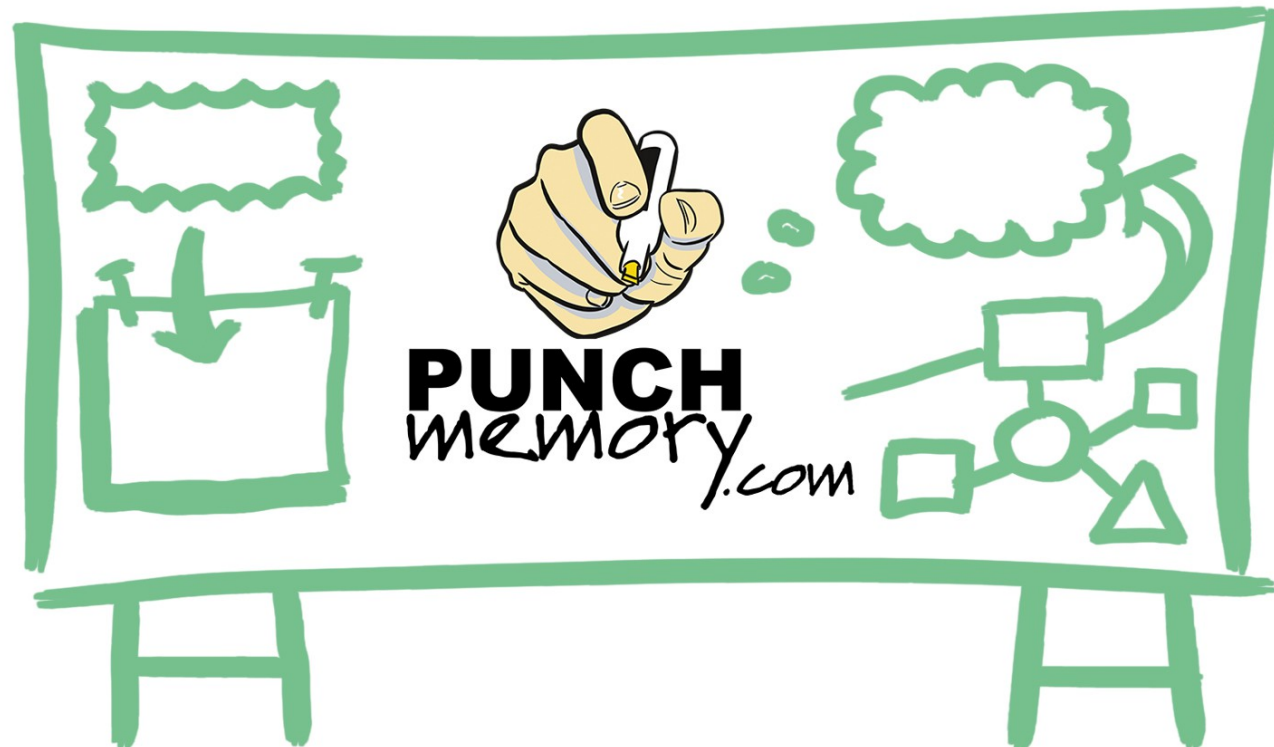


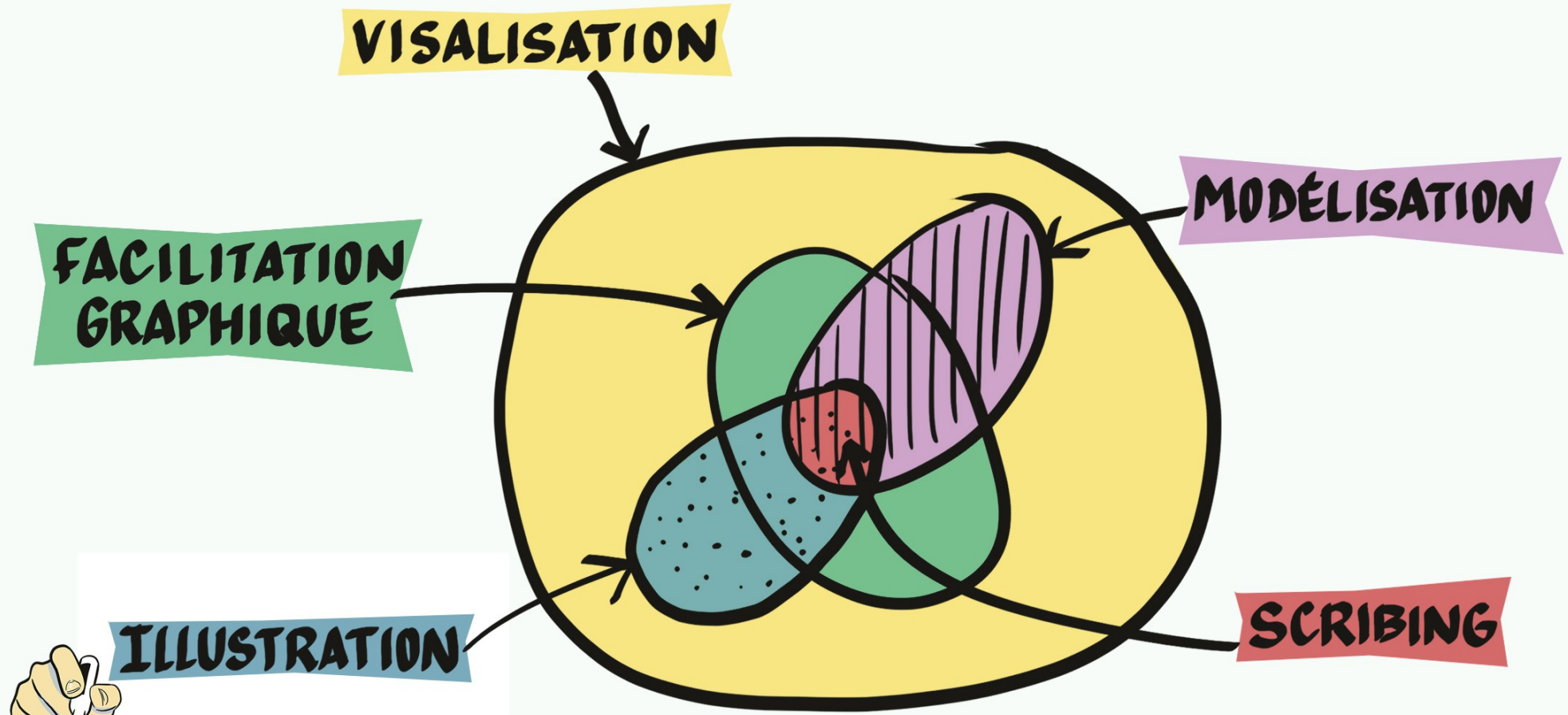


Initiation à la facilitation graphique



LA FACILITATION GRAPHIQUE... C'EST QUOI ?

Définition : (n.f.) : action de rendre les éléments de réflexion, de discussion visuellement intelligibles à l'aide de dessins, de graphiques et de modèles conceptuels.



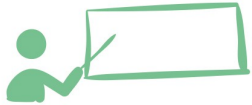
Les **USAGES** de la **FACILITATION GRAPHIQUE**



