



## BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

### SÉQUENCE 11 : Retouche et adaptation d'images à des fins narratives

(par exemple, GIMP)

**Cible :** Éducateurs, animateurs jeunesse, formateurs

**Temps estimé :** 60 minutes

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

**Matériel :** tables, chaises, avec tableau noir/blanc, ordinateurs, etc., application GIMP

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

Outre des textes qui suscitent la curiosité et l'intérêt, les livres d'aventure ont besoin d'illustrations qui non seulement enrichissent et complètent l'histoire, mais offrent également un soutien et un point de repère aux lecteurs ayant des difficultés d'apprentissage. Les images ont le pouvoir d'illustrer et de créer des liens logiques.

Il est donc essentiel d'inclure des images dans le texte. Tout le monde ne se sent pas forcément doué en dessin, mais il existe aujourd'hui de nombreuses applications et outils d'IA qui peuvent nous aider.

L'objectif principal de cette séquence est d'aider les participants à adapter techniquement les éléments visuels créés lors des séquences précédentes (en particulier la séquence 10) à l'aide d'outils numériques simples (par exemple GIMP), afin de les rendre fonctionnels, accessibles et prêts à être intégrés dans un livre d'aventure interactif.

Dans cette séquence, les images ne sont pas considérées comme des éléments décoratifs, mais comme des outils destinés à faciliter la compréhension, la prise de décision et l'implication dans le récit, conformément aux objectifs pédagogiques du projet.



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

- Créer et adapter des images, en veillant à la cohérence visuelle tout au long du récit ;
- Créer des images compréhensibles et accessibles, même pour les participants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage (DYS) ;
- Utiliser des éléments visuels pour faciliter la compréhension narrative et mettre en évidence les moments clés, les choix et les conséquences au sein de l'histoire ;
- Comprendre la valeur et le rôle narratif des images, au-delà de leur qualité esthétique ;
- Créer des images avec des arrière-plans transparents, utiles pour la mise en page d'un livre (N.B. : il s'agit d'un aspect technique qui concerne des logiciels spécifiques tels que GIMP).

## 2. DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE

Les illustrations viennent compléter le texte en apportant un soutien visuel qui met en valeur et clarifie ce qui vient d'être lu. Elles enrichissent le texte, permettant au lecteur de reconnaître les personnages, de comprendre les situations, de suivre le déroulement de l'histoire et de s'orienter dans ses choix, jouant ainsi un rôle crucial.

Dans un Livre d'Aventure Interactif, les éléments visuels facilitent également la navigation et la prise de décision de l'utilisateur, aidant les lecteurs à comprendre les situations, à anticiper les conséquences et à s'impliquer davantage dans le récit.

Cette séquence se concentre sur l'édition et l'adaptation d'éléments visuels déjà créés ([Séquence 10](#)) afin de les rendre utilisables dans un environnement de narration numérique et interactif (par exemple, Twine, Genially).

À ce stade, l'objectif n'est pas de créer des illustrations complexes, mais d'obtenir des images qui soient :

- Reconnaissables et cohérentes (un même personnage doit être similaire d'une scène à l'autre) ;
- Facilitent la compréhension de l'histoire ;



- Adaptées à différents formats et besoins éducatifs ;
- Claires et lisibles, réduisant la charge cognitive, en particulier pour les apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage ;
- En phase avec le discours sur le climat, aidant à visualiser les défis environnementaux, les actions et les conséquences.

Les outils numériques tels que GIMP, Canva ou Pixlr sont utilisés comme des outils pratiques pour retoucher les images, sans pour autant détourner l'attention de la narration et des objectifs pédagogiques (pour des conseils techniques complets, voir le [Tutoriel 5](#)).

## 2.1. Résultat attendu

À la fin de la séquence, chaque groupe ou participant doit produire :

- Un élément visuel principal (par exemple, un personnage ou un élément clé de l'histoire) ;
- Deux ou trois variations cohérentes du même personnage (par exemple, effectuant différentes actions ou affichant différentes expressions et situations) ;
- Les images créées seront prêtes à être utilisées sous forme numérique (par exemple, au format PNG avec un fond transparent) ;
- Un ensemble d'éléments visuels qui facilitent clairement la compréhension narrative et aident les utilisateurs à interpréter les moments clés, les choix et les conséquences au sein de l'histoire.

Après avoir créé un personnage, passez à la création des autres personnages et des scènes nécessaires pour illustrer l'histoire dans son ensemble. Les éléments créés serviront à produire le livre d'aventure numérique.

## 3. ACTIVITÉS PROPOSÉES

### Activité 1 - Choisir et vérifier une scène à illustrer

**Durée :** 10 min

Les apprenants identifient les différentes scènes à illustrer dans le texte, puis en choisissent une : un personnage, un objet ou un décor. Au début, ils peuvent commencer par quelque chose de très simple.



Avec l'aide de l'enseignant, ils réfléchissent aux points suivants :

- La clarté et la lisibilité visuelle ;
- La cohérence de l'image avec l'histoire ;
- La nécessité d'ajustements (recadrage, simplification, transparence de l'arrière-plan) ;
- À un stade ultérieur, il sera également important de tenir compte de la cohérence avec le thème du climat ;
- La manière dont l'image aide le lecteur à comprendre la situation, le problème ou un moment décisif.

Une courte checklist peut faciliter cette phase.

## **Activité 2 - Adapter des images à des fins narratives**

**Durée :** 30 min

Les participants travaillent sur l'image sélectionnée afin de l'adapter au Livre d'Aventures.

