

Dynamiser sa formation

LES OUTILS INDISPENSABLES



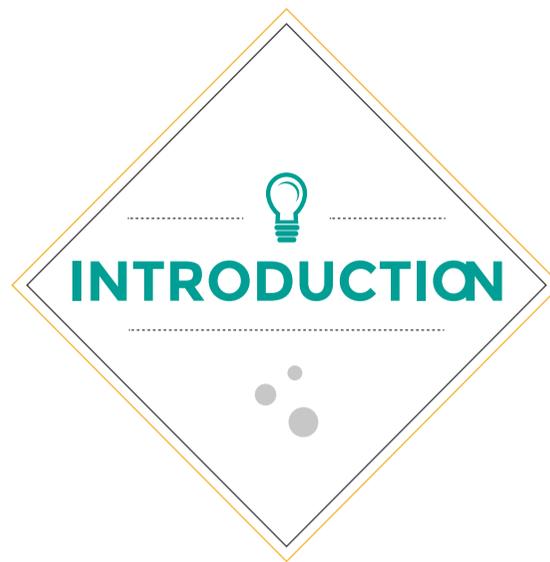
sydologie.

LIVRE BLANC



SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
LES OUTILS	
POPPLLET	5
PREZI	7
HAIKU DECK	9
PLICKERS	11
POWTOON	13
SOUS-TITRES VIDÉOS	15
DIXIT	17
CONCEPT	19
SPEECH	21
LES JEUX CADRES THIAGI	23
CONCLUSION	25



Ce n'est pas toujours simple de **concevoir une bonne formation** ou de l'animer de manière efficace : il est parfois difficile de garder la motivation des apprenants ou encore de les rendre acteurs de la formation.

Heureusement, il existe de **nombreux outils** qui peuvent vous faciliter la vie : des outils gratuits comme payants, des outils de dessin ou de vidéo, des outils très axés « Nouvelles technologies » ou au contraire basés sur des mécanismes de jeu que nous connaissons tous depuis l'enfance.

Mais attention, ces outils ne s'utilisent pas n'importe comment ! Chaque outil est associé à une méthodologie et doit être utilisé à un moment précis de la formation et pour répondre à un objectif bien défini.

Vous trouverez au fil de ces pages les **descriptions d'outils** que nous considérons actuellement comme des « must have » (les outils que vous ne pouvez pas ne pas connaître !) ainsi que **nos conseils** pour les utiliser de la manière la plus pertinente possible

À propos de Sydologie

Sydologie est le magazine en ligne de l'innovation pédagogique. Au menu, des news et des bonnes pratiques ainsi que les meilleurs outils et témoignages pour innover en pédagogie et mieux faire passer vos messages.

Sydologie est animé par l'équipe de la société de conseil en pédagogie Sydo.

POPPLLET



QU'EST CE QUE C'EST ?

Disponible en ligne ou sous forme d'application iPad, Popplet est un outil qui permet de **créer des schémas**. L'objectif est de mettre en lien des cadres les uns avec les autres, grâce à des flèches.

On peut remplir chaque cadre avec du texte, des dessins dessinés à la souris ou des visuels importés. Il est possible de personnaliser les cadres pour créer par exemple une typologie d'objets en fonction des couleurs. Il est également possible de dimensionner chaque cadre de manière différente, afin de hiérarchiser les idées.



DANS QUEL CADRE PEUT-ON L'UTILISER ?



Popplet peut être utilisé lorsqu'on cherche à **vérifier la bonne compréhension des apprenants**, sur un contenu. Cet outil permet également aux apprenants de **se réappropriier les contenus**, puisqu'ils sont obligés de structurer ce qu'ils ont appris, à leur manière.

Le formateur peut utiliser Popplet pour **préparer son intervention**. Cela lui permet d'avoir une vision globale de son cours. S'il utilise Prezi pour **faire sa présentation**, il peut modéliser son contenu en amont sur Popplet car cette solution est bien plus souple pour créer rapidement un schéma.

En formation, l'utilisation de Popplet est plus souple que celle de Prezi, car il n'y a pas de mode présentation et donc de chemin déterminé. Le formateur peut ainsi adapter sa présentation à son auditoire et aborder les différents contenus dans l'ordre qu'il souhaite. En revanche, les possibilités de création et de personnalisation sont bien moins importantes que sur Prezi.



