

Graphic facilitation

Guide, 2017



Autor:

Mihai Iacob

Ilustrare grafică:

Răzvan Olaru

© imagini utilizate: ediții CONNECTOR 2014-2017

ISBN:

©ANPCDEF

Limitarea răspunderii

Această publicație

Cuprins

Intro	4
1. Ce este facilitarea grafică?	5
Obiectivele facilitării grafice	8
Beneficiile utilizării facilitării grafice	8
2. Cine poate livra metoda?	9
Formarea facilitatorului grafic.....	10
Sala de exerciții	14
3. Cum se aplică?	16
Evaluare	18
Aspecte critice	19
Resurse	20

Intro

Ghidul de față a fost creat pe baza experiențelor de la evenimentul internațional CONNECTOR, ediția cu numărul 4,, desfășurat în perioada 3-8 iulie la București. Acesta a fost un eveniment care și-a propus să aducă împreună profesioniști din domeniul educației interesați de crearea unui spațiu de învățare interactiv și schimb de bune practici la nivel european. Evenimentul este organizat de Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale (ANPCDEFP) cu sprijinul programului Erasmus+.

Timp de o săptămână, 84 de profesioniști din diverse domenii ale educației (școlar, VET, tineret, adulți) din 18 țări au fost însoțiti de o echipă de formatori în explorarea a opt metode de educație nonformală: teatru forum, teatru de improvizație, dezbateri, facilitare grafică, photovoice, biblioteca vie, comunicare non-violentă, animație socio-educativă.

Noutatea cu care a venit această ediție a Connector a constatat în implicarea unui grup de experți în educație, care au însoțit cele opt ateliere și care au avut sarcina de a transforma experiențele de învățare pe care le-au observat în ghiduri accesibile facilitatorilor învățării din întreaga Europă. Pentru a crea ghidurile, pe lângă experiența directă din cadrul Connector, fiecare expert a consultat numeroase materiale și a intrat în contact cu persoane cu experiență în livrarea respectivei metode.

Ceea ce aveți în față acum este ghidul de **facilitare grafică**. El se dorește o poartă de acces către această metodă și un instrument care să însoțească primii pași ai profesioniștilor în educație care ar dori să o aibă în repertoriul lor. Deși conține elemente ce țin de dobândirea unor abilități de lucru, acest ghid nu își propune să înlocuiască un program de formare sau contactul cu comunitatea de practicieni care a creat-o și a dezvoltat-o.

În funcție de timpul pe care-l aveți la dispoziție și stilul vostru de învățare, vă invităm să vă construiți propria strategie de a aborda conținuturile de mai jos. În cadrul ghidului am încercat să structurăm informațiile pornind de la întrebările „ce?” (cap. 1), „cine?” (cap. 2) și „cum?” (cap. 3). În cazul în care doriți să vă faceți o imagine rapidă asupra metodei, vă sugerăm să începeți prin a citi capitolul următor (*Ce este facilitarea grafică?* – 5 min.), după care să treceți direct la ultimul capitol (*Resurse*) și să parcurgeți resursele video. Veți putea apoi, în funcție de interes și resursele de timp de care dispuneți, să reveniți la ghid și să vă faceți propria strategie de a-l parcurge.

(Ghidul este dedicat participanților la grupul de facilitare grafică din cadrul CONNECTOR 2017 și formatorului Răzvan Olaru, care împreună au reușit să pună în mișcare un proces dinamic de învățare și împărtășire de experiențe, care se reflectă în

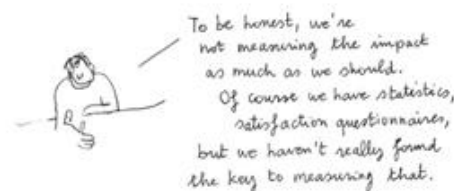
aceste pagini .) – creat in contextul evenimentului (va exista o singura nota introductiva comuna pentru toate ghidurile realizate)

1. Ce este facilitarea grafică?

Căutând informații veți întâlni două accepțiuni în care este folosit conceptul de „facilitare grafică”.

Prima este una foarte largă și include orice folosire a unor elemente de limbaj vizual în facilitarea învățării, a comunicării sau a luării unor decizii. Aceasta este folosită de multe ori ca un concept umbrelă pentru o multitudine practici, metode și tehnici. Dintre acestea se remarcă patru forme, una dintre ele fiind și cea la care ne vom referi de acum încolo drept facilitare grafică propriu-zisă:

- Luarea de notițe vizuale (eng. *visual note taking*): este practica de a folosi elemente de limbaj vizual în a organiza informații primite în diferite contexte, pentru uz personal. **ilustrație**
- Facilitarea grafică (eng. *graphic facilitation*): este un proces prin care o persoană antrenată organizează informațiile cheie ale unei întâlniri, pe măsură ce ea se desfășoară, într-o manieră vizuală, accesibilă tuturor participanților.
- Înregistrarea/recoltarea vizuală (eng. *visual recording/harversting*): o persoană cu abilități de ilustrare grafică înregistrează ce spun alte persoane în diferite contexte (ex. conferințe, întâlniri publice, ședințe).
- Coaching vizual (eng. *visual coaching*): este o metodă care utilizează ilustrația grafică în susținerea demersurilor individuale de dezvoltare personală și luare de decizii. **ilustrație**



Lucie Perineau - [Meeting of European Network of Cultural Centres](#), Segovia, Spania (6-7 aprilie 2017).