Les activités peuvent inclure :

- La conceptualisation, la création et le calibrage ;
- La simplification des détails pour améliorer la lisibilité ;
- La création d'un arrière-plan transparent ;
- La production de plusieurs versions cohérentes d'une même image ;
- La mise en évidence des éléments clés qui facilitent la compréhension (par exemple, les risques environnementaux, les actions ou les conséquences).

Les participants sont encouragés à réfléchir à la manière dont les éléments visuels guident la compréhension du lecteur et facilitent la prise de décision au sein de l'histoire.

L'objectif principal est d'obtenir des images exploitables et cohérentes, et non la perfection technique.

Pour obtenir des conseils techniques facultatifs sur les opérations de base de retouche d'images (par exemple avec GIMP), consultez l'[Annexe 1](#). Cette annexe propose un accompagnement étape par étape destiné aux enseignants et aux apprenants qui ont besoin d'une aide technique supplémentaire. Il n'est pas obligatoire de suivre cette



procédure dans son intégralité ; elle doit être utilisée uniquement comme support complémentaire aux activités d'apprentissage.

### **Activité 3 - Préparer des images en vue de leur intégration numérique**

**Durée : 15–20 min**

Préparer les images pour une utilisation sur des plateformes numériques :

- Les exporter dans les formats les plus adaptés (par exemple, PNG) ;
- Nommer les fichiers de manière claire et cohérente ;
- Vérifier leur compatibilité avec les outils interactifs (Twine, Genially) ;
- Tester les images dans l'environnement interactif final (par exemple, Twine, Genially) afin de garantir leur facilité d'utilisation, leur clarté et leur lisibilité.

### **Activité 4 - Présentation**

**Durée : 10 min**

Chaque groupe présente brièvement une image adaptée et explique :

- Ce que représente l'image ;
- En quoi elle aide le lecteur à comprendre ou à faire des choix ;
- Comment cet élément visuel met en lumière le défi climatique ou une décision/conséquence spécifique ;
- Quels changements ont été apportés lors de la révision.

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

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

- Ateliers créatifs axés sur la narration visuelle ;
- Séances guidées de montage numérique ;
- Démonstrations animées par les enseignants, suivies d'exercices individuels ;
- Intégration dans des modules consacrés aux TIC ou à la culture numérique.

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

- Ateliers créatifs axés sur la narration visuelle ;



- Des ateliers de montage collaboratif ;
- L'entraide entre pairs et l'expérimentation ;
- Une réflexion collective sur la manière dont les éléments visuels influencent la compréhension, l'implication et l'interprétation de l'histoire.

## 6. ADAPTATIONS POUR LES ÉTUDIANTS DYS

Bien que les images facilitent la compréhension, il est recommandé, dans un souci d'inclusion et d'accessibilité, de :

- Utiliser des images simples et très contrastées ;
- Limiter les éléments visuels superflus ;
- Maintenir un style graphique cohérent tout au long du récit ;
- Permettre l'utilisation d'images comme alternative au texte ;
- Proposer des choix guidés (palettes de couleurs, modèles prédéfinis) ;
- Prévoir plus de temps pour les activités d'adaptation ;
- Utiliser des images pour réduire la charge cognitive en rendant les informations clés immédiatement visibles et plus faciles à traiter ;
- Privilégier la clarté plutôt que la complexité visuelle.

## 7. TUTORIELS RELIÉS

- [Tutoriel 5 – Utilisation d'outils numériques et multimédias pour raconter des histoires](#) - pour obtenir des conseils techniques plus détaillés sur des outils tels que GIMP, Canva et l'intégration multimédia.

(Note : Cette séquence met l'accent sur l'utilisation de ces outils pour favoriser la narration et la réalisation des objectifs pédagogiques)



## ANNEXE 1

### GUIDE TECHNIQUE FACULTATIF - RETOUCHE D'IMAGES DE BASE AVEC GIMP

Cette annexe fournit une aide technique facultative pour les opérations de base de retouche d'images à l'aide de GIMP. Elle est conçue pour accompagner la [Séquence 11](#) et ne doit être utilisée que lorsque des conseils techniques supplémentaires sont nécessaires.

Elle n'est pas obligatoire pour mener à bien la séquence et ne vise pas à enseigner l'utilisation complète du logiciel, mais uniquement les opérations de base nécessaires à la préparation d'éléments visuels destinés à la narration.

#### COMMENT CRÉER ET MODIFIER DES PERSONNAGES ET DES IMAGES AVEC GIMP

Pour vous donner un exemple concret de l'utilisation des outils proposés, voici quelques conseils pratiques concernant GIMP.

Il existe d'innombrables programmes (Canva, AI) permettant de créer facilement et gratuitement de nombreuses images (paysages, animaux, voitures, arbres, etc.), mais illustrer une histoire demande un certain savoir-faire et un souci du détail.

Dans le cadre du Livre d'aventures, l'objectif n'est pas la perfection artistique, mais la clarté, la cohérence et l'utilité pour le lecteur.

Par exemple, il est important de maintenir une cohérence dans l'évolution d'un même personnage à travers différentes situations, expressions et mouvements tout au long de l'histoire — il est essentiel qu'il ait toujours le même aspect.



Figure 1 : un exemple créé à l'aide de l'outil « Chemins » de GIMP. Une jeune fille aux cheveux courts, vêtue d'un t-shirt bleu et d'un pantalon noir, dans différentes positions : la première figure court, la deuxième lit un livre et la troisième pleure (visage vu de profil).



