



BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

SÉQUENCE 12 : Créer un livre d'aventures interactif (par exemple, Genially)

Cible : Enseignants, animateurs jeunesse, formateurs

Temps estimé : 90–120 minutes

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

Matériel : Ordinateurs ou tablettes, connexion Internet, structure narrative complète ([Séquence 8](#)), supports visuels ([Séquence 10](#)), modèles de storyboard, plateforme numérique (par exemple Genially). L'**Annexe** spéciale comprenant le modèle d'histoire interactive Genially est prête et peut être utilisée.

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 apprenants à combiner texte, images et éléments interactifs pour créer un livre d'aventure cohérent et visuellement attrayant.

Les apprenants vont :

- Transposer le contenu structuré d'une histoire dans un format numérique interactif
- Combiner du texte, des images et des éléments de navigation
- Concevoir des points de décision clairs et des boutons interactifs
- Réfléchir à l'expérience utilisateur et au rythme narratif
- Garantir l'accessibilité et la clarté pour un jeune public

Cette séquence correspond à la phase de mise en œuvre pratique du Livre d'aventures interactif sur le climat.

RÉSULTAT CONCRET : à la fin de la séquence, les participants auront réalisé une première ébauche fonctionnelle d'un livre d'aventure interactif sur le plan visuel.



2. DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE

Après :

- Création du protagoniste ([Séquence 3](#))
- Structuration du récit interactif ([Séquence 8](#))
- Conception des scènes visuelles ([Séquence 10](#))

Les participants intègrent désormais tous ces éléments dans un seul produit interactif.

L'accent passe de la narration à **l'expérience utilisateur (UX)** :

- La navigation est-elle intuitive ?
- Les choix sont-ils clairement visibles ?
- Le texte est-il lisible ?
- Les images facilitent-elles la compréhension ?
- Le rythme permet-il la réflexion ?

La plateforme numérique devient un environnement de narration.

2.1 De la structure narrative aux pages numériques

Une expérience numérique claire et bien rythmée favorise la compréhension et suscite l'intérêt. L'implication des participants à cette étape permettra d'approfondir leur compréhension, d'encourager une interaction constructive et de renforcer leur lien avec l'expérience dans son ensemble.

Les apprenants commencent par créer :

- Une page de couverture
- Une page d'introduction
- Des pages de scène avec du texte et des éléments visuels
- Des pages de décision avec des boutons interactifs
- Plusieurs pages de fin

Chaque scène correspond à l'identifiant de scène développé dans la [Séquence 8](#).



Principes importants :

- Des blocs de texte courts (3 à 6 lignes)
- Des boutons interactifs clairs
- Consistent visual style
- Logical navigation links

2.2 Conception axée sur l'expérience utilisateur et le rythme narratif

La narration interactive nécessite un rythme soigneusement étudié.

Les participants doivent tenir compte des éléments suivants :

Lisibilité du texte

- Polices de caractères grandes et claires
- Longueur limitée des paragraphes
- Contraste élevé entre le texte et l'arrière-plan

Clarté de la navigation

- Boutons clairement libellés
- Emplacement cohérent des choix
- Pas de « impasses »

Rythme narratif

- Alternance entre lecture et choix
- Moments de tension suivis de conséquences
- Nombre équilibré de points de décision

L'objectif est de créer un flux fluide de lecture et d'interaction.

3. ACTIVITÉS PROPOSÉES

Activité 1 – Mise en place de l'infrastructure numérique

Durée : 20–30 min



Outil numérique recommandé : Genially. Veuillez vous reporter à la [Boîte à outils de ressources_Genially](#) et au [tutoriel YouTube](#).

L'objectif de cette activité est de poser les bases structurelles du livre d'aventure.

Participants:

- Créer le fichier principal du projet
- Définir les arrière-plans des pages et le style général
- Insérer la couverture et l'introduction
- Mettre en place un modèle de mise en page cohérent

À la fin de cette activité, les apprenants disposent d'une structure de mise en page numérique cohérente, prête à accueillir le contenu de l'histoire.

Activité 2 - Insérer du texte et des images

Durée : 30-40 min

Veuillez noter que le contenu destiné aux participants DYS doit être adapté pour faciliter la lecture à l'écran et respecter les principes d'accessibilité. Reportez-vous à la [Séquence 14](#) pour plus d'informations.

Les participants transfèrent :

- Le texte de la scène (abrégé et adapté à l'écran)
- Les illustrations des [Séquences 10](#) et [11](#)
- Les titres et sous-titres

Ils vérifient :

- L'alignement du texte
- La cohérence des polices
- Le positionnement des images
- L'espace réservé aux éléments interactifs

Les formateurs encouragent les tests à l'écran (lecture du point de vue du spectateur).