Căutările pe internet folosind termenul „*graphic faciliation*” vor returna în special rezultate ce țin de înregistrarea grafică. Fenomenul se datorează existenței unei piețe pentru aceste servicii , care este direcționată în special către mediul de afaceri. Aplicațiile educaționale ale facilitării grafice sunt încă puțin vizibile în spațiul informațional, ghidul de față propunându-și să-i scoată în evidență tocmai această latură.

Facilitarea grafică este o formă de comunicare vizuală bazată pe simboluri, care face apel la sinteză și esențializare pentru a crea și transmite mesaje accesibile grupului țintă. Elementele care o definesc țin de un set de abilități pe care le deține facilitatorul, pregătirea anterioară a întâlnirii (ex. identificarea caracteristicilor participanților, elaboarea unor șabloane care să fie folosite în timpul întâlnirii), folosirea unor elemente standard de limbaj grafic („alfabetul vizual”) și circularea produsului final în grupul de participanți. De aceea, nu orice persoană care desenează în fața unei săli cu oameni este un facilitator grafic.

Facilitarea grafică nu este artă, iar practicarea ei nu necesită un talent artistic. Printr-un antrenament corespunzător, oricine o poate încorpora în repertoriul său de metode educaționale.

Atunci când veți explora și/sau veți folosi facilitarea grafică vă veți intersecta cu o serie de domenii învecinate, cum ar fi harta ideilor (eng. *mind mapping*), *rich picture*, *storytelling*, romanul grafic sau banda desenată. În funcție de obiectivele pe care vi le propuneți, puteți integra în practica voastră elemente de sprijin din aceste arii.

De ce și cum funcționează facilitarea grafică?

Mintea umană este construită să primească informații vizuale, receptorii oculari fiind responsabili cu o parte semnificativă a informației pe care ne-o luăm din mediul înconjurător. De-a lungul timpului au fost create o serie de modele care încearcă să explice felul în care primim și encodăm/codificăm vizual informație. La începutul anilor '70 a fost propusă teoria dublei encodări a informației (Paivio, 1971¹) (eng. *dual coding theory*) care afirmă despre cogniția umană că este unică prin faptul că și-a dezvoltat abilitatea de a procesa simultan informație verbală și stimuli non-verbali, acest lucru având implicații pentru modul în care aceste două sisteme de procesare funcționează și interacționează. Unul dintre efectele descrise pe baza acestei teorii este cel al superiorității imaginii (eng. *picture superiority effect*), mai precis faptul că imaginile sunt avantajate față de cuvinte în ceea ce privește encodarea și accesarea informației. Explicația rezidă în dubla encodare a imaginii – vizual și verbal – în raport cu encodarea de un singur tip a stimulilor verbali.

¹Paivio, A. (1971). *Imagery and Verbal Processes*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

Capacitatea de a analiza și interpreta imagini se dezvoltă printr-un proces numit alfabetizare vizuală (eng. *visual literacy*). Ea se poate dobândi prin exerciții care utilizează diferite tipuri suport vizual (imagini, hărți, filme, desene etc.).

Facilitarea grafică urmărește transmiterea vizuală de idei, neglijând componenta artistică a desenului în favoarea unei tehnici simple și rapide. Ea produce imagini cărora participanții le pot atribui cu ușurință un înțeles comun. Pentru a atinge acest scop se face apel pe scară largă la simboluri ușor de recunoscut, iar atunci când trebuie să redea elemente pentru care nu există simboluri deja recunoscute, principalul mecanism la care face apel este simplificarea și esențializarea.

Când folosiți simboluri trebuie să țineți cont că ele sunt dependente de contextele în care au fost create (ex: semnele rutiere, semnificația atribuită culorilor, blazoanele nobiliare, logourile firmelor) și se află într-o continuă evoluție. Atunci când pregătiți o sesiune în care veți folosi simboluri este indicat să faceți o analiză a utilizării lor în practicile grupului căruia vă adresați pentru a alege simboluri potrivite în contextul respectiv.

