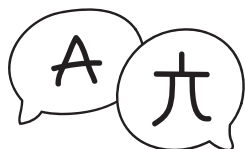
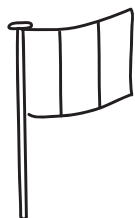
VOCABULAIRE « PAIX »



VOCABULAIRE « PAIX »



VOCABULAIRE « DIVERSITÉ CULTURELLE »



EXEMPLE DE GRILLE DESCRIPTIVE

Travail de facilitation graphique	Nombre de points /4	Qualité des connaissances et du raisonnement	Nombre de points /8	Maîtrise de la langue	Nombre de points /8
Le travail ne correspond pas du tout à de la facilitation graphique.	0	Les connaissances sont sommaires, très fragmentaires ou très mal sélectionnées et ne permettent pas de traiter de manière satisfaisante le sujet. Le travail n'a pas de structure claire.	1-2	Langue globalement intelligible, mais les fautes d'orthographe, de vocabulaire et de syntaxe sont très nombreuses et imposent un effort de compréhension.	1-2
Les codes de la facilitation graphique sont insuffisamment maîtrisés, la présentation peu organisée, la clarté et/ou la visibilité doivent être retravaillées.	1-2	Le travail apporte des connaissances mais présente des lacunes importantes par rapport aux attendus du sujet. Par exemple, les connaissances peuvent avoir été maladroitement sélectionnées et/ou ne pas s'appuyer sur des exemples précis et/ou la présentation est mal organisée.	3-4	Le propos est compréhensible malgré des erreurs de vocabulaire, de syntaxe et de prononciation fréquentes.	3-4
Les codes de la facilitation graphique sont dans l'ensemble maîtrisés mais les pictogrammes peuvent être choisis de manière plus pertinente, le soin et/ou la compréhension améliorés.	3	Le travail apporte des connaissances permettant de traiter de manière satisfaisante le sujet, malgré quelques lacunes ou imprécisions dans les idées ou dans les exemples. L'ensemble est structuré, même si cette structure peut être perfectible.	5-6	Une maîtrise de la langue satisfaisante. Il y a quelques erreurs occasionnelles de grammaire, de syntaxe et/ou prononciation qui ne nuisent pas à la compréhension.	5-6
Les codes de la facilitation graphique sont appliqués, la structure claire, les pictogrammes pertinents.	4	Les connaissances apportées sont précises et traitent le sujet de manière complète. Le travail est organisé selon une structure claire et pertinente.	7-8	Une bonne maîtrise de la langue, avec l'utilisation de formulations complexes et d'un lexique varié. La prononciation est le plus souvent correcte.	7-8
Le travail est le fruit d'un effort particulier de créativité.	Bonus : +1				
NOTE /20					

L'INSTANT PICTO

L'Instant Picto est une série de mini-tutoriels qui propose chaque semaine le dessin d'un pictogramme, expliqué étape par étape. Ces courtes capsules sont conçues pour **permettre aux enseignants, mais aussi à leurs élèves, de s'exercer régulièrement, de développer leur vocabulaire visuel et de s'inspirer pour créer de nouveaux pictogrammes.**

Les capsules de l'Instant Picto sont publiées sur le compte instagram : **@facileuropeplus**