Sketchnote



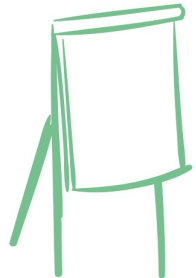
Résumer un document



Pédagogie



Coaching visuel



Ordre du jour



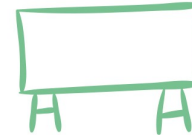
Présentation



Charte de valeurs



Vision collective



Scribing

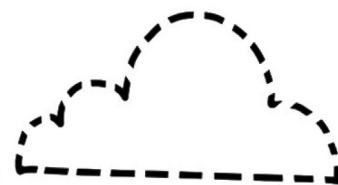
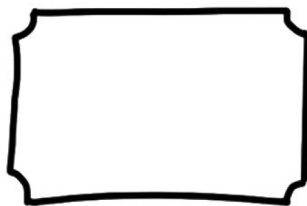


Parler / dessiner



Créez votre BOÎTE À OUTILS

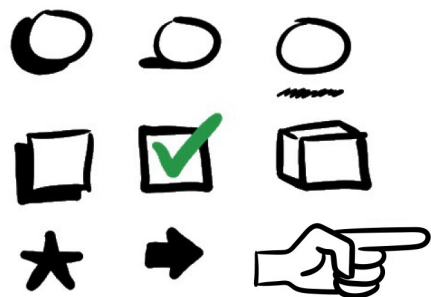
cadres ... contenant...