Primii teoreticieni ai facilitării grafice (Sibbet, ...²) au pus în evidență faptul că, prin crearea de artefacte și reprezentări comune, facilitarea grafică acționa ca „memorie vizuală” a unui grup.

În ce contexte poate fi folosită?

Facilitarea grafică este un instrument foarte versatil, care poate fi adaptat și utilizat în numeroase contexte. În funcție de distribuția rolurilor între facilitatori și participanți putem distinge două tipuri de sesiuni:

- un tip în care facilitator este un expert în subiectul abordat și folosește facilitarea grafică pentru a prezenta anumite elemente și relația dintre ele. Acesta corespunde **proceselor dedicate predării-învățării;**
- un tip în care participanții sunt experții, iar facilitatorul ajută la construirea unei reprezentări comune asupra subiectului. Acesta corespunde **proceselor dedicate consultării și explorării.**

O multitudine de procese de învățare (ex. ateliere, ore de curs, prelegeri video) pot beneficia de pe urma apelului la facilitarea grafică, atâta timp cât iau în considerare specificul ei și resursele necesare. În acest caz, cei interesați să dobândească abilități de facilitare grafică sunt profesorii și formatorii, atât din contexte formale, cât și nonformale.

²Sibbet, D. *Visual Meetings: How Graphics, Sticky Notes and Idea Mapping Can Transform Group Productivity*, 2010

Dacă sunt conduse în grupuri care provin din aceeași organizație sau au afiliere diferite, demersurile explorative se împart în *interne* sau *publice*. Amândouă își propun să rezolve probleme față de care participanții sunt creditați cu expertiză. Fie că este vorba de dezvoltarea unui nou produs într-o companie sau o dezbatere despre crearea de noi locuri de parcare într-un cartier, un facilitator grafic își poate aduce contribuția la conducerea procesului.

Proiectele susținute de Programul Erasmus+ pot încorpora facilitarea grafică atât în procese de învățare, cât și în procese de explorare-planificare. Proiectele de tineret și în general cele care vizează învățarea în context nonformal, sunt cele mai evidente candidate pentru utilizarea facilitării grafice, dar nu singurele. Alte exemple pot fi: includerea ei în programele de formare a cadrelor didactice, facilitarea întâlnirilor de proiect, evaluarea produselor și activităților etc.

Obiectivele facilitării grafice

Facilitarea grafică este o metodă care se pretează la o varietate foarte mare de contexte și obiective. În funcție de momentul în care este folosită în cadrul unui proces, obiectivele pe care le puteți urmări folosind facilitarea grafică sunt:

- transmiterea unor cunoștințe;
- explorarea unui domeniu;
- definirea unei teme;
- definirea unor acțiuni;
- monitorizarea implementării unui proces;
- evaluarea rezultatelor;
- colectarea de feedback;
- planificarea unor schimbări.

În practică, ceea ce va face diferența este șablonul utilizat pentru a conduce sesiunea. Dacă participanții sunt conduși către un anumit rezultat (ex. o lecție de istorie) șablonul va fi mai directiv. Dacă participanții trebuie să fie încurajați să-și aducă propria contribuție (ex. designul unui nou produs), șablonul va fi doar un cadru neutru în care se colectează informații.

Beneficiile utilizării facilitării grafice

De ce să folosim facilitarea grafică? Pentru că vine cu o multitudine de potențiale beneficii, atât la nivel individual, cât și de grup. Chiar dacă momentan studii științifice prin care să fie pusă în evidență măsura în care participații la sesiuni de facilitare grafică se bucură de anumite beneficii sunt limitate, anumite modele teoretice și dovezile empirice pe care le avem fac plauzibile aceste beneficii .

La nivel individual stimularea pe care o oferă facilitarea grafică este în măsură să crească interesul participanților, să ajute la focalizarea atenției și să ușureze reconectarea la firul discuțiilor atunci când persoana își ia o scurtă pauză. De asemenea, existența unui produs vizual face posibilă cuprinderea dintr-o singură privire a întregului proces.

Utilizarea acestui proces sprijină saltul de la înțelegerea la nivel individual, la cea de grup. Pe de o parte se reduce nivelul potențial de neînțelegere și confuzie, iar pe de altă parte le permite participanților să aibă un feedback direct asupra felului în care sunt percepute și înțelese ideile lor de către ceilalți.

La nivel de grup facilitarea grafică contribuie la crearea unei memorii vizuale a întregului grup care poate fi stocată, distribuită și reutilizată atât de către indivizi, cât și de grup. Facilitarea grafică poate contribui la îmbunătățirea relațiilor în cadrul grupului, prin integrarea contribuției fiecărui participant, care astfel este valorizat.

În contexte educaționale facilitarea grafică ar putea să-i ajute pe cei cu o predilecție pentru informația vizuală în achiziția și integrarea de noi cunoștințe.