Les étapes suivantes vous montrent comment modifier ou créer facilement des éléments visuels pouvant être utilisés dans le récit.

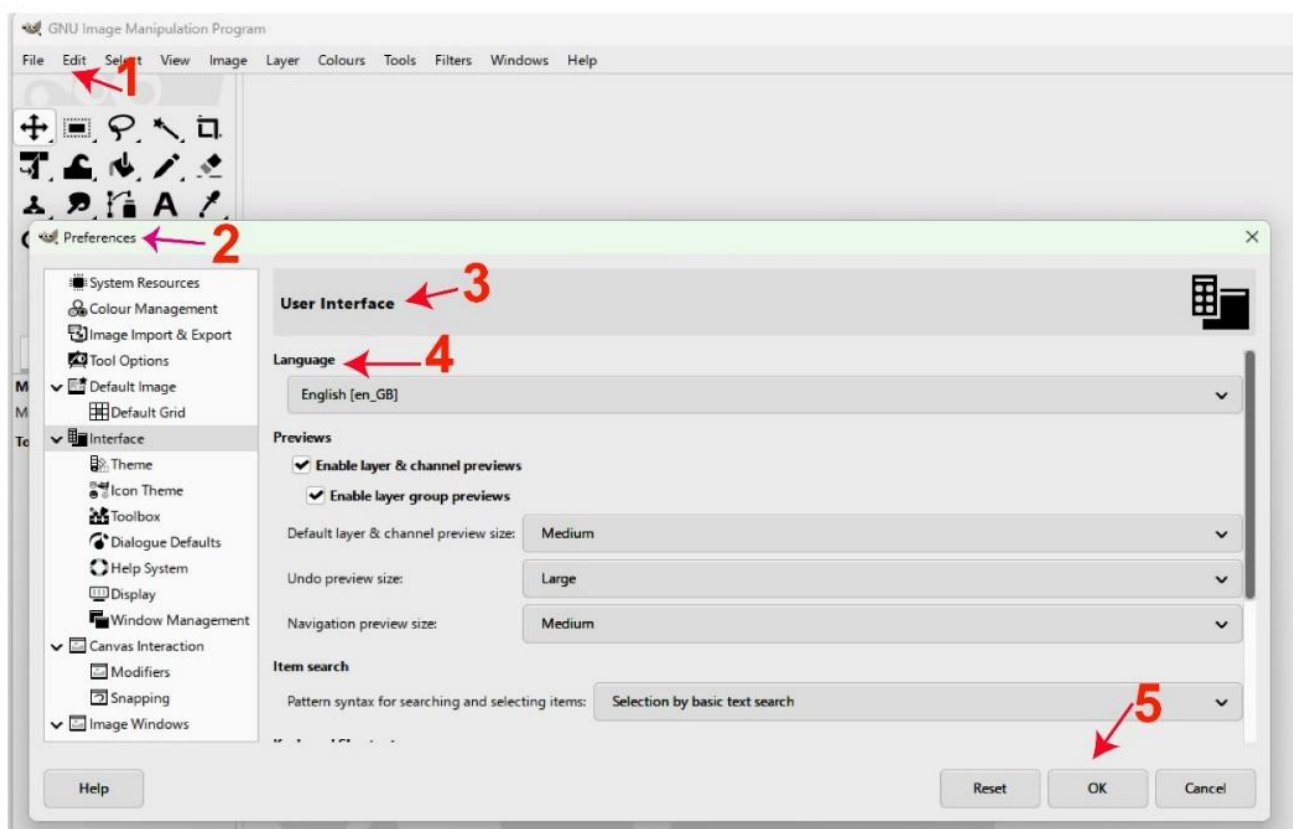
## ÉTAPE 1 : AVANT DE COMMENCER

### Changer la langue

La première chose à faire est de changer la langue de l'interface.

Aller dans “Edit” > “Preferences” > “Interface” > sélectionner la langue souhaitée dans le menu déroulant > cliquer sur la langue souhaitée, puis sur OK

Il est nécessaire de redémarrer GIMP pour que la nouvelle langue soit prise en compte.



### Créer et enregistrer une nouvelle image

Pour créer une nouvelle image : aller dans Fichier > Nouveau > sélectionner Taille, Couleur : RVB > cliquer sur OK

Si vous souhaitez importer des images depuis un dossier, il vous suffit de faire glisser l'image depuis l'interface vers la feuille de travail.





### **Pour enregistrer :**

Fichier > Enregistrer (format .XCF – conserve les calques)

Fichier > Exporter sous (PNG/JPG pour l'utilisation finale)

### **Pour annuler votre dernière action**

Ctrl+Z (sous Windows) ou Cmd+Z (sous MacOS)

Ctrl+Y (sous Windows) ou Cmd+Y (sous MacOS)

## **ÉTAPE 2 : OPÉRATIONS D'ÉDITION DE BASE POUR LA SÉQUENCE 11**

Les actions suivantes sont les plus pertinentes pour adapter des images à un usage narratif.

### **Recadrer une image**

Permet de concentrer l'attention sur les éléments les plus importants de la scène.

### **Régler la luminosité et le contraste**

Améliore la lisibilité et la visibilité, notamment à des fins d'accessibilité.

### **Supprimer l'arrière-plan**

Aller dans Calque > Transparence > Ajouter un Canal Alpha

Sélectionner l'outil Flou → cliquez sur l'arrière-plan → Édition > Effacer

### **Exporter avec la transparence**

Exporter l'image au format PNG pour conserver la transparence.