Bandeaux



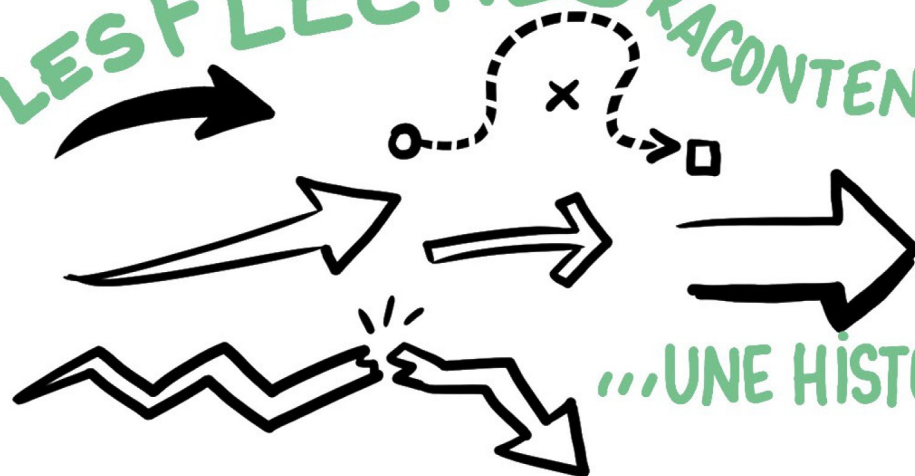
Bulles



les BULLET POINTS ...



LES FLÈCHES RACONTENT...



...UNE HISTOIRE!

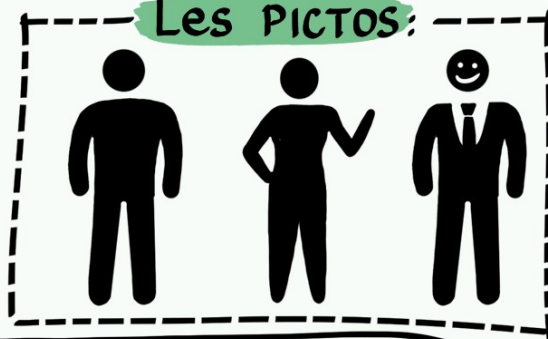
BOÎTE À OUTILS 2

HUMANISEZ VOS DESSINS

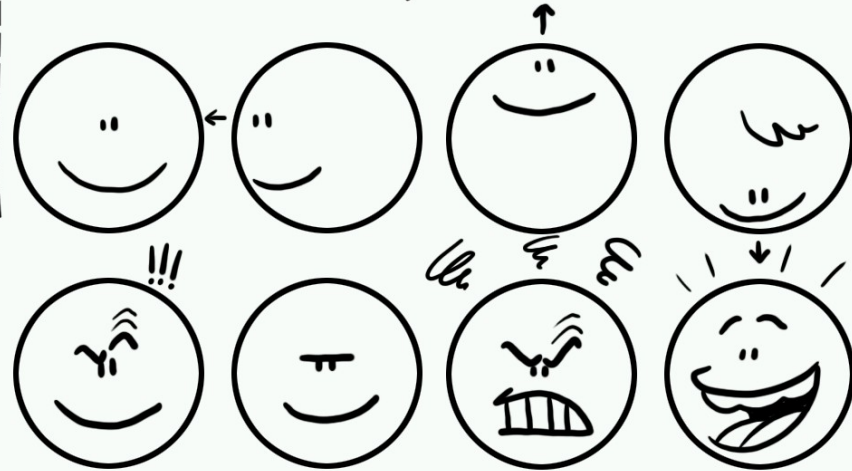
VOUS SAVEZ
DESSINER UNE
ÉTOILE?



Les PICTOS:



LE REGARD & L'ÉMOTION



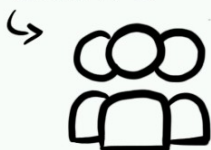
ET
SURTOUT...

AJOUTEZ DU MOUVEMENT!



ENRICHISSEZ VOTRE VOCABULAIRE!