L'AVIS DE LA RÉDACTION



Le principal atout de Popplet réside dans la **rapidité de la prise en main**. Il est très facile de créer un schéma et l'application est particulièrement ergonomique : les liens entre les cadres se créent en cliquant sur le côté de ceux-ci. On peut facilement tout remodeler ou replacer en déplaçant les cadres et en les dimensionnant comme on le souhaite. Le bémol est lié aux **possibilités de personnalisation, qui sont réduites** : impossible par exemple de modifier la forme les cadres (à part leur taille) ou l'apparence des flèches. Enfin, Popplet **ne dispose pas d'une banque d'images**, si bien qu'il faut aller récupérer toutes les images sur internet, ce qui peut nuire à la cohérence graphique du schéma.



QU'EST CE QUE C'EST ?

Prezi est un logiciel en ligne permettant de **réaliser des supports de présentation**.

Le concept de Prezi est simple : remplacer les successions de slides PowerPoint qui n'en finissent plus par un **grand schéma structuré** dans lequel on va se balader et zoomer.



DANS QUEL CADRE PEUT-ON L'UTILISER ?

Prezi est avant tout un support d'animation pour le formateur ou le professeur. Il se doit donc d'être très imagé, et de ne présenter que les contenus textuels essentiels, comme les mots clés. Nous vous conseillons donc d'utiliser Prezi :

- ✓ **Pour vos supports de cours et de formation**, en complément de supports plus textuels qui seront eux remis aux apprenants en début ou en fin de formation.
- ✓ Éventuellement pour **concevoir un support de présentation à inclure à un site web ou diffusable lors d'un salon** : vous pourrez alors ajouter des textes explicatifs sur votre dessin.



L'AVIS DE LA RÉDACTION

Prezi est un « Must Have » en termes d'animation de formation : il est **le seul outil qui allie aujourd'hui simplicité d'utilisation et présentation pertinente**.

En effet, le schéma est plus en accord avec le fonctionnement de notre cerveau : il **met en évidence les liens entre les idées d'un concept et permet d'en avoir une vision globale**. Mais attention ! Faire un bon Prezi **nécessite l'apprentissage d'une logique et d'une méthodologie bien particulière**, qui oblige à oublier tout ce que l'on connaissait en terme de support de présentation !



HAIKU DECK



QU'EST CE QUE C'EST ?



Haiku Deck est une solution en ligne, entièrement gratuite, permettant de **réaliser des supports de présentation**.

Le concept ? Chaque slide est en réalité une seule image, sur laquelle on va pouvoir ajouter un mot clé. L'idée est de réaliser des présentations courtes, efficaces et jolies.



DANS QUEL CADRE PEUT-ON L'UTILISER ?

Haiku Deck est un outil de présentation : il vous servira à **animer des prises de parole, des conférences ou tout type d'intervention courte**. Il est trop réducteur pour une formation d'une journée, mais on peut tout à fait l'utiliser pour introduire ou conclure une formation longue :

- ✓ **En introduction**, vous pouvez par exemple raconter une petite histoire de 5 – 10 minutes basée sur des images bien choisies pour intéresser vos apprenants et éveiller leur curiosité sur la problématique abordée.
- ✓ **En conclusion**, vous pouvez choisir les images correspondantes aux points clés de la formation à retenir, et créer un mémo de la formation.



L'AVIS DE LA RÉDACTION

Haiku Deck est un très bon compromis entre PowerPoint et Prezi : vous resterez effectivement dans un système de slides linéaires comme PowerPoint, mais **dans une forme plus épurée et jolie** qui ne vous demandera pas 3 jours de travail comme Prezi.

Par ailleurs, **la philosophie de Haiku Deck** : « **une idée, une image** » nous plaît beaucoup !



PLICKERS



QU'EST CE QUE C'EST ?

Plickers est un outil qui permet d'**interroger les participants lors d'une formation présentielle**, au moyen de QR codes imprimés. Ceux-ci sont distribués à chaque participant qui pourront les brandir pour répondre à une question posée par le formateur. Le formateur n'a alors plus qu'à **balayer la salle avec son smartphone** pour récupérer les réponses des participants, de manière nominative ou non.