FacilEurope Plus





KIT ÉLÈVE

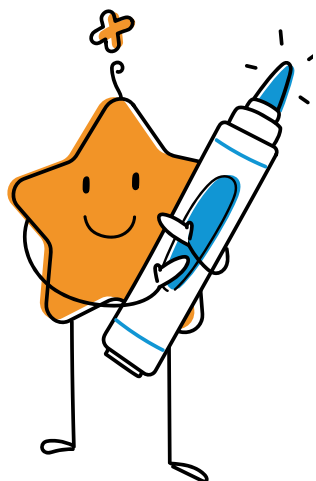
LES OUTILS DU VOCABULAIRE VISUEL

PORTÉ PAR

 **Nantes
Université**

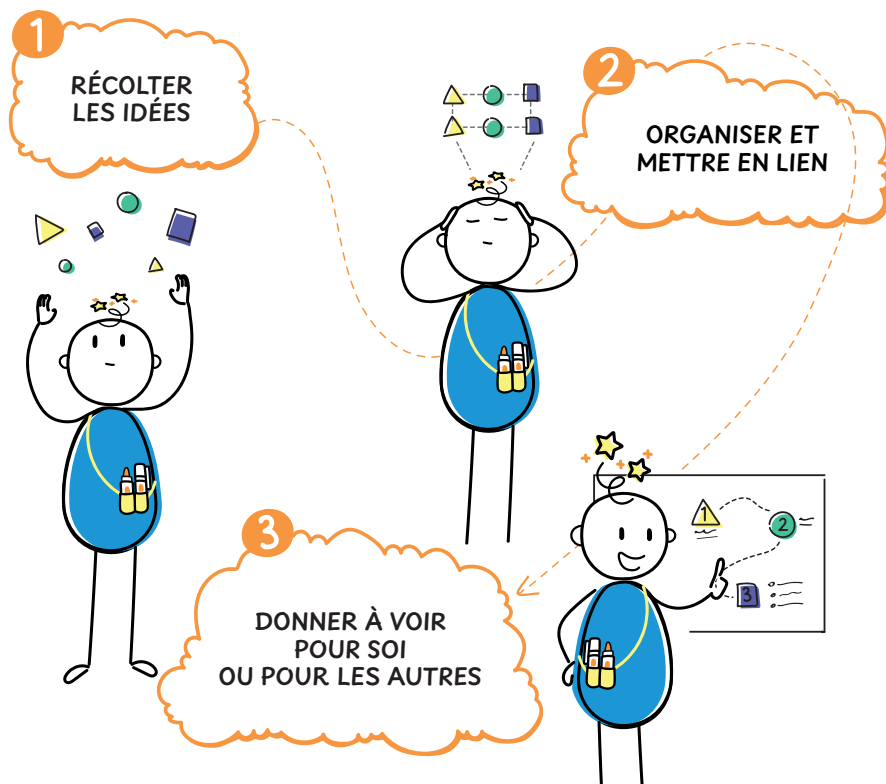


Cofinancé par
l'Union européenne



QU'EST-CE QUE LA FACILITATION GRAPHIQUE ?

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



DICTIONNAIRE VISUEL

1. STRUCTURATION DE L'ESPACE
2. LES CONTENANTS, LES PUCES, LES LIENS
3. LES COULEURS, LA TYPOGRAPHIE
4. LES PERSONNAGES
5. LES OBJETS ET PICTOS
6. CITOYENNETÉ EUROPÉENNE
7. ENVIRONNEMENT
8. MIGRATION
9. PAIX
10. DIVERSITÉ CULTURELLE

STRUCTURATION DE L'ESPACE



SYMÉTRIE



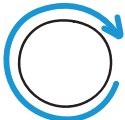
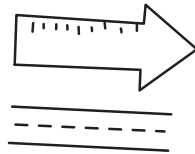
COMPARAISON
MISE EN OPPOSITION



HORIZONTALITÉ



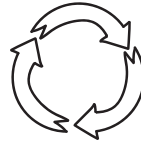
ÉVOLUTION TEMPORELLE
CAUSALITÉ



CIRCULAIRE



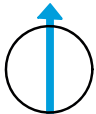
PROCESSUS RÉPÉTITIF



EXISTENCE



UNITÉ
AUTONOMIE



VERTICALITÉ



ÉVOLUTION
PROGRESSION
HIÉRARCHIE



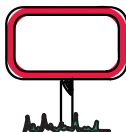
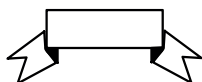
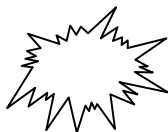
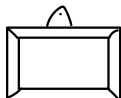
APPARTENANCE



INCLUSION
EXCLUSION



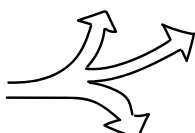
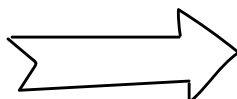
LES CONTENANTS



