



BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

SÉQUENCE 5 : Brainstorming de l'histoire

Cible : Éducateurs, animateurs jeunesse, formateurs

Temps estimé : 60–75 minutes

Contexte : Environnements d'apprentissage formels, non formels et informels

Matériel : Papier (format A4 ou plus grand pour les cartes mentales) ; stylos, crayons ou feutres ; fiches imprimées (facultatives mais recommandées) ; tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles (pour les activités en groupe)

Les activités peuvent être réalisées individuellement, en groupe ou dans le cadre d'animations, en fonction du contexte pédagogique et des besoins des participants.

1. OBJECTIFS

À l'issue de cette séquence, les participants seront capables de :

- Identifier et comprendre les principaux enjeux climatiques
- Utiliser des techniques de pensée créative pour trouver des idées d'histoires
- Appliquer la méthode du mind-mapping pour organiser et relier les idées
- Développer des concepts d'histoires originaux mettant en scène un « héros du climat »
- Définir un objectif pédagogique ou de sensibilisation clair au sein d'un récit
- Renforcer leurs compétences en matière de collaboration, de communication et de réflexion

2. DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE

Cette séquence initie les participants à la narration sur le climat à travers un processus créatif guidé. Elle allie sensibilisation à l'environnement et élaboration narrative, aidant ainsi les apprenants à transformer des enjeux concrets en idées d'histoires captivantes.



Les participants commencent par choisir un enjeu climatique qui leur tient à cœur. Ils explorent ensuite ce sujet à l'aide d'une carte mentale, un outil de réflexion visuelle qui leur permet d'organiser leurs idées de manière non linéaire.

Ensuite, ils expérimentent la créativité à travers une technique de mélange des genres, qui encourage les combinaisons inattendues et originales. Enfin, ils développent trois concepts d'histoires structurés et en sélectionnent un pour l'approfondir.

Cette séquence jette les bases d'activités futures axées sur la création de personnages, la narration et le développement de projets.

3. ACTIVITÉS PROPOSÉES

PARTIE A : Choisir un enjeu climatique (10–15 minutes)

Identifiez un enjeu lié au climat qui servira de fil conducteur à votre récit.

- Choisissez un sujet qui vous touche personnellement
- Une discussion peut aider à mieux comprendre chaque enjeu

Catégories d'inspiration :

- ☐ Eau & Océans
- ☐ Nature & Biodiversité
- ☐ Énergie & Industrie
- ☐ Vie urbaine
- ☐ Alimentation & Consommation
- ☐ Impact mondial

Tâche:

Décrivez brièvement le problème climatique que vous avez choisi.



PARTIE B : Comprendre et Créer une Carte Mentale (15–20 minutes)

Qu'est-ce qu'une Carte Mentale ?

Une carte mentale est un outil de réflexion visuelle qui aide à organiser les informations en mettant en évidence les liens entre les idées. Elle part d'un concept central et se développe vers l'extérieur à travers des branches interconnectées.

Contrairement à la prise de notes linéaire, une carte mentale reflète la manière dont le cerveau génère naturellement des idées par le biais d'associations et de liens.

Caractéristiques principales d'une carte mentale :

- Idée centrale : le thème principal placé au centre
- Branches : les catégories principales reliées à l'idée centrale
- Sous-branches : des idées plus détaillées liées à chaque branche
- Mots-clés : des expressions courtes plutôt que de longues phrases
- Liens : des connexions entre des idées apparentées d'une branche à l'autre
- Éléments visuels : des couleurs, des symboles ou des dessins pour faciliter la compréhension

Pourquoi utiliser une carte mentale ?

- Elle encourage la créativité et la libre réflexion
- Elle aide à structurer clairement des idées complexes
- Elle permet de voir plus facilement les relations et les schémas
- Elle s'adapte à différents styles d'apprentissage, en particulier aux apprenants visuels
- Elle réduit la peur de la « page blanche »

Consignes pour l'Activité

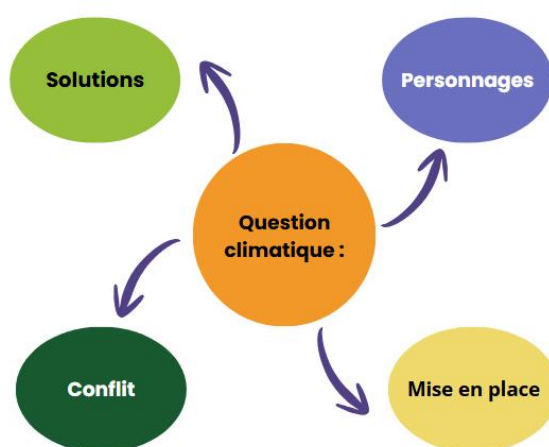


Créez une carte mentale sur le thème climatique choisi.