DANS QUEL CADRE PEUT-ON L'UTILISER ?

On peut utiliser cette technique pour :

- ✓ **Vérifier la bonne compréhension** d'une notion en posant des questions sur un point qui vient d'être abordé.
- ✓ **Tester les connaissances des apprenants** avant de démarrer la formation, pour se faire une idée plus précise de ce qu'ils maîtrisent ou non.
- ✓ **Orienter la formation** en fonction des points que les apprenants souhaitent aborder ou creuser en priorité.
- ✓ **Demander l'avis des participants** sur un sujet, dans une optique de « sondage »

L'AVIS DE LA RÉDACTION

Dans son genre, Plickers est un super outil. Il est **facile à mettre en place avec un groupe** : pas besoin de connexion internet ou de Smartphone pour chaque apprenant, il faut seulement prévoir d'imprimer les QR codes en nombre suffisant. Plickers est également **entièrement gratuit**, ce qui ne gâche rien.

2 bémols cependant : **le nombre de participants est limité à 40** (impossible donc d'utiliser Plickers avec un amphi plein à craquer) et les **questions posées doivent être fermées** (c'est-à-dire avec un nombre restreint de réponses déjà définies).



QU'EST CE QUE C'EST ?

PowToon est un logiciel en ligne permettant de **réaliser des vidéos animées** de manière très simple, soit en utilisant les banques d'images proposées sur le site, soit en utilisant vos propres dessins.



DANS QUEL CADRE PEUT-ON L'UTILISER ?

Bien réalisée, une vidéo peut être un outil de choix pour les professeurs ou les formateurs. Elle permet d'**expliquer ou de présenter un concept** sous un format clair, attractif et ludique. Vous pouvez ainsi utiliser [PowToon](#) pour réaliser des vidéos :

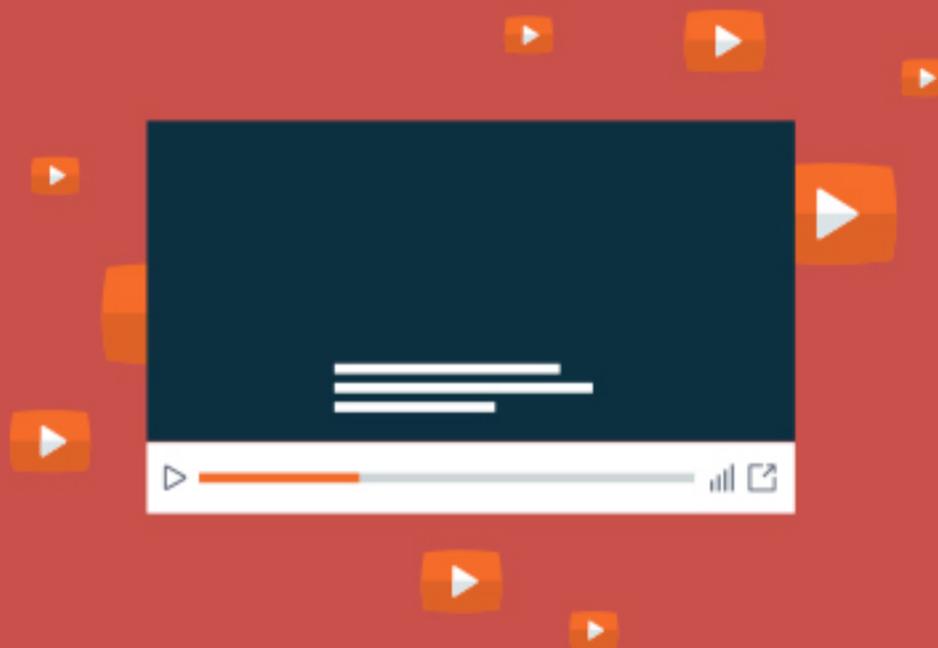
- ✓ **D'introduction**, pour des formations présentielles par exemple. La vidéo permettra de présenter la problématique générale et d'éveiller la curiosité de vos apprenants.
- ✓ **De conclusion**, pour mettre en avant les points clés à retenir et fournir à vos apprenants un support pérenne.
- ✓ **D'évaluation** : vous pouvez demander à vos apprenants de réaliser, par groupe de 3 ou 4, des vidéos Pow Toon reprenant les points importants de la formation à laquelle ils viennent d'assister. Ce travail oblige les apprenants à synthétiser, ce qui est primordial dans les mécanismes d'apprentissages et offre une évaluation plus intéressante qu'un banal QCM.