2. Cine poate livra metoda?

Utilizarea facilitării grafice ține de achiziția unui set de competențe, iar orice persoană care le dobândește poate să o folosească. Metoda este dezvoltată și promovată de o comunitate de practicieni, dar nu este un domeniu supus unor reguli, standarde sau sisteme de certificare.

Deși desenul conferă specificitate metodei, el nu reprezintă decât o competență printre alte competențe necesare. Ceea ce în general este numit talent artistic nu reprezintă un factor esențial în formarea ca facilitator grafic. Orice persoană care poate să deseneze linii și cercuri îndeplinește criteriile minime pentru a se forma în utilizarea metodei.

Factorul cheie care afectează accesul la calitatea de facilitator grafic este exercițiul constant, alături de capacități personale precum ascultarea și comunicarea.

Un element adesea trecut cu vederea este rezistența la efort necesară pentru a duce la bun sfârșit o sesiune.

Dacă vă propuneți să utilizați facilitarea grafică în practica voastră trebuie să aveți în vedere dobândirea a două grupe de abilități:

Tehnice

- cunoașterea instrumentelor necesare pentru desen;
- montarea suportului pentru desen;
- abilități elementare de desen (linii și forme simple);
- noțiuni privind utilizarea culorilor pentru scoaterea în evidență a conținutului;
- construirea unui repertoriu de simboluri;
- dezvoltarea propriului limbaj grafic.

Conceptuale

- filtrarea și esențializarea informației ce va fi transmisă;
- transformarea unor concepte și metafore în imagini și simboluri;
- utilizarea de titluri/subtitluri/texte adecvate;
- crearea de șabloane pentru diferite tipuri de contexte.

La nivel internațional sunt disponibile programe de formare oferite de practicieni sau companii, bazate pe propria experiență. Între ele există o serie de elemente de convergență, dar și particularități ce țin de preferințe individuale și contextul în care a fost dobândită experiența. În capitolul de Resurse găsiți câteva astfel de exemple.

Formarea facilitatorului grafic

Pentru a putea folosi facilitarea grafică este nevoie să vă familiarizați și să dobândiți dexteritate în utilizarea unei serii de elemente de limbaj vizual. Ele reprezintă „cărămizile” cu care veți construi viitoarele sesiuni de învățare facilitate grafic. Mai jos am detaliat aceste elemente, pe care le-am împărțit în trei categorii, în funcție de complexitate (elemente de bază, avansate și complexe).

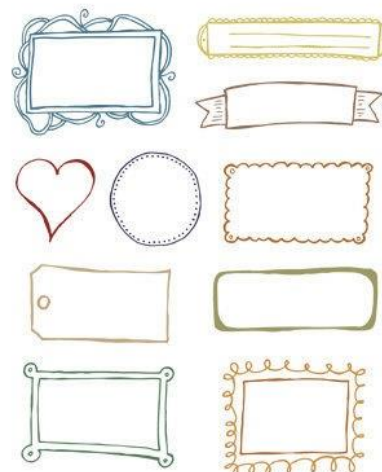
a) Elemente de bază

Mai mulți practicieni au propus ceea ce în opinia lor constituie un **alfabet vizual**, adică o serie de elemente grafice pe baza cărora pot fi construite orice reprezentări vizuale necesare facilitării grafice. Un exemplu este cel propus de Sunni Brown³:

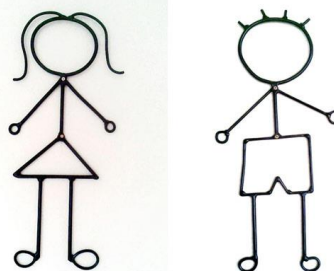
THE VISUAL ALPHABET



Un alt element de bază îl constituie **cadraneele**, pe care le puteți folosi pentru a-i ajuta pe participanți să urmărească firul informațiilor, pentru a scoate în evidență un element sau pentru a organiza spațiul de desen. Internetul este o bună sursă de inspirație pentru diversificarea cadranelor pe care le folosiți. **ilustrație⁴**



Folosirea unor **figuri umane** ajută la crearea unei conexiuni între participanți și reprezentările grafice rezultate în urma sesiunilor. Ele sunt reprezentări simplificate și stilizate, care nu urmăresc decât să redea ideea de personaj. Există o multitudine de variante de a realiza figurile umane. Este important să vă alegeți una care simțiți că reprezintă stilul vostru și vă este ușor de desenat într-un timp scurt. **ilustrație⁵**



³sunnibrownink.com

⁴https://ro.pinterest.com/hilari_mateo/graphical-facilitation-containers/

⁵<http://cliparting.com/free-stick-figure-clip-art-30986/>

Figurile umane se împart în mai multe categorii, în funcție de elementul pe care se bazează:

- „U” întors, căruia i se adaugă un cerc deasupra;
- oameni din linii;
- oameni „tornadă”;
- oameni „stea”;
- oameni „dreptunghi”;

În sfârșit, pentru a transmite anumite idei și concepte, se poate face apel la scrierea lor directă, folosind **alfabetul**. Facilitatorul grafic trebuie să știe să discearnă când un scurt text poate ajuta la înțelegerea mesajului sau când poate crea o ancoră pentru participanți. **ilustrație**⁶

În utilizarea literelor elementul critic este lizibilitatea. Este important ca textul să fie ușor de citit de la distanță, fără ca literele să poată să fie confundate între ele. De multe ori este nevoie de un efort conștient al facilitatorului de a-și schimba stilul de scris într-unul accesibil.

abcdefghijklmnop
nopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890&

Fiecare practician are propria lui abordare. Iată trei scurte clipuri care explorează alte abordări:

[Brandy Agerbeck introduces The Essential 8](#)

[Learning Graphic Facilitation - 7 Elements by Bigger Picture](#)

[INTRODUCTIONS: Graphic Facilitation as a Tool for Learning](#)

b) Elemente avansate

Odată ce ați dobândit o anumită ușurință în utilizarea elementelor de bază, puteți să le folosiți în crearea unor **simboluri** pentru diferite concepte pe care le folosiți în mod frecvent. Ele trebuie să fie ușor de înțeles de către participanți. Atunci când introduceți un simbol asigurați-vă că toată lumea îi atribuie aceeași semnificație. **ilustrație**

Idee

⁶<https://xgraffiti.files.wordpress.com/2009/11/112.jpg>

Devenire

Surpriză

Un pas mai departe pe scara complexității îl constituie **metafora**. Mecanismul din spatele ei în constituie echivalarea unui termen cu altul, proces prin care se produce un transfer de proprietăți între cele două. **ilustrație**

Corp de cunoștințe

Conversație tangibilă

A scoate idei din cap

În timp, facilitatorul grafic își dezvoltă un repertoriu de simboluri și metafore (eng. *pictionary*) la care să facă apel cu ușurință pe parcursul sesiunilor. Dacă timpul pe care-l aveți la dispoziție într-un atelier este foarte limitat, luați în considerare opțiunea de a desena diferitele simboluri și metafore în prealabil și de a le decupa, pentru ca atunci când aveți nevoie de ele doar să le lipiți.

c) Elemente complexe

Șablonul este elementul care leagă întreaga sesiune. Fie că doar îl concepeți înainte de sesiune, fie că îl și schițați, el vă va ajuta să dați o formă discuțiilor. El trebuie să marcheze principalele etape ale procesului pe care-l veți facilita. Spre exemplu, un șablon pentru o analiză SWOT va conține secțiuni separate pentru fiecare din cele patru elemente, iar un șablon pentru o agendă va înșira momentele posibile pe care le va conține la final.

Mai întâi trebuie să alegeți tema și titlul șablonului. Gândiți-vă ce culori ați putea să folosiți să scoateți în evidență titlul, ce cadran ar fi mai potrivit și unde ar fi bine să fie poziționat (în centru pentru a-i sublinia importanța? în partea superioară pentru că de acolo începem să ne luăm informație? într-o parte pentru ca apoi să avem spațiu să detaliem un parcurs?).

În crearea unui șablon, Bas Bakker⁷ descrie nouă etape necesare pentru a ajunge la un produs de calitate. Fiecare dintre ele răspunde unei întrebări specifice. **ilustrație**

1. Start: *De ce face asta?*
2. Scopuri: *Care este scopul?*
3. Conținut: *Care sunt ingredientele esențiale?*
4. Primul design: *Care sunt conceptele vizuale pe care le vom folosi?*

⁷Bas Bakker, *How to design visual templates in 99 examples*, 2016.

5. Ștergere: *Ce elemente poți să ștergi din conceptualizare?*
6. Conceptualizare: *Care sunt elementele esențiale de desen?*
7. Testare: *Funcționează?*
8. Versiune finală: *Cum poate fi îmbunătățit?*
9. Terminat: *Cum livrăm șablonul?*

Exemple de șabloane **ilustrație**

Ca să începeți drumul vostru către a fi facilitatori grafici nu este nevoie să așteptați până găsiți un curs undeva în apropierea locului unde trăiți sau online. Puteți folosi „Sala de exerciții”, pe care o găsiți mai jos, pentru a vă atrena în folosirea diferitelor elemente.