ÉQUIPE



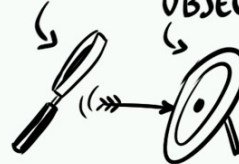
MONDE



TEMPS



FOCUS



OBJECTIF

FUTUR



AMOUR



etc...



Maîtriser l'écriture!

contenus

→ Alphabet simple:
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

titres →

Ombre : LABO' M21



Choisissez votre lumière!

BOLD

EXTRA BOLD

OUTLINE

COLOR OUTLINE

EMPATTEMENT

Prenez
votre
TEMPS!



LES OMBRES

Choisissez votre Soleil



A





Créez votre

DICO Graphique Perso

- Environnement professionnel
- Missions clés
- Valeurs
- etc...

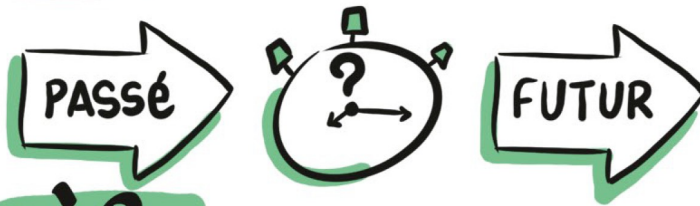
LES 6 CATÉGORIES de PROBLÈMES

(un outil d'analyse)

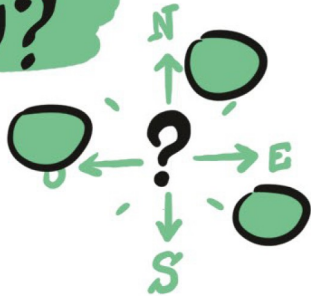
QUI & QUOI?



QUAND?



OÙ?



COMBIEN?



COMMENT?



POURQUOI?