L'AVIS DE LA RÉDACTION

PowToon est un des meilleurs outils d'animation vidéo présents sur le marché actuellement. Il propose une **offre gratuite**, contenant toutes les fonctionnalités nécessaires à la réalisation d'une vidéo (banque d'images, intégration d'une voix off, etc.) et **2 offres payantes** pour une utilisation plus commerciale des vidéos. Seule petite ombre au tableau : la **prise en main** de PowToon peut s'avérer **un peu longue**, ce qui pourra en décourager certains.

SOUS-TITRES DES VIDÉOS



QU'EST CE QUE C'EST ?

Le principe est de mettre des vidéos sans son à disposition des apprenants afin qu'ils recréent la voix off correspondante. Pour cela, ils vont devoir **retravailler un contenu** afin qu'il « colle » à l'extrait proposé : ils devront ainsi **créer des dialogues adaptés**, en fonction de ce qu'il se passe à l'écran.

DANS QUEL CADRE PEUT-ON L'UTILISER ?

On peut utiliser cette technique pour :

- ✓ **Vérifier la bonne compréhension** d'une notion ou la connaissance de certaines étapes.
- ✓ **Créer un langage commun**, par exemple leur demandant de créer un spot de présentation de l'entreprise.
- ✓ **Faire la synthèse** d'un séminaire.
- ✓ **Tester** un langage commercial, etc.

Réaliser facilement une vidéo pédagogique



Choisir sur Youtube la vidéo qui servira de support



Télécharger la vidéo

Tutoriel



Incruster les sous-titres

Tutoriel

L'AVIS DE LA RÉDACTION

Réaliser des sous-titres pour des vidéos existantes peut-être une activité pertinente dans le cadre d'une formation. Attention cependant à bien la cadrer : il faut **définir précisément** ce que l'on attend, en fonction des objectifs pédagogiques. Faute de quoi, **l'activité peut rapidement partir dans tous les sens** car les apprenants risquent de privilégier l'aspect drôle des dialogues au détriment de la transmission de contenu. Pour éviter cela, on peut **créer un jury** qui évaluera les vidéos selon des critères définis.

DIXIT



QU'EST CE QUE C'EST ?

Le Dixit permet d'associer des concepts à des illustrations. Chaque joueur dispose de cartes illustrées. À chaque tour, l'un des joueurs est conteur, c'est-à-dire que c'est lui qui va lancer un mot en rapport avec l'une de ses cartes. Il pose ensuite sa carte face cachée sur la table, et les autres joueurs doivent trouver parmi leurs propres cartes une illustration qui leur fait penser au mot énoncé par le conteur, puis la poser également sur la table face cachée. Le conteur ramasse ensuite toutes les cartes, les mélange et les étale face visible les unes à côté des autres. Pour les joueurs, le but du jeu est de retrouver la carte que le conteur a posée. Pour le conteur, le but est qu'au moins une personne ait trouvé sa carte mais pas toutes.



DANS QUEL CADRE PEUT-ON L'UTILISER ?

On peut utiliser Dixit :

- ✓ Pour **dévoiler les représentations** des collaborateurs, sur un projet ou sur leur entreprise par exemple. Dans ce cas, les mots cités devront être en lien une thématique définie au début du jeu.
- ✓ Pour **stimuler la créativité**, par exemple pour rechercher des idées de business model. Dans ce cas précis, on pourra se focaliser sur 3 thèmes : la proposition de valeur (l'offre), le mode de distribution (accès au marché), la clientèle visée (segmentation). Lors de chaque partie, on choisit un des trois thèmes, ce qui permet d'avoir une liste d'items pour chaque catégorie, ce qui permettra de composer plusieurs idées d'entreprise.
- ✓ Pour **apprendre les langues**, en imposant de choisir des thèmes et d'expliquer ses choix en anglais par exemple.