Sala de exerciții

Începeți prin a vă pregăti **materialele necesare**. Ele constau în principal din coli albe și instrumente pentru desen – markerele sunt cele mai indicate. Asigurați-vă că aveți **spațiul personal** necesar. Cel de-al treilea element de care trebuie să țineți cont este **timpul**. Orice timp pe care-l puteți dedica exercițiilor este valoros, dar este bine dacă la început puteți alocă niște intervale mai mari (30-90 min). Pentru a vă ajuta în timpul exercițiilor bazate pe viteză, luați la voi un cronometru – majoritatea telefoanelor mobile au această funcție.

Exerciții de bază

Sarcină	Variații	Extensii
Pe o coala A3, desenați linii continue și punctate în diferite direcții. Timp: 3-5 min.	Variați viteza de desen. Desenați cât puteți de rapid timp de 30 de secunde.	
Pe o coala A3 desenați dreptunghiuri . Timp: 3-5 min.	Variați viteza de desen. Desenați dreptunghiuri cât puteți de rapid timp de 30 de secunde.	
Pe o coala A3 desenați triunghiuri . Timp: 3-5 min.	Variați viteza de desen. Desenați triunghiuri cât puteți de rapid timp de 30 de secunde.	

Pe o coala A3 desenați cercuri . Timp: 3-5 min.	Variați viteza de desen. Variați forma: ovaluri, forma unui ochi. Desenați cercuri cât puteți de rapid timp de 30 de secunde. Fără a ridica markerul de pe foaie desenați în continuu un cerc timp de 1 min.	
Pe o coala A3 desenați săgeți . Timp: 3-5 min.	Variați viteza de desen. Variați forma: săgeți tridimensionale, săgeți Desenați săgeți cât puteți de rapid timp de 30 de secunde.	
Pe o coala A3 desenați nori . Timp: 3-5 min	Variați viteza de desen. Variați forma. Desenați nori cât puteți de rapid timp de 30 de secunde.	Adăugând o „codiță” la un nor, acesta poate prezenta vorbirea cuiva (eng. <i>speech bubble</i>), iar o serie de norișori cu dimensiuni crescătoare poate indica procesul de gândire (eng. <i>thought bubble</i>). ilustrație
Pe o coala de flipchart scrieți alfabetul (litere mici și mari) și cifrele cât de frumos puteți. Timp: 5 min.	Scrieți alfabetul (litere mici și mari) și cifrele cât puteți de repde. Timp: 30 sec. Scrieți alfabetul (litere mici și mari) și cifrele cu scris normal și la viteză normală	Când faceți exerciții de scriere, o zonă conexă pe care o puteți explora este cea a exercițiilor de caligrafie.
Pe o foaie de hârtie liniată (ex. caiet dictando) scrieți de 2 ori alfabetul în ritmul vostru cu majuscule și minuscule. Timp: 5 min.	Desenați fiecare literă cu laturile compuse din trei linii. Desenați fiecare literă cu laturile late.	
Pe o coala A3 desenați figuri umane. Timp: 3-5 min.	Variați viteza de desen. Variați forma („stea”, „tornadă”, linii, dreptunghi).	

Exerciții avansate

1. Pe o coală A3, folosind simboluri și imagini, desenați cine sunteți. Timp: 5 min.
Materiale: 2 markere de culori diferite.
2. Pe câte o foaie A4 desenați 10 elemente din mediul înconjurător. Pot fi elemente din spațiul unde vă aflați sau puteți merge afară. Timp: 30 min.
3. Pe o coală A3 desenați de mai multe ori o foaie de hârtie. Aceasta este în general reprezentată ca un dreptunghi fără colțul din dreapta sus. **ilustrație**
4. Pe un desen deja realizat folosiți culori pentru subliniere și evidențiere.
5. Pe o coală A3 desenați „plăcuțe de semnalizare”. Acestea sunt dreptunghiuri cu diferite elemente care să indice direcția și un mesaj. **ilustrație**
6. Identificați și desenați simboluri pentru 10 elemente care sunt cel mai probabil să se regăsească într-o sesiune pe o anumită temă (ex. : lecție de biologie, dezvoltarea unui nou produs farmaceutic, călătorii cu trenul, situri din patrimoniul UNESCO).
7. Concepeți și desenați simboluri grafice pentru concepte precum: bucurie, dezvoltare, explorare, inspirație, convergență, dispariție, productivitate.

Exerciții complexe

Construiți un șablon pentru fiecare din următoarele contexte:

- luarea de notițe vizuale,
- idee de proiect,
- agenda unui eveniment,
- consultare publică.

Timp: 30 min.

Pe măsură ce concepeți diferite simboluri grafice sau găsiți idei care vi se par potrivite, strângeți-le într-un portofoliu. Ele vă vor ajuta ca în timp să vă construiți propriul alfabet vizual.