## **FACULTATIF : UTILISATION DE L'OUTIL « Chemins » POUR LA CRÉATION DE PERSONNAGES SIMPLES**

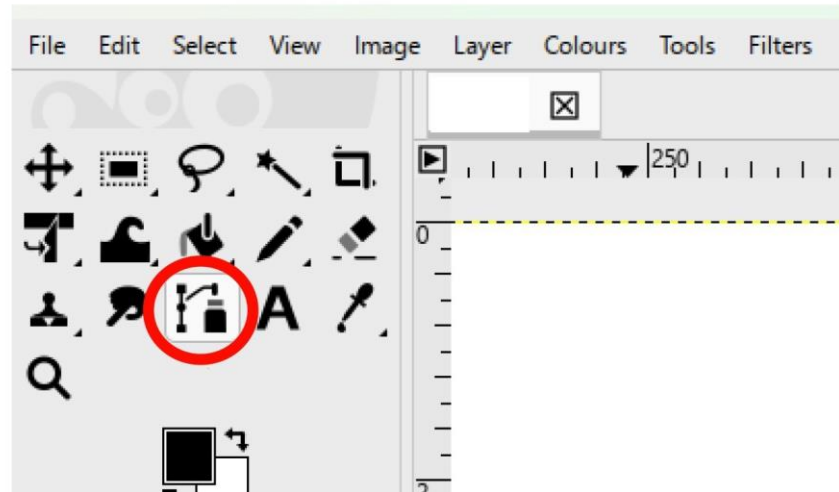
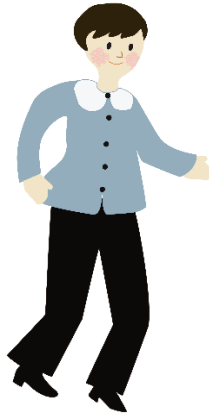
Cette étape est facultative et s'adresse uniquement aux utilisateurs qui souhaitent créer des personnages originaux simples. Elle n'est pas indispensable pour mener à bien la procédure.

L'outil « Chemins » de GIMP vous permet de créer des dessins de type vectoriel.

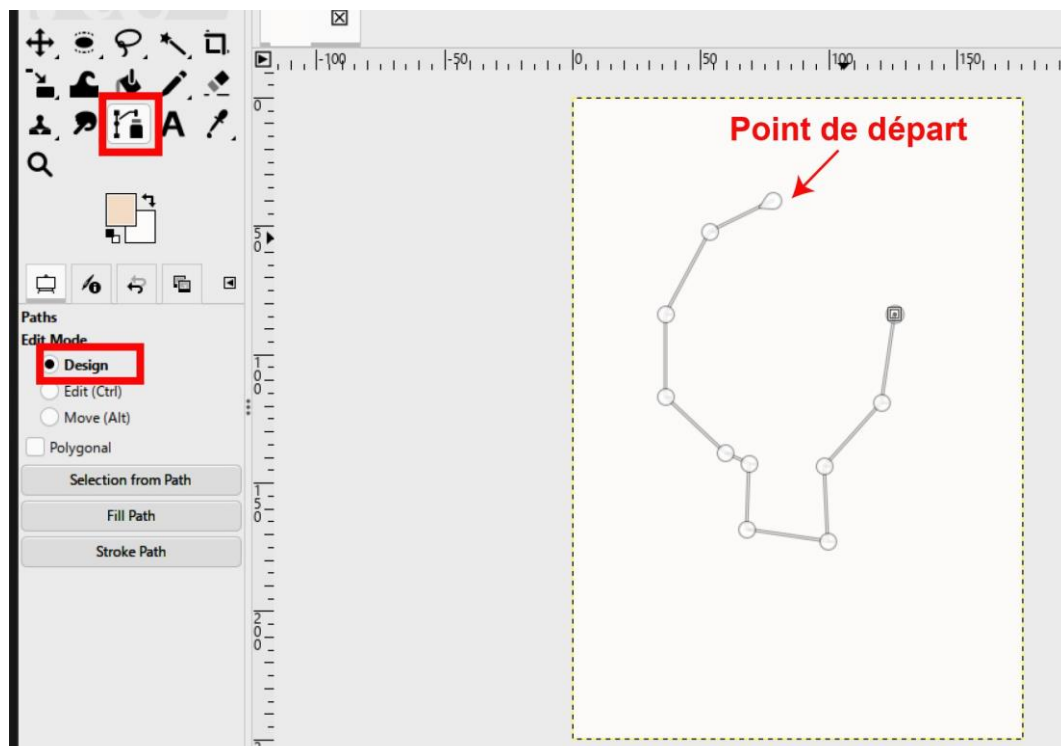
Une fois le chemin créé, vous pouvez le convertir en sélection et le remplir de couleur.