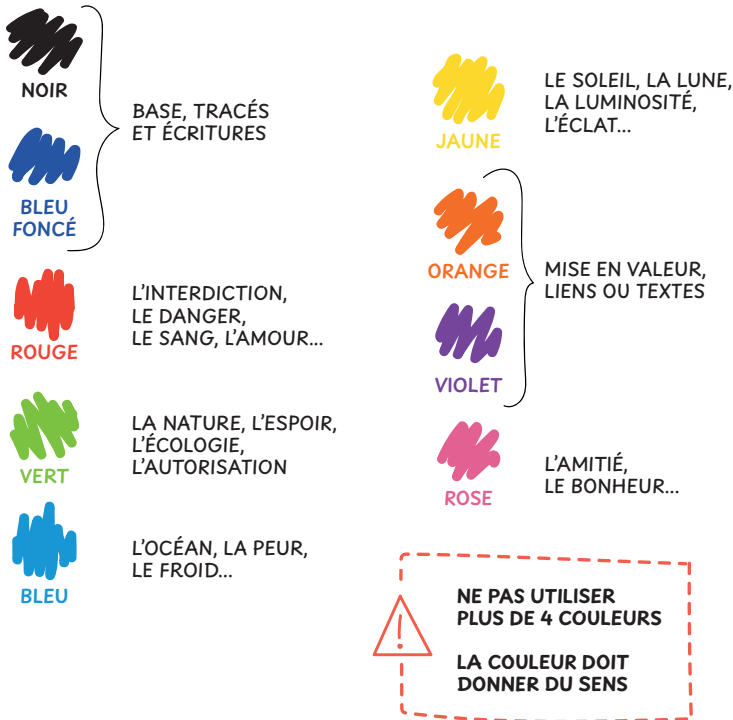
LES PUCES



LES LIENS



LES COULEURS

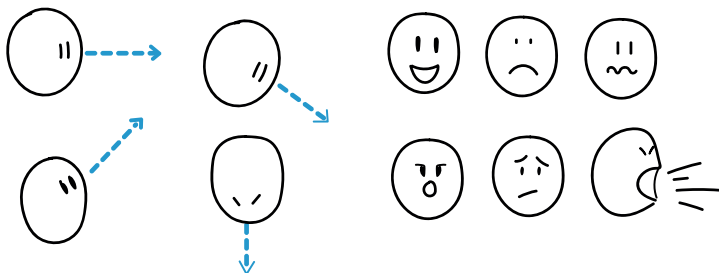


LA TYPOGRAPHIE

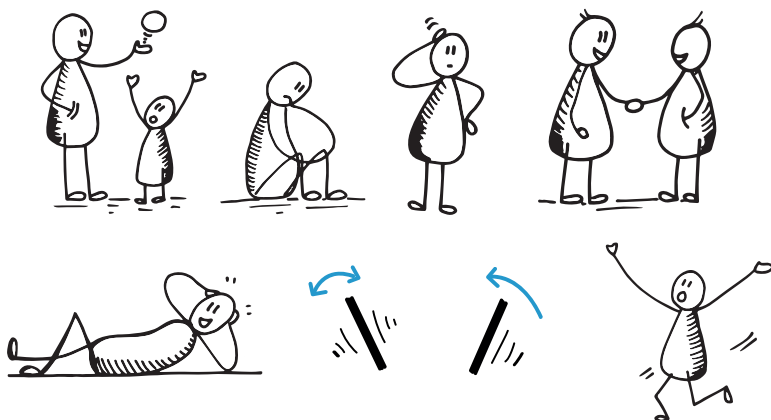


LES PERSONNAGES

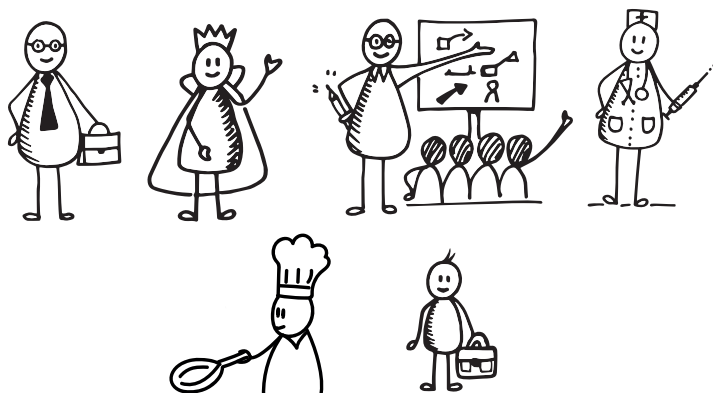
LE REGARD



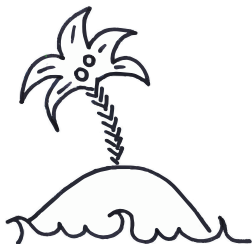
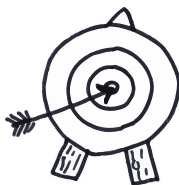
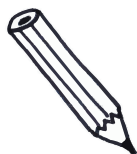
LES ACTIONS ET LES MOUVEMENTS