3. Cum se aplică?

1. *Pregătirea unei sesiuni*

Facilitatorul grafic trebuie să fie consultat în alegerea spațiului în care se va desfășura sesiunea. Acesta trebuie să permită participanților, în funcție de nevoi, să stea sau să se miște confortabil. Un spațiu inadecvat (ex. prea mic, cu spațiu de expunere a desenului insuficient, unde nu toată lumea poate să vadă bine imaginea) va afecta semnificativ atât procesul, cât și rezultatele.

Răspundeți-vă la întrebarea „*cine este expertul pe tema explorată? eu sau participanții?*”. Acesta vă va ghida în tipul de exerciții pe care le veți propune și care vor fi reflectate prin intermediul desenului.

Gândiți șablonul pe care-l veți utiliza. De cele mai multe ori este util ca el să fie deja schițat dinainte de sesiune pentru a reduce din timpul dedicat desenului și a crește timpul dedicat procesului. Creați-vă un repertoriu de 8-10 elemente care ar putea apărea pe parcursul sesiunii.

Dacă aveți acces la participanți (ex. prin intermediul e-mailului) îi puteți chestiona asupra unor aspecte relevante pentru tema propusă: *cu ce imagine asociază tema? au mai lucrat în maniere similare? sunt anumite aspecte pe care vor să le atingă în timpul sesiunii? care sunt așteptările lor la final?*

Înainte de începerea sesiunii asigurați-vă că aveți materialele necesare sesiunii: hârtie, markere, scotch, pastă corectoare, foarfecă, alte materiale specifice atelierului. Este preferabil ca hârtia folosită să fie de mari dimensiuni. Ea trebuie să fie lipită într-un loc care să permită tuturor participanților să vadă ce se desenează.

2. Introducere

Prezentați participanților ce urmează să se întâmple și regulile sesiunii: *ce tipuri de exerciții se vor folosi, cât vor dura, cum își vor putea exprima opiniile, care sunt rezultatele la care se pot aștepta, ce se va întâmpla cu produsele create.*

Exercițiul de încălzire pe care-l propuneți participanților poate să implice desenul (ex. *folosind simboluri și imagini, desenați în 5 minute o reprezentare a propriei persoane*). O astfel de abordare ajută la conectarea participanților la ce urmează să se întâmple.

Dacă pe parcursul sesiunii intenționați să-i implicați pe participanți în exerciții care presupun desen, anunțați acest lucru de la început. Faceți explicit faptul că nu este nevoie de talent și oferiți încurajări.

3. Aplicare

Pe măsură ce se desfășoară atelierul, adăugați elemente pe șablonul gândit și pregătit anterior. Timpul pe care-l aveți la dispoziție pentru desen va fi foarte limitat. Dacă tema abordată vă este mai puțin familiară, puteți să țineți la îndemână un dicționar de imagini la care să apelați la nevoie.

În cazul în care un desen nu este suficient de clar, puteți adăuga un text explicativ. Pentru a fi siguri că aveți spațiul necesar, este recomandabil ca mai întâi să scrieți textul și abia apoi să faceți cadrul în jurul lui. Pe măsură ce veți dobândi experiență și dexteritate, veți descoperi multe astfel de elemente practice.

Va exista întotdeauna tentația de a acorda mai mult timp desenului, pentru a-i da o dimensiune estetică mai pronunțată. De cele mai multe ori nu veți avea timpul necesar, iar trecerea de la idee la desen va trebui să fie aproape imediată.

Nu vă fie teamă să cereți clarificări și sugestii de reprezentări grafice de la participanți. Produsul final va fi cu atât mai util, cu cât aceștia se vor simți mai bine înțeleși.

La finalul sesiunii acordați un timp de reflecție asupra procesului și a rezultatelor lui: *este imaginea obținută o bună reprezentare a subiectului explorat? permite participanților să cuprindă dintr-o privire subiectul? va putea ea să fie folosită în viitor pentru a duce procesul mai departe?*

4. Produsul și punerea lui în circulație

Spre deosebire de alte metode și tehnici de facilitare a învățării care se încheie odată cu sesiunea, facilitarea grafică are o componentă foarte importantă și după acest moment.

Cereți participanților feedback asupra produsului (*lipsește ceva? este ceva neclar? a apărut ceva ce nu ar trebui să fie?*). Profitați de eventuale pauze pentru a permite participanților să se apropie de desen și să-l analizeze de aproape.

Participanții vor putea să-i facă poze desenului final cu telefonul mobil, dar este preferabil ca facilitatorul și organizatorii să pregătească o versiune de bună calitate care să poată fi distribuită grupului. În funcție de mijloacele tehnice disponibile, desenul poate fi fotografiat sau scanat. Dacă dimensiunile desenului sunt mari, poate fi nevoie ca mai multe imagini să fie combinate.