1. Pour commencer, sélectionner l'outil « Chemins »

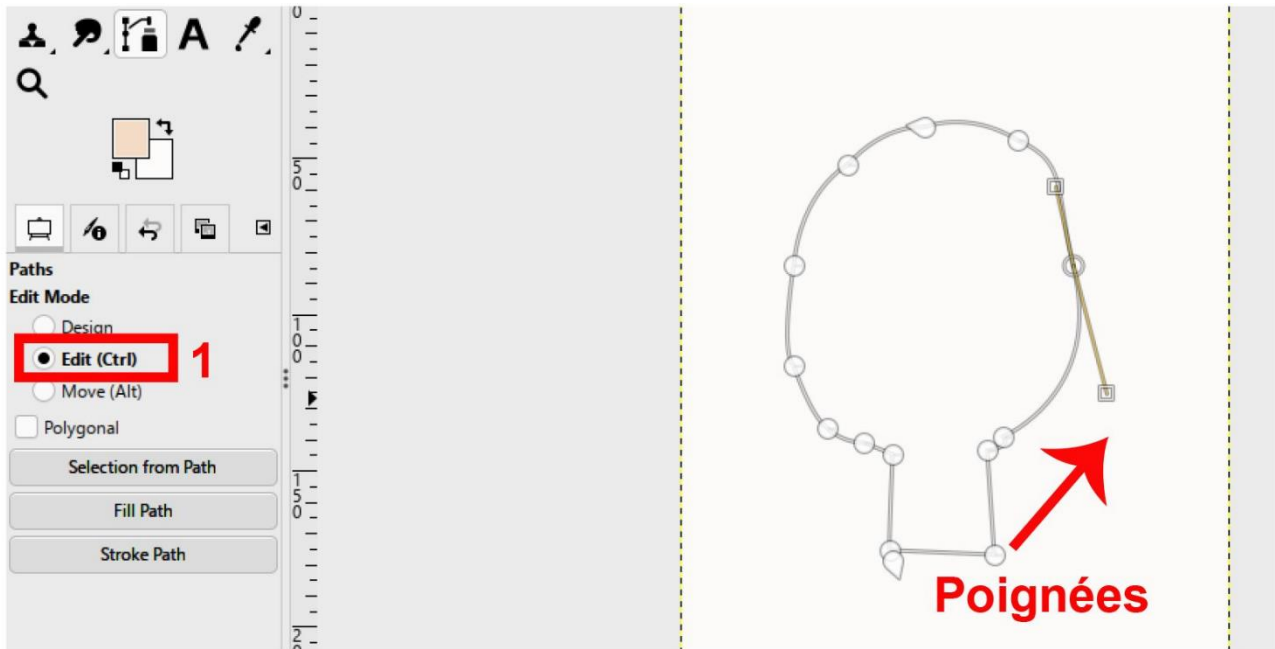


2. Utiliser le mode Design pour créer de nouveaux points d'ancrage et segments en cliquant directement sur le canevas et en dessinant le contour de la face



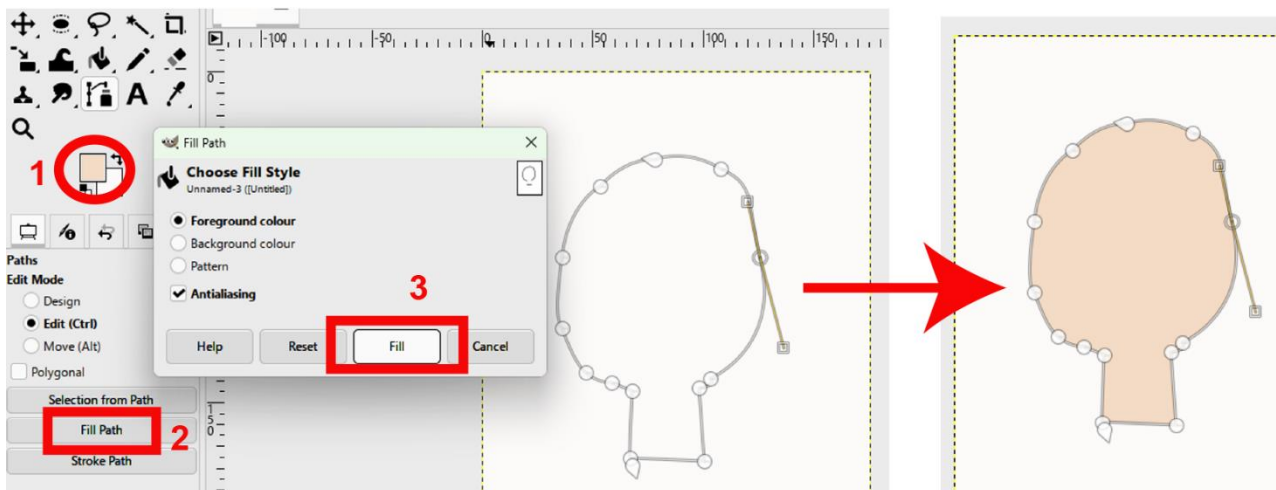


3. Passer en mode Edit pour modifier les chemins existants en déplaçant et en faisant glisser les poignées afin d'obtenir la courbure et la forme souhaitées



4. Pour remplir le tracé d'une couleur

Sélectionner une couleur > cliquer sur « Remplir le tracé » > appuyer sur « Remplir »

