



BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

SÉQUENCE 10 : Conception des éléments visuels et des illustrations pour le récit

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, papier, crayons, feutres de couleur, ordinateurs ou tablettes, connexion Internet (facultative), outils de conception numérique.

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

L'objectif de cette séquence est d'aider les participants à transformer des moments clés du récit en scènes visuelles qui favorisent la compréhension, l'implication émotionnelle et l'accessibilité.

Les apprenants seront amenés à :

- Identifier les scènes importantes qui nécessitent un support visuel
- Traduire les descriptions narratives en représentations visuelles
- Concevoir des éléments visuels cohérents, en accord avec le ton de l'histoire
- S'assurer que les illustrations facilitent la compréhension, en particulier pour les jeunes lecteurs et les participants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage (DYS)

Cette séquence renforce le lien entre la narration et la communication visuelle, en préparant des supports destinés à être intégrés dans le Livre d'aventures interactif.

RÉSULTAT CONCRET : les participants produiront un ensemble de scènes visuelles (croquis ou illustrations numériques) prêtes à être intégrées dans le Livre d'aventures.



2. DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE

Dans la narration interactive, les éléments visuels ne sont pas de simples ornements : ils facilitent la compréhension, aident à la prise de décision et renforcent l'implication émotionnelle.

Après avoir défini le protagoniste ([Séquence 3](#)) et organisé la structure interactive ([Séquence 8](#)), les participants se concentrent désormais sur :

- La transformation des moments narratifs en scènes visuelles
- La conception d'éléments visuels cohérents
- Le renforcement de la clarté du récit par l'illustration

2.1. Du moment narratif à la scène visuelle

Les participants identifient :

- La scène d'ouverture
- Le premier moment décisif
- Un moment de tension ou de conflit
- Le défi climatique en action
- Une ou plusieurs fins possibles

Pour chaque moment sélectionné, les participants doivent se demander :

- Que doit voir le lecteur pour comprendre cette scène ?
- Quelles émotions l'image doit-elle transmettre ?
- Quels détails environnementaux sont importants ?
- Comment les éléments visuels peuvent-ils renforcer le message sur le climat ?

L'objectif n'est pas la perfection artistique, mais la clarté narrative.

Chaque scène sélectionnée doit être associée aux moments clés de décision ou aux transitions narratives définis dans la [Séquence 8](#). Utilisez la [Feuille de travail 2](#) de l'[Annexe 2](#) ainsi que les mêmes identifiants de scène que ceux utilisés pour organiser le récit sous forme numérique et définis dans la [Séquence 8](#).



2.2. Éléments à prendre en compte dans la conception visuelle

Pour garantir la cohérence, les participants définissent :

La cohérence dans la conception des personnages

- Les vêtements
- Les expressions faciales
- Le langage corporel
- Les traits reconnaissables

Les éléments de l'environnement

- Les décors naturels (forêt, côte, ville, île, etc.)
- Les signes de l'impact climatique (inondations, sécheresse, pollution, déforestation)
- Les objets qui influencent les choix

L'ambiance et l'atmosphère

- Les couleurs (chaudes, froides, sombres, vives)
- La lumière et les ombres
- La perspective (gros plan, vue d'ensemble)

Les choix visuels doivent soutenir l'objectif pédagogique et renforcer le thème du climat.

3. ACTIVITÉS PROPOSÉES

Activité 1 – Sélectionner les moments visuels clés

Durée : 15–20 min

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

Les apprenants passent en revue la structure de leur récit et choisissent 3 à 5 scènes à illustrer.

Ils remplissent une fiche de préparation simple :

- Titre de la scène
- Que se passe-t-il dans cette scène ?
- Que doit clairement comprendre le lecteur ?
- Quelle émotion domine la scène ?



Ce concept peut être abstrait à saisir pour certains et, dans ce cas précis, avec des jeunes présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage, il est important d'y prêter attention afin de s'assurer que chacun puisse transmettre le même sentiment à partir de la scène.

Les scènes doivent être sélectionnées en fonction de leur pertinence pour la compréhension de l'histoire et pour aider l'utilisateur à prendre des décisions. Cela permet de donner la priorité à des visuels significatifs plutôt que d'illustrer chaque page.