https://www.canva.com/design/DAHEPV_Qjo/2MLiL8vMjTYIbSfJJucIIQ/edit?ui=e30&referrer=https%3A%2F%2Fwww.canva.com%2Fprojects

Modèle de l'activité « Carte mentale » (Annexe 1)

Carte Mentale
MODÈLE



Étapes :

1. Notez le thème du climat au centre
2. Ajoutez les branches principales :
 - Personnages (Qui est concerné ?)
 - Cadre (Où se déroule l'histoire ?)
 - Conflit (Quel est le problème ?)
 - Solutions (Qu'est-ce qui pourrait changer ?)
3. Ajoutez des sous-idées à chaque branche
4. Établissez des liens entre les éléments connexes
5. Utilisez des couleurs ou des symboles si possibles



PARTIE C : Mélange d'histoires (10–15 minutes)

Associez un enjeu climatique à différents genres narratifs pour stimuler l'originalité.

Objectif :

- Briser les schémas de pensée conventionnels
- Encourager les idées inattendues
- Rendre les thèmes liés au climat plus captivants

Tâche :

Créez au moins 3 combinaisons :

Exemple :

Pollution plastique + polar → un détective enquête sur des décharges illégales

Genres : Mystère, aventure, science-fiction, thriller, comédie, romance, historique, horreur, tranche de vie

Exemple : Pollution plastique + Mystère = Un détective enquête sur un déversement illégal

Mélange 1 : _____ + _____ = _____

Mélange 2 : _____ + _____ = _____

Mélange 3 : _____ + _____ = _____

PARTIE D : Définir les 3 Meilleures Idées de Sujets (30–35 minutes)

Transformer les idées issues du brainstorming en concepts structurés.

Pour chaque idée :



- Titre
- Enjeu climatique
- Personnage principal (héros climatique)
- Conflit
- Public cible
- Objectif pédagogique (Que doit apprendre ou ressentir le public ?)

IDÉE 1

Titre : _____

Enjeu climatique : _____

Protagoniste : _____

Conflit : _____

Tranche d'âge : ☐ 16-18 ☐ 19-22 ☐ 23-26 ☐ Mixé

Objectif d'apprentissage : _____

IDÉE 2

Titre : _____

Enjeu climatique : _____

Protagoniste : _____

Conflit : _____

Tranche d'âge : ☐ 16-18 ☐ 19-22 ☐ 23-26 ☐ Mixé

Objectif d'apprentissage : _____

IDÉE 3

Titre : _____

Enjeu climatique : _____

Protagoniste : _____

Conflit : _____

Tranche d'âge : ☐ 16-18 ☐ 19-22 ☐ 23-26 ☐ Mixé



Objectif d'apprentissage : _____

PARTIE E : Sélection Finale et Réflexion (10 minutes)

Décider d'une idée à approfondir.

Questions de réflexion :

- Pourquoi cette idée se démarque-t-elle ?
- Le message est-il clair et pertinent ?
- L'histoire captive-t-elle le public cible ?
- Quels défis pourraient se présenter ?

4. BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUE - Outils pour la Séquence

Génération d'idées :

ChatGPT aide les participants à explorer des thèmes liés au climat et à trouver des idées d'histoires.

Cartographie mentale et structuration :

Canva et Genially permettent de créer des cartes mentales visuelles pour organiser les idées.

Développement de l'histoire :

Storybird, Twine et Inklewriter permettent aux participants de créer des histoires linéaires ou interactives.

Présentation :

Canva, Adobe Express et Genially sont utilisés pour présenter visuellement les concepts d'histoires.



5. COMMENT METTRE EN ŒUVRE CES ACTIVITÉS DANS DES CONTEXTES FORMELS ET INFORMELS

Enseignement Formel

- Intégrer dans le programme scolaire (langues, sciences de l'environnement, arts)
- Utiliser comme activité notée ou guidée
- Associer à des travaux d'écriture ou à des exposés

Éducation Non Formelle

- Recourir à des travaux de groupe interactifs et à des discussions
- Encourager les retours entre pairs et la cocréation
- Adapter la durée et le niveau de détail en fonction des participants

Éducation Informelle

- Explorer à son propre rythme
- Réflexion personnelle et créativité
- Accent mis sur des thèmes qui ont du sens pour l'apprenant

6. ADAPTATIONS POUR LES ÉTUDIANTS DYS

- Proposer des modèles prédéfinis pour les cartes mentales
- Permettre le brainstorming oral ou audio
- Utiliser des supports visuels (icônes, couleurs, exemples)
- Encourager le travail collaboratif

7. TUTORIELS RELIÉS

- [Tutoriel 1 - Concevoir des expériences d'apprentissage basées sur l'aventure](#)
- [Tutoriel 3 - Élaborer des récits convaincants sur le climat](#)