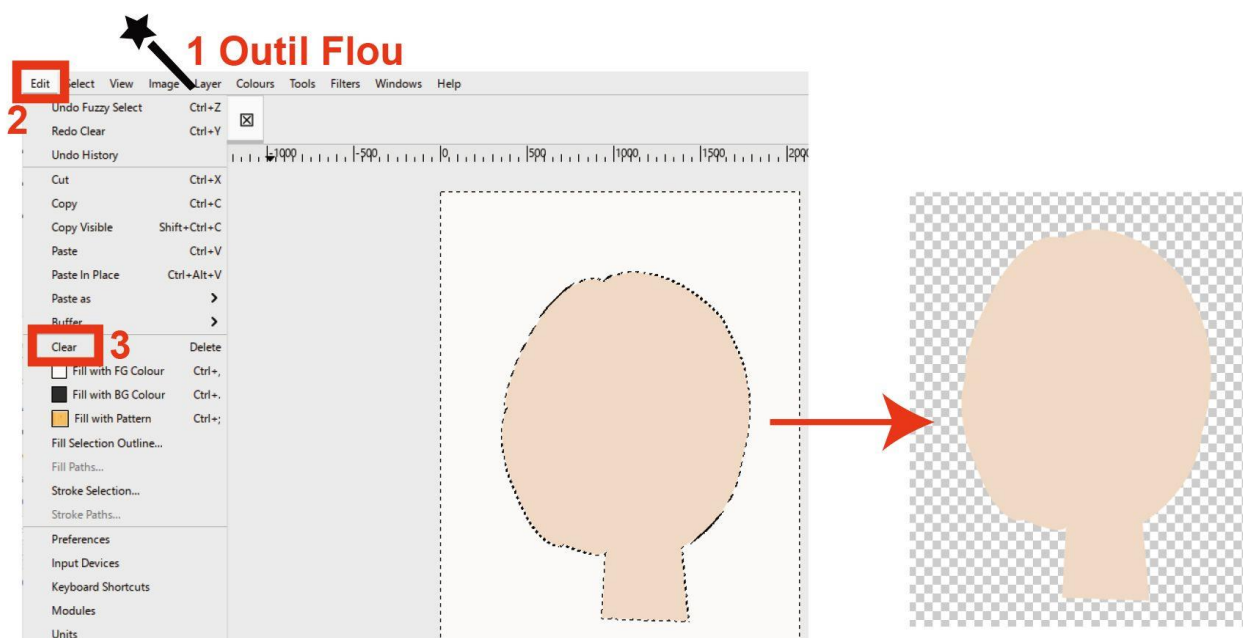


5. Pour donner à une image un fond transparent

- Aller dans Calque > Transparence > Ajouter un canal alpha,



- Sélectionner l'outil Flou > cliquez sur le fond pour le sélectionner > Édition > Effacer pour le supprimer,
- Exporter l'image au format PNG pour conserver la transparence.



## 6. Comment créer un cercle simple (par exemple, pour dessiner la tête ou les yeux)

- Pour créer la tête, sélectionner l'outil Sélection elliptique (appuyer sur E). Cliquer et faire glisser pour commencer la sélection, puis maintenir la touche Maj enfoncée pour que la forme soit parfaitement circulaire. Remplir ensuite la sélection avec la couleur de peau souhaitée.
- Pour créer les yeux, il est possible de tracer un petit cercle vide à l'aide de la commande Sélection > Bordure. Après avoir créé la sélection circulaire, définir la largeur de la bordure (elle variera en fonction de la taille globale du visage : plus large pour un gros plan et plus étroite pour une vue plus éloignée), puis remplir la sélection avec la couleur souhaitée.

## ÉTAPE 3 : ASSEMBLER MAINTENANT TOUTES LES PIÈCES RÉALISÉES

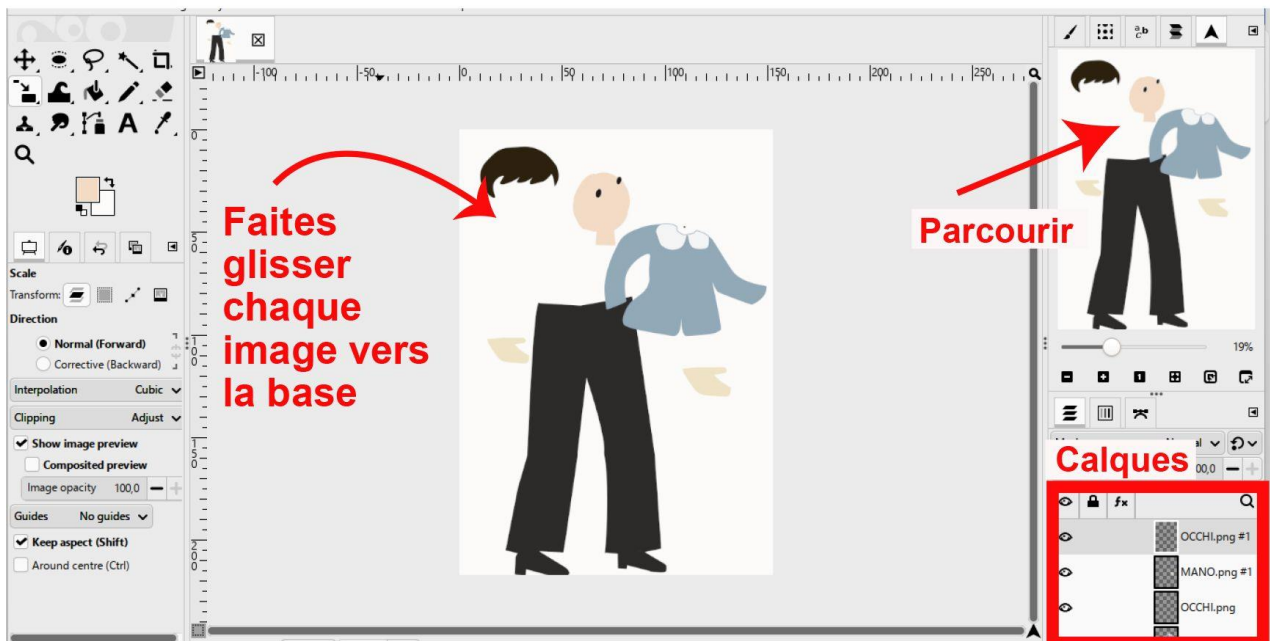
En suivant toutes les instructions fournies, créez les différentes parties qui composent le corps du personnage.