Activité 2 - Esquisse de la scène

Durée : 20-30 min

Les apprenants réalisent des esquisses à l'aide des techniques suivantes :

- Dessin à main levée
- Formes simples et bonhommes allumettes
- Cadres de type storyboard

Ils veillent à :

- La clarté de l'action : les croquis doivent **clairement indiquer les actions clés**
- La position des personnages
- Les éléments clés de l'environnement

Les formateurs rappellent aux participants que la clarté prime sur les compétences artistiques et les aident à exprimer les émotions, ce qui peut s'avérer difficile pour les jeunes.

Activité 3 - Création d'illustrations numériques

Durée : 20-30 min

Les participants peaufinent leurs esquisses à l'aide d'outils numériques ou les enrichissent en y ajoutant de la couleur et des détails.

Ils veillent à :

- Assurer la cohérence visuelle entre les scènes
- Représenter clairement les moments décisifs



- Prévoir de l'espace pour les boutons interactifs (si le format numérique est utilisé)

Le résultat final consiste en un ensemble de scènes visuelles pouvant être directement intégrées à la structure du récit numérique. À la fin, les participants présentent leurs scènes visuelles, expliquent leurs choix de conception et donnent leur avis sur la clarté des images.

4. BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUE - Outils pour la Séquence

Cette section peut inclure des outils numériques facultatifs destinés à faciliter la création visuelle et l'illustration.

Catégorie : Outils d'illustration et de conception

- [Canva](#)
- [Pixlr](#)
- [Vectr](#)
- [GIMP – GNU Image Manipulation Program](#)

Catégorie : Outils de création de storyboards

- StoryboardThat
- Google Slides
- PowerPoint
- Modèles papier

Les enseignants sont invités à consulter le [Tutoriel 5](#) pour obtenir des conseils sur l'intégration efficace des outils numériques.

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

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

- Exercices de culture visuelle
- Intégration de l'art et du design
- Illustration en sciences de l'environnement



- Rédaction descriptive accompagnée de dessins

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

- Récit collaboratif de type fresque murale (où plusieurs personnes construisent ensemble une histoire, pièce par pièce – à la manière d'une fresque murale –, chaque contributeur enrichissant ou modifiant le récit au fil du temps)
- Création de bandes dessinées
- Interprétation visuelle sous forme de jeu de rôle
- Élaboration collective d'un storyboard

6. ADAPTATIONS POUR LES ÉTUDIANTS DYS

- Proposer des modèles de scènes partiellement remplis
- Proposer des bibliothèques d'icônes (émotions, météo, actions)
- Permettre l'utilisation de collages à la place du dessin
- Utiliser un code couleur pour les émotions
- Proposer des exemples étape par étape
- Permettre l'explication orale des idées visuelles

La narration visuelle est souvent particulièrement utile pour les participants qui ont des difficultés avec les longs textes écrits.

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 récits](#)
- [Séquence 3 – Création du personnage principal, « Le héros du climat »](#)
- [Séquence 8 – Structurer le récit dans des formats numériques et interactifs](#)



ANNEXE 1

FEUILLE DE TRAVAIL 1 - MODÈLE DE PLANIFICATION VISUELLE

Instructions : Remplir les sections ci-dessous avant de créer votre illustration.

Titre de l'histoire : _____

Titre de la scène : _____

Numéro de la scène (le cas échéant) : _____

Élément de planification	Notes
Que se passe-t-il dans cette scène ?	
Que doit clairement comprendre le lecteur ?	
Quels personnages apparaissent ?	
Quelles émotions devraient être visibles ?	
Quels sont les éléments environnementaux importants ?	
Quel problème climatique est représenté ?	



ANNEXE 2

FEUILLE DE TRAVAIL 2 - MODÈLE DE STORYBOARD (IMPRIMABLE)

Instructions : Considérer chaque ligne comme une case de storyboard.

Panneau / Numéro de la scène	Cadre visuel (Zone d'esquisse)	Texte narratif (4 à 5 lignes maximum)	Émotions / Focus sur le climat
Panneau 1			
Panneau 2			
Panneau 3			
Panneau 4			



Panneau 5			