Activité 3 – Création de points de décision interactifs

Durée : 30–40 min

IMPORTANT : Chaque décision doit clairement refléter les relations de cause à effet définies dans la [Séquence 8](#).

Les apprenants vont :

- Insérer des boutons ou des objets cliquables
- Lier les choix aux pages de scène correspondantes
- Tester les chemins de navigation
- Vérifier que toutes les branches mènent quelque part

Ils testent l'histoire en :

- Suivant chaque chemin
- Vérifiant s'il y a des erreurs
- Évaluant la clarté des conséquences

L'Activité met en évidence comment une conception réfléchie transforme un récit statique en une expérience interactive et captivante. En élaborant et en testant minutieusement les points de décision, les apprenants mettent non seulement en pratique leurs compétences techniques, mais approfondissent également leur compréhension des relations de cause à effet au sein de l'histoire. S'assurer que chaque choix mène à un résultat significatif renforce la cohérence narrative et l'immersion de l'utilisateur. Les tests entre pairs améliorent encore ce processus en apportant de nouvelles perspectives, ce qui aide à identifier les lacunes, les incohérences ou les conséquences peu claires. Au final, cette étape encourage les apprenants à réfléchir de manière critique à la fois à la narration et à l'expérience utilisateur, ce qui amène à un récit interactif plus abouti, plus pertinent et plus percutant.

Activité 4 - Tests utilisateurs et perfectionnement

Durée : 15-20 min

Les apprenants échangent leurs projets et évaluent mutuellement leur Livre d'aventures.

Ils donnent leur avis sur :



- La clarté
- L'engagement
- La facilité de navigation
- L'impact émotionnel
- La visibilité du message climatique

L'Activité met l'accent sur l'importance de la réflexion et de l'itération pour créer une expérience interactive enrichissante. En testant mutuellement leurs Livres d'aventures, les apprenants comprennent mieux comment leur travail est perçu par de vrais utilisateurs, ce qui met en évidence à la fois les points forts et les points à améliorer. Les commentaires sur la clarté, l'engagement, la navigation, l'impact émotionnel et la visibilité du message climatique contribuent à garantir que l'histoire est non seulement fonctionnelle, mais aussi pertinente et captivante. La mise en œuvre de ces améliorations renforce la qualité globale du projet et souligne l'importance d'une conception centrée sur l'utilisateur. Cette étape encourage les apprenants à affiner leurs idées, à réagir de manière constructive aux commentaires et à reconnaître qu'une narration percutante résulte souvent d'ajustements continus et d'une collaboration.

4. BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUE - Outils pour la Séquence

Catégorie : Plateformes de présentation interactive

- [Genially](#)
- [Canva](#) (mode de présentation interactive)
- Google Slides (ramification via des liens hypertextes)
- PowerPoint avec liens internes

Catégorie : Outils d'édition visuelle

- [Canva](#)
- [Pixlr](#)
- [GIMP](#)

Les enseignants sont invités à consulter le [Tutoriel 5](#) pour obtenir des conseils techniques.



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

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

- Projets liés aux TIC (technologies de l'information et de la communication)
- Exercices de culture numérique
- Intégration interdisciplinaire (Langues + Arts + Éducation à l'environnement + Technologie)
- Projets de narration numérique en groupe

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

- Ateliers numériques collaboratifs
- Événements de présentation au public
- Expositions narratives interactives
- Campagnes de sensibilisation au climat menées par des jeunes

6. ADAPTATIONS POUR LES ÉTUDIANTS DYS

- Utiliser des modèles prédéfinis
- Limiter le nombre d'options par page (2 au maximum)
- Ajouter des icônes à côté des boutons
- Prévoir une narration audio (si possible)
- Éviter les pages surchargées
- Utiliser des schémas de mise en page cohérents
- Permettre la construction numérique en groupe

Une structure visuelle claire et prévisible améliore l'accessibilité.

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 »](#)



**Cofinancé par
l'Union européenne**

- Séquence 8 – Structurer le récit dans des formats numériques et interactifs
- Séquence 10 – Conception des éléments visuels et des illustrations pour l'histoire



TITRE DU LIVRE

Livre d'Aventures

COMMENCER

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



CONTINUER

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

QU'ALLEZ-VOUS FAIRE ?

⇒ Choix 1

⇒ Choix 2

⇒ Choix 3

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.

Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



QU'ALLEZ-VOUS FAIRE ?

⇨ Choix 2

⇨ Choix 1

Faits et informations relatifs au problème du changement climatique

Pourquoi cette histoire est importante

1

2

Fait 1

1

2

3

Fait 2

1

2

3

Fait 3

1

2

SUIVANT



Ce livre d'aventures est une création du projet Erasmus+ Green Saga

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union Européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union Européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Code du projet : 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



**Cofinancé par
l'Union européenne**