## Assemblage de toutes les parties

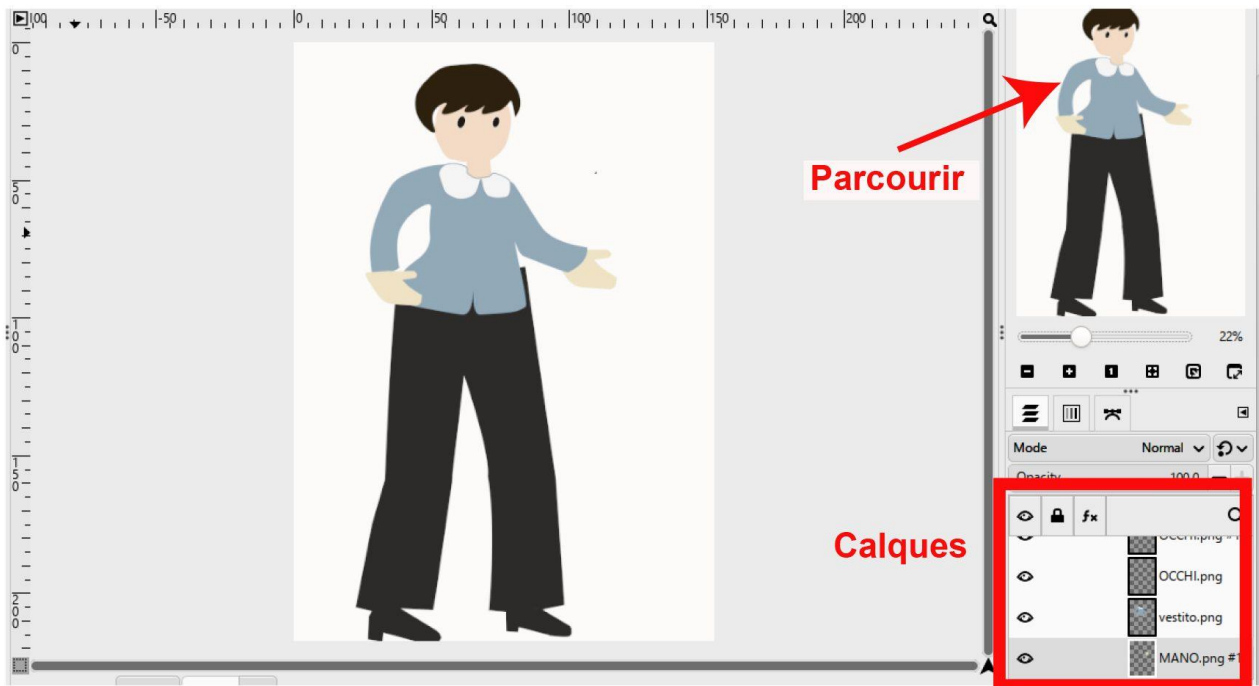
Créer un nouveau canevas servira de base à la composition du personnage puis importer ensuite toutes les parties créées précédemment pour assembler le corps du personnage.

Depuis le dossier, il suffit de faire glisser chaque image sur le canevas.



## Réorganiser les calques pour créer un personnage

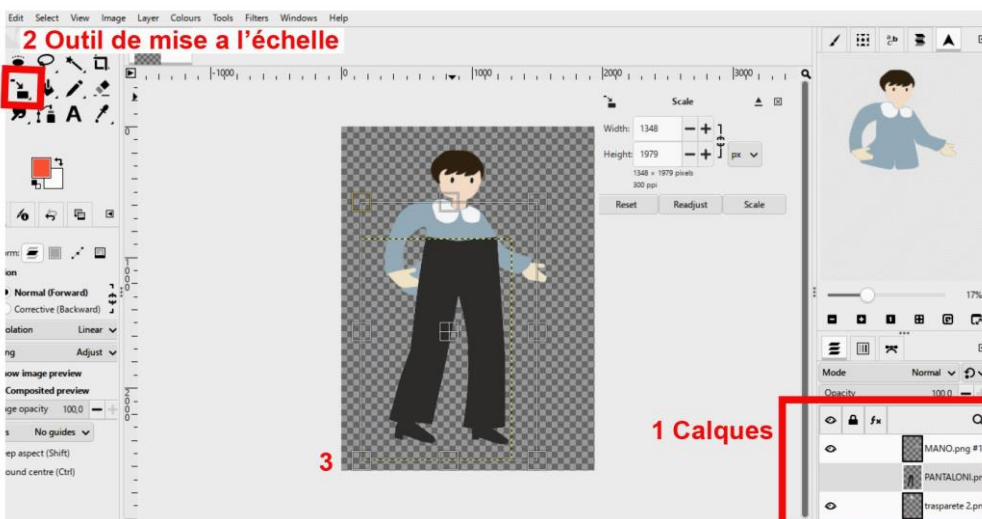
Chaque élément dessiné (visage, torse, mains, etc.) se trouve sur un calque différent. Afin de superposer correctement les différents éléments, comme les cheveux sur le visage, il est nécessaire de réorganiser les calques dans le panneau Calques pour définir l'ordre approprié.