L'AVIS DE LA RÉDACTION

Dixit est un jeu facile à mettre en place dans le cadre d'une formation : les **règles sont vite expliquées** et le **matériel est peu important** (le paquet de cartes). Il est **toutefois préférable de faire jouer un groupe dont les membres se connaissent** car ils pourront plus facilement retrouver les associations faites en fonction du dessin des cartes.

CONCEPT



QU'EST CE QUE C'EST ?

Concept est un jeu de plateau dont le but est de **faire deviner des expressions, des noms de films, ou encore des noms de plats uniquement à l'aide de pictogrammes.**

Il se compose d'un paquet de cartes proposant les éléments à faire deviner, et d'un plateau présentant tout un tas de pictogrammes. Le premier joueur tire une carte sur laquelle figure ce qu'il doit faire deviner. Une fois qu'il a choisi, il place des pions à côté des pictogrammes qui selon lui illustrent le mieux cet élément.

Le premier qui a trouvé a gagné !



DANS QUEL CADRE PEUT-ON L'UTILISER ?



Concept peut être utilisé pour :

- ✓ **Identifier les représentations** de chaque collaborateur. Vous pouvez par exemple créer d'autres cartes concept en rapport avec votre problématique : « mon entreprise », « le service compta' » ou encore « les réunions du lundi matin », et voir quels pictogrammes les apprenants utilisent.
- ✓ **Créer un langage commun.** Du mal à vous mettre d'accord sur une définition ? Demandez à vos formés de définir la même idée grâce aux pictogrammes proposés, et éliez ensemble la meilleure définition !



L'AVIS DE LA RÉDACTION



Concept est un jeu très intéressant en formation : il **peut être décliné sur n'importe quel sujet** et, même s'il fait un peu peur au début, il est **très vite compris par les formés** ! Petite précision par rapport à la règle du jeu officielle : nous vous conseillons **l'ajout d'une minuterie** pour mieux rythmer les parties (comptez par exemple 2 minutes 30 à partir du premier pion posé).

SPEECH



QU'EST CE QUE C'EST ?

Speech est un jeu, composé de 60 cartes illustrées recto/verso. Ces cartes permettent **4 modes de jeu différents**, qui se jouent à deux, sur le principe d'une joute verbale :

Jeu 1 : Le premier joueur doit piocher 5 cartes et raconter une histoire à partir de ces cartes, qu'il découvre au fur et à mesure. Le second joueur pioche 5 autres cartes et fait de même.

Jeu 2 : Identique au jeu 1 mais les deux joueurs doivent créer une histoire à partir des 5 mêmes cartes.

Jeu 3 : Chaque joueur pioche 8 cartes. Le premier joueur découvre sa première carte et pose une question à l'autre en fonction de ce que l'illustration lui évoque. Le second joueur doit répondre en fonction de la carte qu'il découvre à son tour. Il pose ensuite une question à partir de sa deuxième carte à son adversaire et ainsi de suite.

Jeu 4 : Inviter les joueurs à tirer une carte et lancer un débat, « pour ou contre les burgers par exemple ». Les joueurs piochent ensuite cinq cartes et en utilisent quatre chacun pour illustrer leurs opinions. Pour chacune des joutes, l'auditoire doit évaluer qui a été le plus pertinent et le plus convaincant.

DANS QUEL CADRE PEUT-ON L'UTILISER ?

Il est possible d'utiliser l'un des quatre modes de jeux de Speech pour faire travailler les apprenants sur la construction d'un discours, par exemple :

- ✓ **Sur les représentations communes d'une entreprise** : les apprenants doivent partir de leur cartes pour évoquer le positionnement ou les valeurs de leur entreprise.
- ✓ **Sur le discours commercial** : on peut tester la capacités des apprenants à faire face aux imprévus en leur demandant de vendre un produit et d'incorporer des éléments des cartes qu'ils doivent tirer à intervalle régulier.

On peut également utiliser les cartes Speech en **inventant de nouveaux mécanismes de jeu**. On peut par exemple demander aux apprenants de sélectionner 3 cartes pour répondre à une question posée. La réponse devra reprendre un élément de chacune des cartes sélectionnées.