O opțiune care poate fi luată în considerare este plasarea unei camere video, astfel încât să surprindă modul în care evoluează desenul. La post-procesare secvențele pot fi accelerate (eng. *timelapse*) pentru a condensa în 2-3 minute întreaga sesiune.

Dacă vi se pare util și aveți spațiu la dispoziție, expuneți desenul realizat.

Evaluare

Pentru a vă putea îmbunătăți munca și a vă asigura că obțineți ceea ce v-ați propus este important ca la sfârșitul sesiunii și eventual după o anumită perioadă de timp să evaluați dacă și cum au fost atinse obiectivele propuse.

Participanții sunt cei de la care trebuie să colectați un feedback direct asupra a ceea ce s-a întâmplat și a felului în care i-a afectat. Nu vă mulțumiți doar cu răspunsuri de tipul „mi-a plăcut/ nu mi-a plăcut”, ci încercați să scoateți în evidență elemente concrete („În ce fel te-a ajutat?”, „Au fost momente în care lucrurile au fost mai puțin clare?”, „Ce te-ar ajuta pe tine ca experiența să fie mai eficientă?”, etc.). Mai ales la primele contacte cu această tehnică de facilitare participanții tind să ofere un feedback excesiv de pozitiv. Pentru a evalua cu mai multă acuratețe rezultatele este recomandabil ca aceasta să fie reluată și după o perioadă de timp.

O altă sursă de feedback o constituie beneficiarii indirecti, care pot fi chestionați asupra eventualelor efecte pe care le-au sesizat ca urmare a sesiunilor facilitate grafic. De exemplu, dacă ne referim la un context școlar, părinții elevilor fi întrebați dacă cred că anumiți indicatori (ex. motivația de a învăța, ușurința de a înțelege, dorința a a participa, sentimentul personal de valoare, sentimentul de inadecvare) s-au schimbat.

Efectele unor sesiuni în care a fost folosită facilitarea grafică trebuie urmărite în raport cu scopurile propuse (învățare, explorare, deliberare).

Aspecte critice

Accesul la calitatea de facilitator grafic ar trebui să fie la îndemâna oricui, dar din păcate sunt unii factori care îl limitează. Multe persoane pun semnul de egalitate între

„a desena” și „a avea talent la desen”, ceea ce pentru rolul de facilitator grafic nu este adevărat. De asemenea, unele persoane au avut parte de abordări educaționale normative, al căror mesaj a fost că ele nu pot desena „corect”, fapt ce mai târziu a condus la blocaje în privința exprimării în manieră grafică.

În desfășurarea sesiunilor, luați în calcul posibilitatea apariției unor efecte neprevăzute, fie ele pozitive sau negative, întrebându-i direct pe participanți. Este mai probabil ca astfel de efecte să apară atunci când tema tratată are o încărcătură emoțională ridicată.

Nu vă fie teamă să vă aventurați înspre metode de lucru care au elemente în comun cu facilitarea grafică, precum: luarea de notițe vizuale, înregistrarea grafică, hartile de idei etc. Căutați inspirație în banda desenată și romanele grafice, pentru a vă îmbogați repertoriul vizual.

**A desena ≠ a avea
talent la desen**

Facilitarea grafică este dezvoltată continuu de o comunitate de oameni plini de pasiune. Alăturați-vă acestei comunități pentru a beneficia de experiența ei, dar și pentru a da înapoi din experiența voastră.

Resurse

Site-uri:

www.sunnibrown.com

<http://www.masterfulfacilitation.com/subpage/products/free-mini-course>

<https://alistapart.com/article/the-miseducation-of-the-doodle>

<https://eu.neuland.com/>

<http://www.livesketching.com/>

Cărți

Sunni Brown: *The doodle revolution*, 2015

David Sibbet: *Visual Meetings: How Graphics, Sticky Notes and Idea Mapping Can Transform Group Productivity*, 2010.

Bas Bakker: *How to design visual templates in 99 examples*, 2016.

Siiri Taimla, Mark Taylor, Buzz Bury, Tanel Rannale: [*Graphic express: First steps to graphic facilitation in youth work*](#), 2014

Video

Brandy Agerbeck introduces The Essential 8:

<https://www.youtube.com/watch?v=3sXsXveYQtc>

Learning Graphic Facilitation - 7 Elements by Bigger Picture:

<https://www.youtube.com/watch?v=S5DJC6LaOCI>

INTRODUCTIONS: Graphic Facilitation as a Tool for Learning:

<https://www.youtube.com/watch?v=LFOes6oxfkg>

Comunitatea de practică

International Forum of Visual Practitioners

<https://www.ifvp.org/>

Grup Facebook de facilitare vizuală:

<https://www.facebook.com/groups/2708716559>

Notă: toate linkurile utilizate în ghid erau funcționale la data de 01.10.2017.