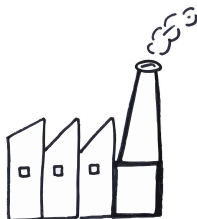


LES MÉTIERS

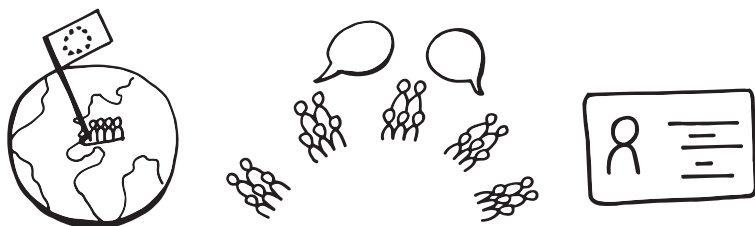


LES OBJETS



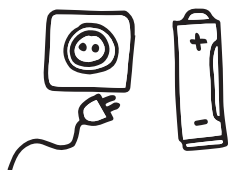
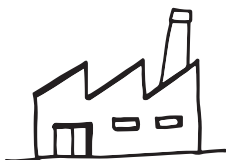
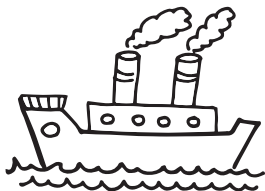
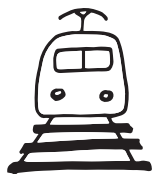


CITOYENNETÉ

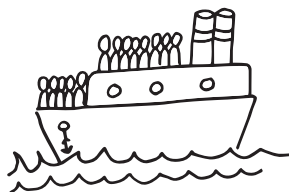
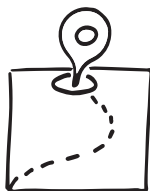


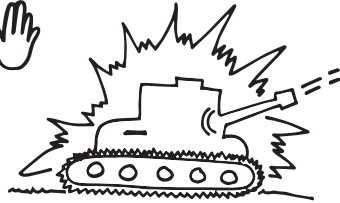
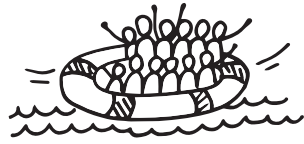
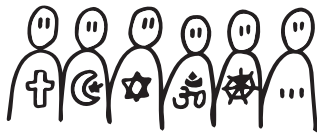
ENVIRONNEMENT



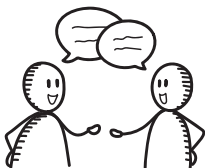
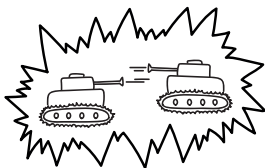
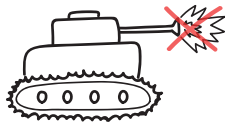
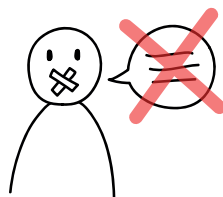
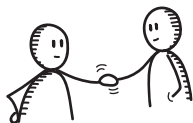


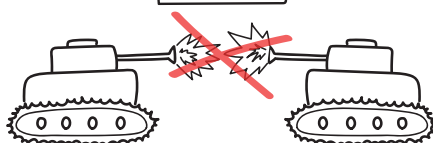
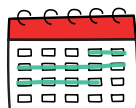
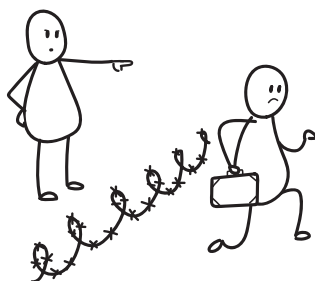
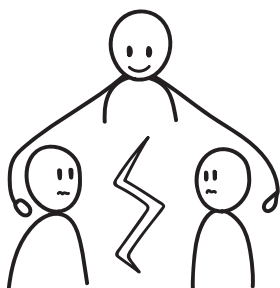
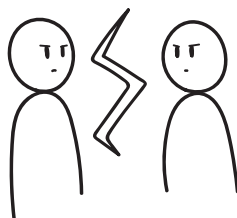
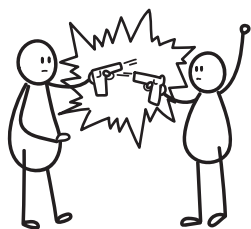
MIGRATION