MÉMO

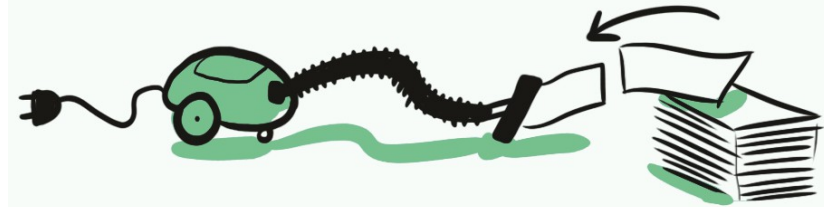
CQQCOQP



4 RÈGLES D'OR POUR MIEUX REGARDER

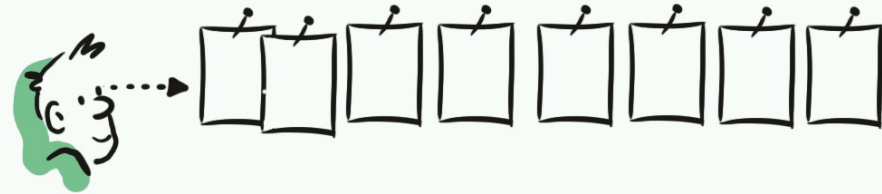
1

Recueillir toutes les informations possibles



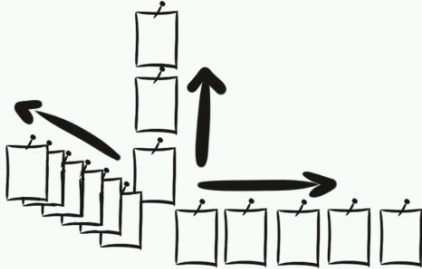
2

Étaler toutes les informations pour pouvoir les regarder



3

Définir des coordonnées fondamentales

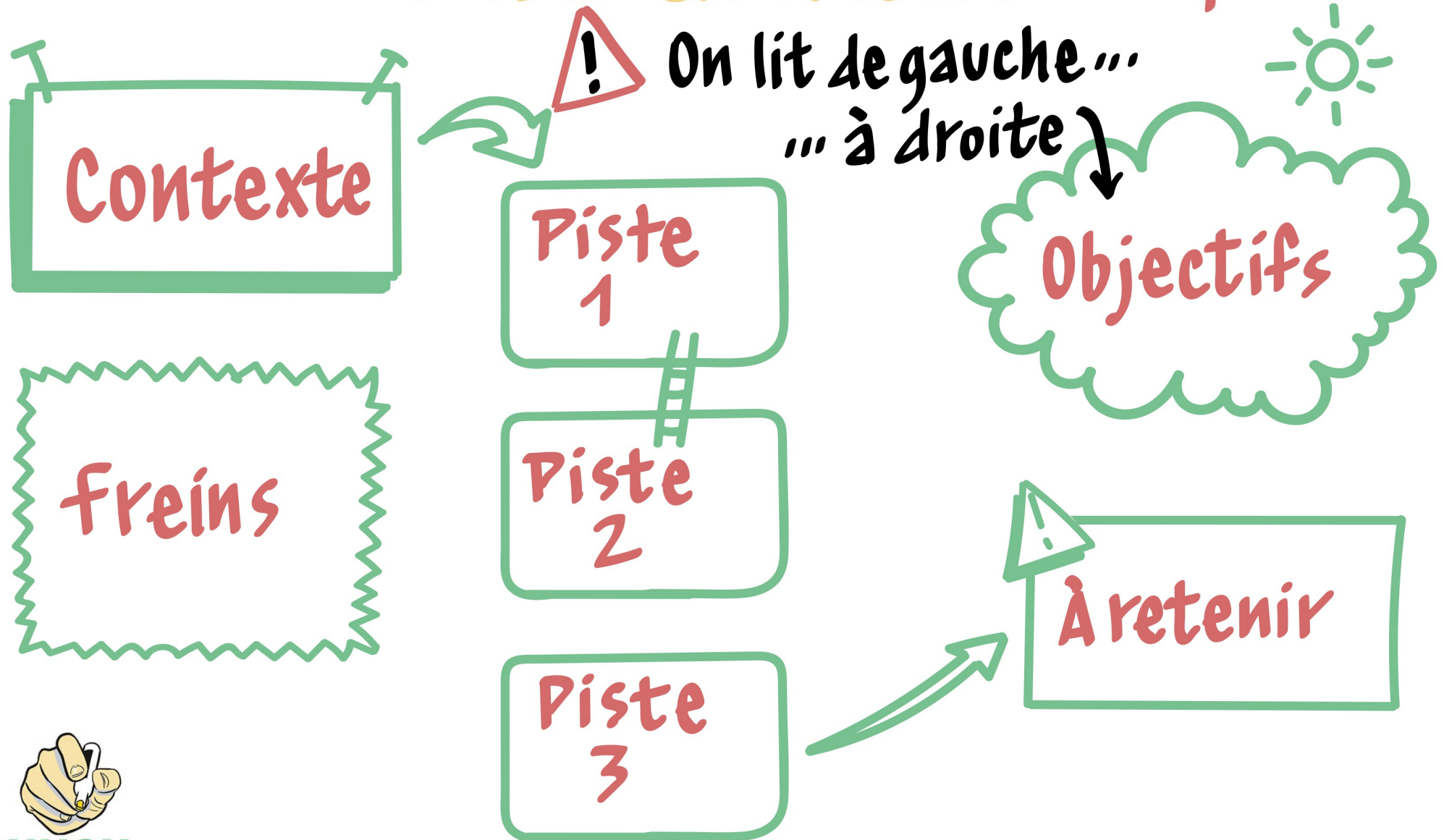


4

Pratiquer le "triage visuel"

