



BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

SÉQUENCE 8 : Structurer le récit dans des formats numériques et interactifs

Cible : Enseignants, animateurs jeunesse, Formateurs

Temps estimé : 60–90 minutes

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

Matériel : Tables, chaises, tableau noir/blanc, ordinateurs ou tablettes, connexion Internet, brouillons d'histoires imprimées (si disponibles)

Les activités peuvent être réalisées individuellement, en groupe ou dans le cadre d'un atelier animé, en fonction du contexte pédagogique et des besoins des apprenants.

1. OBJECTIFS

L'objectif de cette séquence est d'aider les participants à transposer leur conception narrative dans un format numérique et interactif structuré.

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

- Organiser les éléments de l'histoire en une structure non linéaire
- Identifier les points de décision et les embranchements
- Traduire des idées narratives en séquences interactives
- **Préparer du contenu pour les plateformes numériques (par exemple, livres interactifs, récits basés sur Twine, présentations Genially)**

Cette séquence marque la transition entre la narration et le développement des personnages ([Séquences 3 à 7](#)) et la mise en œuvre numérique.

Une attention particulière est accordée à la clarté, à l'accessibilité et à la cohérence logique, afin de garantir que la structure interactive reste compréhensible, en particulier pour les jeunes publics et les participants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage (DYS).



2. DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE

Après avoir défini le protagoniste, le défi climatique et l'arc narratif, les apprenants doivent désormais réorganiser l'histoire pour lui donner une **structure adaptée au format numérique**.

Contrairement à la narration linéaire traditionnelle, la narration interactive nécessite :

- Des moments de décision clairs
- Des chemins alternatifs
- De multiples dénouements possibles
- Des relations logiques de cause à effet

L'histoire doit être schématisée avant d'être transposée dans un outil numérique.

2.1 De l'histoire linéaire à la structure interactive

Les participants analysent leur ébauche d'histoire et identifient :

- Les moments où le protagoniste prend des décisions
- Les actions alternatives possibles
- Les conséquences de chaque choix
- Les différentes fins possibles de l'histoire (fin positive, neutre ou négative)

Conformément à la [Séquence 2](#), qui guide l'identification des messages éducatifs clés, les participants peuvent s'interroger sur les points suivants :

- Chaque choix est-il pertinent ?
- Les conséquences sont-elles réalistes ?
- Chaque cheminement reste-t-il en lien avec le thème du climat ?

Ce processus garantit la cohérence narrative avant la mise en œuvre numérique. Pour plus de détails, se reporter à la [Séquence 6](#).

2.2 Cartographier la structure narrative

Les participants créent une **carte du déroulement de l'histoire**, qui peut inclure :

- Introduction (contexte et problème)



- Premier point de décision
- Branche A / Branche B
- Deuxième point de décision
- Fins multiples

Ils peuvent utiliser :

- Des organigrammes sur papier
- Des post-it
- Des outils numériques de cartographie mentale

L'objectif est de visualiser la structure avant de la transférer sur une plateforme numérique. Pour plus de détails, reportez-vous à la [Séquence 7](#).

3. ACTIVITÉS PROPOSÉES

Activité 1 – Identifier les points de décision

Durée : 15-20 min

Feuille de travail 1 de l'[Annexe 1](#)

Les élèves relisent leur brouillon et soulignent :

- Les moments de tension
- Les situations nécessitant un choix
- Les conflits liés au défi climatique

Ils réécrivent ensuite ces moments selon un schéma structuré :

« Si le héros du climat choisit..., alors... »

Cela permet de clarifier les relations de cause à effet.

Pour plus de détails, se reporter à la [Séquence 6](#).

Activité 2 - Créer l'organigramme interactif

Durée : 25-30 min

Les participants conçoivent une structure ramifiée simple :

- Début → Choix 1 → Résultat A / Résultat B



- Chaque résultat peut mener à un nouveau choix ou à une fin

Les formateurs aident les apprenants à :

- Éviter les branchements trop complexes
- Garder une structure gérable
- S'assurer que chaque chemin est complet

Un modèle de base peut inclure :

- Numéro de scène
- Brève description
- Options de choix
- Lien vers la scène suivante

Cette organisation structurée prépare le contenu pour les plateformes numériques.