## Ajuster la taille de chaque calque

Pour redimensionner un calque :

- Sélectionner le calque souhaité > aller dans Calque → Redimensionner le calque, entrer la nouvelle largeur et la nouvelle hauteur > Redimensionner.
- Pour plus de précision, utiliser l'outil Redimensionner (Maj + S) afin de redimensionner le calque de manière interactive.







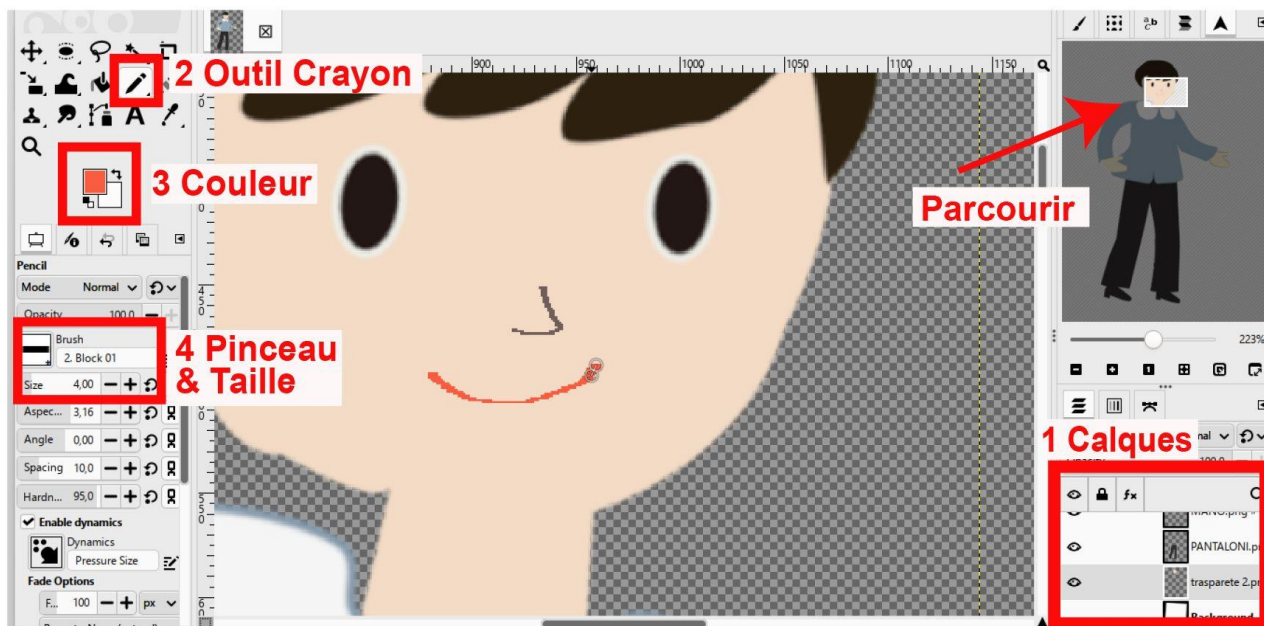
## Pour faire pivoter un calque

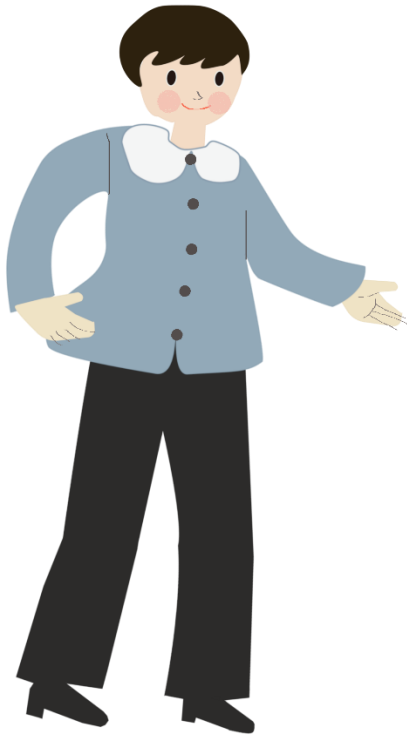
- Pour modifier l'orientation d'un personnage ou d'un objet, sélectionner le calque souhaité > choisir l'outil Rotation (Maj + R) > puis faire glisser l'image ou régler l'angle pour la faire pivoter dans la direction souhaitée.
- Pour vérifier le résultat, vous pouvez utiliser le panneau de navigation.

## ÉTAPE 4 : AJOUTEZ DES DÉTAILS À L'AIDE DE L'OUTIL CRAYON

Avec l'outil Crayon, vous pouvez ajouter des détails en les dessinant directement :

- Sélectionnez le calque sur lequel vous souhaitez ajouter des détails (par exemple, le visage).
- Sélectionnez l'outil Crayon, choisissez une couleur et sélectionnez un pinceau adapté.
- Ajustez la taille du pinceau en fonction du détail que vous souhaitez dessiner (par exemple, la bouche, les yeux, etc.).





Veillez à ce que les informations soient simples et claires afin de faciliter la lecture et l'accessibilité !

## RÉSULTAT FINAL ATTENDU

À l'issue de ce processus, les images devraient être :

- Claires et lisibles
- Cohérentes d'une scène à l'autre
- Simplifiées si nécessaire
- Exportées dans un format adapté au Web (PNG)

## REMARQUE IMPORTANTE :

Cette annexe a pour seul objectif de faciliter la mise en œuvre technique. Les enseignants doivent privilégier la narration, l'accessibilité et la clarté plutôt que la complexité technique. L'utilisation de GIMP est facultative, et d'autres outils (par exemple Canva, Pixlr) peuvent être utilisés en fonction du contexte.