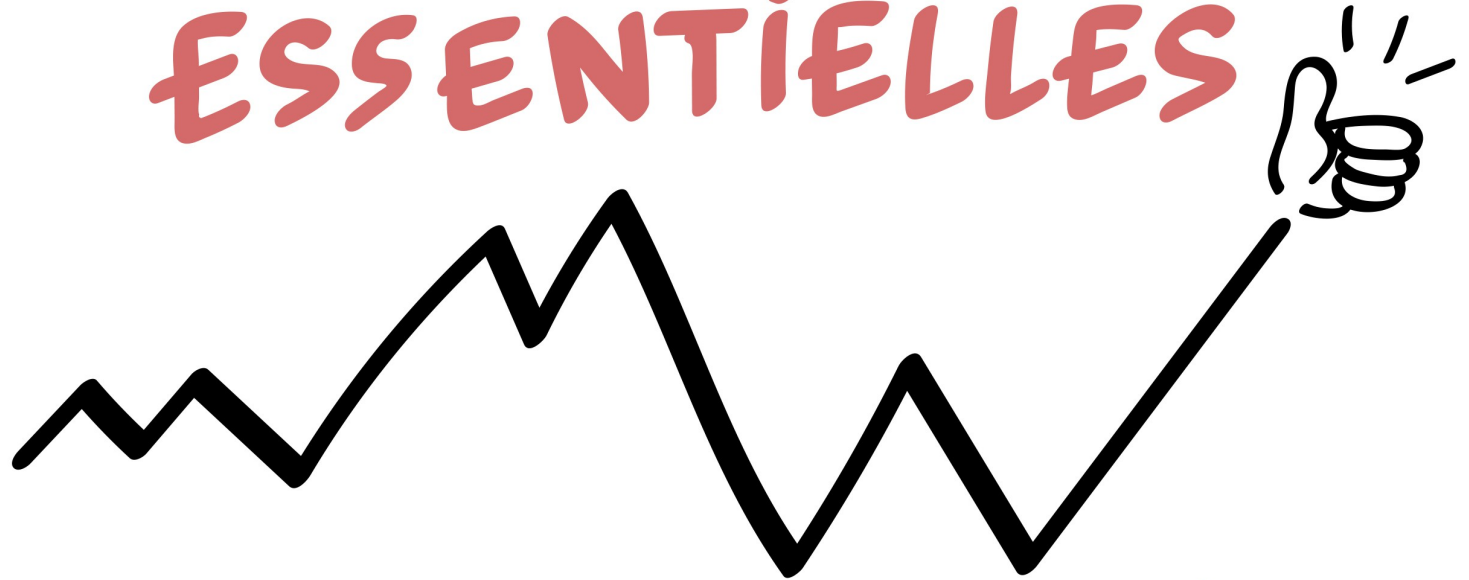


La MISE en PAGE (exemple)





2 DIMENSIONS ESSENTIELLES



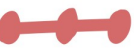
Nous êtes ... des musiciens!



 1 **OBSERVEZ** votre «terrain de jeu»

2 **ECOUTEZ** vos partenaires 

3 **Pratiquez** vos **GAMMES** 

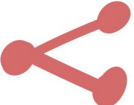
4 **Apprenez** par **SEQUENCES** 

5 **REPETEZ** 

6 **Fixez-vous** un **OBJECTIF** 

7 **INSPIREZ-VOUS** des autres 

8 **IMPROVISEZ** de temps en temps 

9 **PARTAGEZ** vos productions 

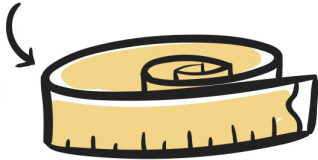
10 **ECOUTEZ** les retours 



LES GABARITS



sur mesure



Inventez
vos propres
thématiques

Zoomez sur
vos BESOINS:
Contexte, Objectif,
freins, forces ...

Soyez
Créatifs!



Comptes rendus



Présentations de projets



Planning...



Le SQUID

la

Table de mixage

de DAN ROAM



PUNCH
memory.com

S → SIMPLE

Q → QUALITÉ

V → VISION

I → INDIVIDUALITÉS

D → Δ = CHANGEMENT



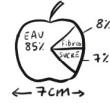
≠

ÉLABORÉ



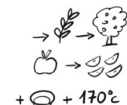
≠

QUANTITÉ



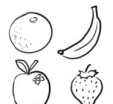
≠

RÉALISATION



≠

COMPARAISON



≠

STATU QUO



S

Simple



Elaboré

Q

Qualité



Quantité

V

Vision



Réalisation

I

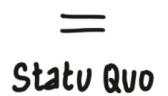
Individualité



Comparaison

Δ

Changement



Statu Quo

3 CONSEILS POUR «SKETCHNOTER» en toute tranquillité!

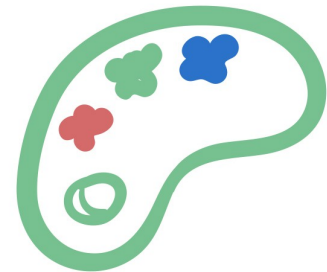
① Écrivez



② Dessinez



③ Coloriez





À vous
d'expérimenter!



PUNCH
memory.com

Guillaume Lefèvre

punchmemory@gmail.com

07 82 42 13 83



05 56 99 67 64

contact@labase-na.fr

www.labase-na.fr