Activité 3 - Préparation au transfert numérique

Durée : 20-30 min

Feuille de travail 1 de l'[Annexe 1](#)

Afin de préparer le document narratif en vue de sa transition vers le format numérique (c'est-à-dire pour l'importer ou le recréer à l'aide d'outils numériques), les participants organisent le contenu en courtes sections prêtes à être numérisées :

- Courts paragraphes (3 à 6 lignes maximum)
- Un langage simple
- Des boutons de choix clairs (2 à 3 options seulement)
- Des espaces réservés visuels (idées d'images/d'icônes)

L'étape suivante suggérée est la création du document « Liste des scènes », comprenant :

- Le numéro de la scène (par exemple, S1, S2A, S2B)
- Le texte narratif
- Les options de choix
- La référence à la scène suivante



4. BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUE - Outils pour la Séquence

Cette étape contient des informations sur les outils numériques pouvant être utilisés pour la transition numérique ou la mise en œuvre de l'histoire sous des formats numériques et interactifs. Vous trouverez ci-dessous la liste proposée des outils et plateformes numériques recommandés.

Catégorie : Plateformes de récits interactifs

- Twine (voir [Tutoriel 4 - Techniques de narration interactive, Boîte à outils de ressources_Twinery](#))
- Genially (voir [Boîte à outils de ressources_Genially](#))
- Canva (voir [Boîte à outils de ressources_Canva](#))
- Google Slides (pour les ramifications basées sur des hyperliens)

Catégorie : Outils de cartographie narrative

- Miro
- MindMeister
- Padlet
- Organigrammes sur papier

Les enseignants sont également invités à consulter le Tutoriel 5 - [Utilisation d'outils numériques et multimédias pour raconter des histoires](#) afin d'obtenir des conseils techniques détaillés.

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

Contexte d'éducation formelle (par exemple, l'école)

- Exercices de structuration logique
- Analyse des causes et des effets
- Conception d'organigrammes comme pratique de la culture numérique
- Intégration interdisciplinaire (TIC + langues + éducation à l'environnement)



Contextes non formels et informels (animation jeunesse, milieu communautaire)

- Cartographie narrative en groupe
- Élaboration collaborative d'arbres de décision
- Test par jeux de rôle de différents scénarios

6. ADAPTATIONS POUR LES ÉTUDIANTS DYS

- Fournir des modèles de diagrammes de flux prêts à l'emploi
- Limiter le nombre d'options par décision (2 au maximum)
- Utiliser un code couleur pour les branches
- Utiliser des icônes pour représenter les décisions
- Fournir des exemples partiellement remplis
- Proposer une explication audio de la logique de branchement
- Permettre la narration orale avant la structuration

7. TUTORIELS RELIÉS

- [Tutoriel 3 - Élaborer des récits convaincants sur le climat](#)
- [Tutoriel 4 - Techniques de narration interactive \(jeux de rôle et prise de décision\)](#)
- [Tutoriel 5 - Utiliser les outils numériques et multimédias pour raconter des histoires](#)
- [Séquence 3 – Création du personnage principal, « Le héros du climat »](#)



ANNEXE 1

FEUILLE DE TRAVAIL 1

MODÈLE DE DIAGRAMME INTERACTIF POUR UNE HISTOIRE

Titre de l'histoire : _____

Défi climatique : _____

Protagoniste : _____

Instructions: Utiliser les cases ci-dessous pour schématiser la structure du récit interactif.

Scène / Étape	Description / Choix / Scène suivante
Scène 1	Rédiger un résumé de la scène et indiquer les choix → Numéro de la scène suivante
Scène 2	Rédiger un résumé de la scène et indiquer les choix → Numéro de la scène suivante
Scène 3	Rédiger un résumé de la scène et indiquer les choix → Numéro de la scène suivante



Scène 4	Rédiger un résumé de la scène et indiquer les choix → Numéro de la scène suivante
Scène 5	Rédiger un résumé de la scène et indiquer les choix → Numéro de la scène suivante
Scène 6	Rédiger un résumé de la scène et indiquer les choix → Numéro de la scène suivante
Scène 7	Rédiger un résumé de la scène et indiquer les choix → Numéro de la scène suivante



ANNEXE 2
FEUILLE DE TRAVAIL 2

MODÈLE DE LISTE DE SCÈNES (STRUCTURE PRÊTE POUR LE NUMÉRIQUE)

Instructions : Remplir une ligne pour chaque scène de l'histoire.

Numéro de la scène	Texte narratif (5 lignes maximum)	Choix A →	Choix B →	Fin ? (Oui/Non)