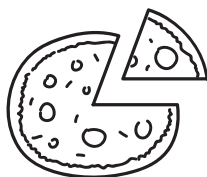
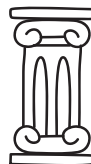
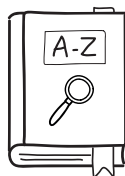
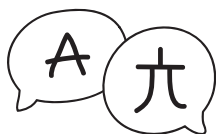
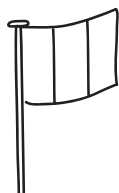


PAIX



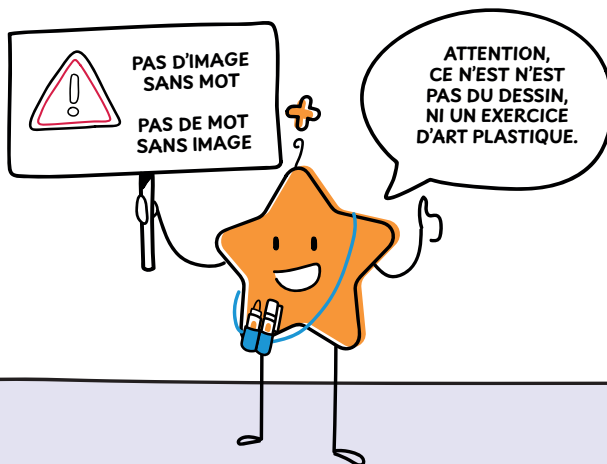


DIVERSITÉ CULTURELLE



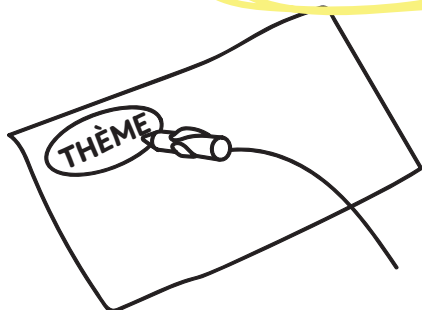
CHECK LIST

- 1 ☐ TITRE
- 2 ☐ STRUCTURE
- 3 ☐ UN MOT ASSOCIÉ À UN PICTO
UN PICTO ASSOCIÉ À UN MOT
- 4 ☐ LIENS, CONTENANTS,
PICTOGRAMMES, PERSONNAGES
- 5 ☐ BONNE UTILISATION DE LA COULEUR
(QUAND ELLE DONNE DU SENS)
- 6 ☐ ÉCRITURE EN MAJUSCULE
- 7 ☐ BONNE UTILISATION DE L'ESPACE
- 8 ☐ RICHESSE DES IDÉES ET DU CONTENU

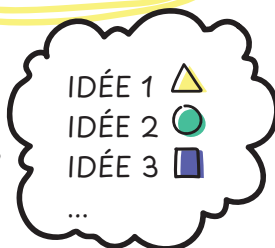


COMMENT RÉALISER UNE VISUAL MAP ?

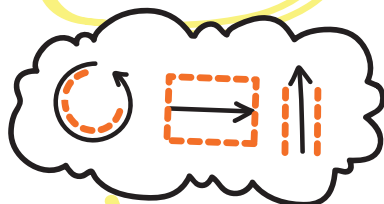
1 ÉCRIRE LE THÈME
OU LE TITRE



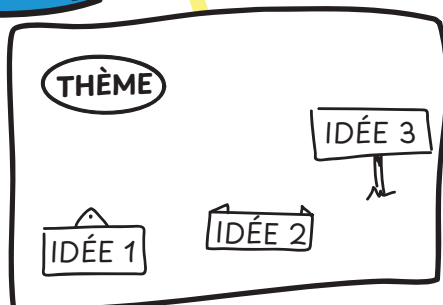
2 RÉFLÉCHIR AUX IDÉES
ET À LEURS
REPRÉSENTATIONS



3 PENSER À
LA STRUCTURE
DE L'ESPACE

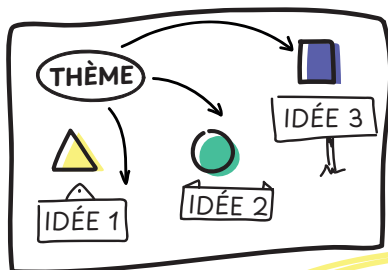
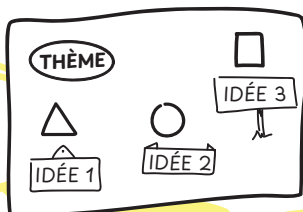