L'AVIS DE LA RÉDACTION

Le principal atout de Speech est le nombre de cartes disponibles (120 visuels en tout !). De plus, les cartes proposent des **dessins simples, faciles à interpréter**, avec peu de choses représentées. Les modes de jeu existants peuvent **s'adapter facilement au contexte de la formation**, avec quelques ajustements mineurs. Il est également **facile de créer des nouveaux jeux** avec un peu d'imagination. En outre, le jeu est facile à transporter dans sa petite boîte en métal !



LES JEUX CADRES THIAGI



QU'EST CE QUE C'EST ?

Un jeu est traditionnellement composé d'un contenu, c'est-à-dire les éléments du jeu, et de procédures pour jouer, c'est-à-dire les règles du jeu. **Un jeu cadre est comme une coquille vide que l'on peut remplir de différents contenus.** Autrement dit, les règles restent les mêmes, mais les contenus diffèrent en fonction des besoins et des publics ciblés.

Deux exemples de jeux cadres :



Le **bingo** est un jeu idéal pour **mémoriser ou tester des connaissances en s'amusant**. Les règles sont simples : chaque participant a devant lui une feuille bingo dont les cases numérotées correspondent à une question en lien avec la formation. Le formateur lit la question et les participants doivent trouver la case avec le numéro de la question et noter la réponse. S'ils ont trouvé la bonne réponse, les participants entourent la case. Celui qui a 5 cases alignées crie « Bingo ! ».

Au final le participant qui a le plus crié « Bingo ! » gagne.



Le **jeu de l'enveloppe** permet de **résoudre des problématiques en équipes**, en mettant en commun les solutions. Chaque équipe reçoit une enveloppe avec une problématique spécifique. Elle dispose ensuite d'un temps donné pour proposer le maximum de pistes de réponse. A la fin du temps imparti, chaque équipe fait passer l'enveloppe à une autre équipe. Une fois que chaque équipe a réfléchi sur chaque problématique, les équipes récupèrent l'enveloppe avec la première problématique sur laquelle ils avaient travaillé. Ils prennent connaissance de toutes les solutions émises par les autres équipes et sélectionnent celle qui, selon eux, répond le mieux à la problématique. Ils présentent ensuite cette solution aux autres groupes.



DANS QUEL CADRE PEUT-ON L'UTILISER ?



Il existe de nombreux jeux cadres, qui peuvent être utilisés pour **résoudre un problème complexe** en groupe, pour **tester les connaissances** des apprenants, pour **briser la glace** en début de formation ou encore pour **apprendre en coopération**, etc.



L'AVIS DE LA RÉDACTION



Les jeux cadres sont **adaptables** en fonction du temps ou du matériel disponible mais également du nombre de personnes présentes. Par ailleurs, la **multitude de jeux** permet généralement de trouver le jeu adapté à l'objectif pédagogique qui a été défini. Le point faible des jeux cadre réside dans le fait que leurs mécanismes de jeu ne sont pas **forcément très ludiques**. Ils peuvent donc davantage être perçus comme des exercices.



Les outils présentés ici (et tout ceux décrits dans les articles de [Sydologie](#)) ont des objectifs pédagogiques différents : créer du lien avec les apprenants, les responsabiliser, ou encore valider qu'un savoir a bien été assimilé. Mais dans tous les cas, **ils permettent surtout de rythmer la formation et de toucher le plus de monde possible.**

Utiliser une grande variété d'outils maximise vos chances de faire participer tous les apprenants. Chacun apprend en effet différemment : il existe ce qu'on appelle des « profils d'apprentissage ». Ceux-ci déterminent la manière préférentielle d'apprendre d'un individu : s'il aime travailler en groupe ou s'il préfère travailler seul par exemple. L'utilisation d'outils en formation permet ainsi de stimuler ces préférences, en fonction du profil des personnes présentes.

Pourtant, l'utilisation d'outils ne doit pas vous faire oublier que **le meilleur outil c'est vous !** Les outils constituent des béquilles sur lesquelles vous pouvez vous appuyer pour dynamiser votre formation mais vous restez la colonne vertébrale de votre intervention : **c'est vous qui créez l'enthousiasme, qui rendez vivant votre propos, qui susciterez l'adhésion !** Alors, en plus du choix de vos outils, n'hésitez à travailler votre élocution, votre gestuelle, vos explications, etc.



Retrouvez-nous sur
sydologie.com

c/o Sydo
13, rue Burdeau
69001 Lyon
04 26 78 32 77