



# S'initier à la facilitation graphique : Acquérir les bases de la grammaire visuelle



**Manager, facilitateur interne, consultant, coach, formateur, animateur**



**Aucun**



**1 jour (8 heures)**





**Sophia-Antipolis (06)  
Toulon (83)  
En ligne**

Comment rendre ses animations **plus impactantes** et **engageantes** pour vos participants **grâce au visuel** ?

Comment alimenter vos ateliers **en expérimentant la pensée visuelle** au quotidien ?

Cette formation vous permettra d'adopter **les bases techniques graphiques rapidement activables** pour commencer à **intégrer plus de visuel** dans vos animations.

 <b>Programme</b>	 <b>Objectifs pédagogiques</b>
<p><b>La pensée visuelle au service de ses ateliers</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Découvrir et définir le concept de « pensée visuelle »</li> <li>Comprendre et identifier les différentes techniques de la pensée visuelle (sketchnoting, facilitation graphique, etc...)</li> <li>Comprendre les avantages de la pensée visuelle pour soi et pour ses ateliers collaboratifs</li> </ul> <p><b>S'approprier les bases de la technique graphique</b> <b>Réactiver sa créativité visuelle et sa capacité à représenter simplement les objets et les personnages</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Créer sa propre bibliothèque de pictogrammes adaptée à son contexte professionnel (personnages, bannière, flèches...)</li> <li>Comprendre et s'approprier la grammaire visuelle pour transmettre ses idées par le dessin (cadres, bannières, puces, connecteurs, typographie...)</li> <li>Comprendre comment réaliser des ombrages sur ses créations visuelles pour un effet « whoaou »</li> </ul> <p><b>Mise en pratique</b> : Exercice de créativité pour (ré)activer sa pensée visuelle et expérimentation des techniques graphiques de base lors de la création d'une bibliothèque de pictogrammes</p> <p><b>Identifier le matériel nécessaire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Savoir choisir le matériel adapté à son besoin</li> </ul> <p><b>Mise en pratique</b> : Expérimentation de matériel (marqueurs, feutres, papiers,...) et réalisation d'une liste personnelle de matériel à acquérir pour sa future pratique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre <b>les différentes modalités</b> de la pensée visuelle</li> <li>Comprendre <b>les avantages à intégrer le visuel</b> dans ses animations</li> <li><b>Maitriser les bases techniques graphiques</b> pour intégrer le visuel dans ses animations</li> </ul> <p><b>Modalités pédagogiques</b></p> <p><b>Apports théorique (30%)</b> Apports théoriques sur les outils de la pensée visuelle.</p> <p><b>Apports pratiques (70%)</b> Exercices de mise en situation et entraînement aux méthodes enseignées. Mise en pratique sur des cas proposés par les participants.</p>