4 IDENTIFIER
LE TEXTE ESSENTIEL,
UNE TYPOGRAPHIE
ET DES CONTENANTS



5

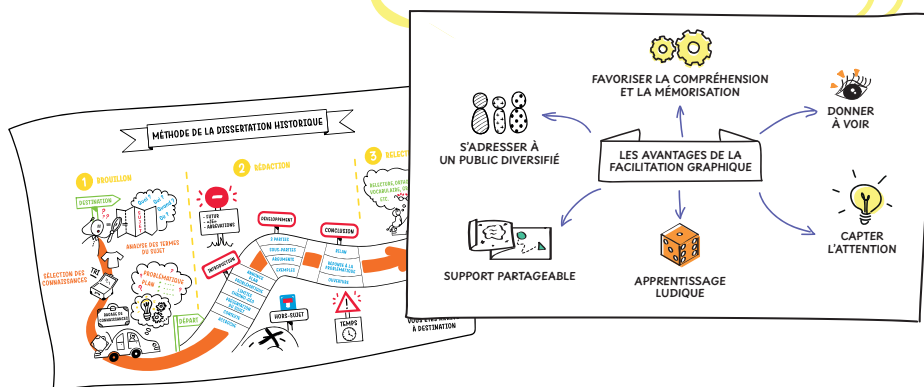
AJOUTER DES
PICTOS, DESSINS
ET PERSONNAGES



6

AJOUTER
DES LIENS,
DES COULEURS,
ETC.

EXEMPLES DE VISUAL MAP



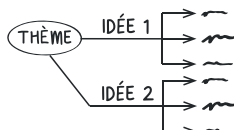
LES + DE LA VISUAL MAP

- PUISSANCE MÉTAPHORIQUE
- RENFORCEMENT DES IDÉES PAR L'IMAGE
- LIBERTÉ DE STRUCTURATION DE L'ESPACE
- STIMULATION DE LA CRÉATIVITÉ



CARTE MENTALE

REPRÉSENTATION ARBORESCENTE DE DONNÉES IMITANT LE CHEMINEMENT ET LE DÉVELOPPEMENT DE LA PENSÉE.



L'INSTANT PICTO

L'Instant Picto est une série de mini-tutoriels qui propose chaque semaine le dessin d'un pictogramme, expliqué étape par étape. Ces courtes capsules permettent **de s'exercer régulièrement**, de **développer son vocabulaire visuel** et de **s'inspirer pour créer de nouveaux pictogrammes**.

Les capsules de l'Instant Picto sont publiées sur le compte instagram : **@facileuropeplus**



FacilEurope Plus



Qu'est ce que FacilEurope Plus ?

FacilEurope Plus est un **programme Jean Monnet** porté par **Nantes Université** et **cofinancé par la Commission européenne** jusqu'en 2028.

Il vise à **faciliter l'enseignement de l'Europe du primaire au secondaire grâce à la facilitation graphique**. En prolongeant le projet FacilEurope (2022–2024), il **renforce la continuité pédagogique entre le 1^{er} et le 2^d degré** en proposant des **formations, des ressources pédagogiques** et un **réseau d'ambassadeurs intervenant dans les classes**.



Quelles sont les actions de FacilEurope Plus ?

- **La formation** : un **parcours gratuit** qui combine des **conférences scientifiques**, pour consolider ses connaissances sur l'Europe et dialoguer avec des chercheurs, et une **initiation à la facilitation graphique** avec des **ateliers de mise en pratique** pour réenchanter sa méthode d'apprentissage.
- **Les sessions fil rouge** : de courtes **capsules en ligne** pour enrichir son vocabulaire visuel et partager des retours d'expériences.
- **Le réseau d'ambassadeurs** : des intervenants qui **se déplacent gratuitement dans les classes** pour accompagner enseignants et élèves, **proposer du matériel de facilitation graphique** et présenter les **ressources** du programme.
- **La conception d'outils pédagogiques** : des **ressources construites** par des **enseignants du primaire et du secondaire**, des **chercheurs** et des **spécialistes du multimédia**.

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

facileuropeplus@univ-nantes.fr