****

**GRAF – TRADUCTION ANGLAIS**

**Francais Anglais**

|  |  |
| --- | --- |
| Les GRAF (groupe recherche action formation) de Didac’Ressources mettent en synergie des compétences multiples pour inventer collectivement des outils innovants et ludiques de formation, sensibilisation et interpellation   * Mallette ludo-pédagogique adaptés aux jeunes neuroatypiques pour lutter contre la fracture numérique * Jeu d’éducation à l’interpellation sur le logement indigne * Outil pédagogiques pour l’áccés de tou.te.s aux savoir de base (formation linguistique, insertion sociale, insertion professionnelle) * Outils sur mesure, thématiques | The GRAFs (groupe recherche action formation) of Didac'Ressources bring together multiple skills to collectively invent innovative and fun tools for training, awareness and questioning   * A playful and educational kit adapted to young neuroatypical people to fight against the digital divide * Educational game on undignified housing * Pedagogical tools for the access of all to basic knowledge (linguistic training, social integration, professional integration) * Customized, thematic tools |
| co-construire des outils ludiques et pédagogiques ensemble pour agir   * Associer toutes les parties prenantes à la construction d’outils face aux problématiques de terrain * Une approche participative mobilisant, pour chaque outil. les publics ciblés. les professionnels de terrain et bénévoles en contact avec le public. Des experts en ingénierie pédagogique. Des experts thématiques. Des scientifiques. Des experts techniques (graphisme, création multimédia ou physique, game desginer etc.) * Une approche de recherche action mobilisant des chercheurs universitaires reconnus. Pour enrichir la démarche de création. Le contenu abordé. Et son appropriation. * Des jeux et malettes pédagofiques expérimentés collectivement et en constante amérlioration. * 1 méthode éprouvée depuis plus de 20 ans (fédération AEFTI puis Didac’ressources, en partenariat avec différentes structures de l’insertion, de l’éducation populaire, de la jeunesse) | **co-constructing fun and educational tools together to act**   * Involving all stakeholders in the construction of tools to address the issues in the field * A participatory approach mobilizing, for each tool, the targeted publics. professionals in the field and volunteers in contact with the public. Experts in educational development. Thematic experts. Scientists. Technical experts (graphic design, multimedia or physical creation, game design, etc.) * An action research approach mobilizing recognized university researchers. To enrich the creative process. The content addressed. And its appropriation. * Games and pedagogical kits tested collectively and constantly improved. * 1 method proven for more than 20 years (federation AEFTI then Didac'ressources, in partnership with various structures of integration, popular education, youth) |
| La méthode en 10 étapes   1. Identification d’une problématique, concernant nos valeurs, thématiques d’interventions et/ou territoire 2. Rencontre de personnes ressources quant à la problématique et au public et diagnostic concerté 3. Analyse de la situation en fonction des échanges. Rédaction d’un pré-projet présentant les éléments remarquables. Définition du cadre 4. Construction du groupe recherche action formation : une équipe mixte. Rassemblant les publics, les professionnels, les différentes expertises 5. Apport d’éléments d’expertise du vécu et de connaissance sur l’avancée de la recherche en la matière 6. Séances collectives amenant à la co-construction d’un prototype d’outil ludopédagogique 7. Expérimentations du jeu ou du support pédagogique en situation réelle, prise en compte des retours d’expériences pour l’amélioration 8. Lancement et diffusion de l’outil expérimenté et amélioré auprès de résaux associatifs 9. Accompagnement à l’appropriation par des séances d’initiation et de formation auprès des professionnels, des bénévoles et des publics 10. Evaluation, bilan, indentification de nouveaux besoins ou problématique, élargissement du groupe recherche action formation | **The method in 10 steps**   1. Identification of a problem, concerning our values, intervention themes and/or territory 2. Meeting with resource persons regarding the issue and the public and joint diagnosis 3. Analysis of the situation based on the discussions. Drafting of a pre-project presenting the remarkable elements. Definition of the framework 4. Construction of the research-action-training group: a mixed team. Bringing together the public, the professionals, the different expertises 5. Contribution of elements of expertise of the lived experience and knowledge on the progress of the research in the matter 6. Collective sessions leading to the co-construction of a prototype edutainment tool 7. Experimentation of the game or the pedagogical support in a real situation, taking into account the feedback for improvement 8. Launching and dissemination of the tested and improved tool to associative networks 9. Supporting the appropriation of the tool through initiation and training sessions for professionals, volunteers and the public 10. Evaluation, assessment, identification of new needs or problems, enlargement of the research action training group |
| **DIDAC’RESSOURCES EN BREF** | SUMMARY OF DIDAC‘RESSOURCES |
| **C R É E R**  d e s o u t i l s p é d a g o g i q u e s  l u d i q u e s e t i n n o v a n t s  **PAR TAG E R**  d e s r e s s o u r c e s e t d e s  r é s e a u x  **F O RME R**  e t a c c omp a g n e r l ' a c c è s à  l a f o rma t i o n p o u r t o u . t e . s | C R E A T  Pedagogical, innovative and playful tools  SHARE  resources and networks  EDUCATE  and support access to education for everyone |
| **Le partage du savoir c’est le partage du pouvoir** | **SHARING KNOWLEDGE IS SHARING POWER** |
|  |  |
|  |  |