

Numéro de projet 2024-2-LT02-KA220-YOU-00023123



**GREEN
SAGA**

**FORMALISATION
DE LA
FORMATION**



**Cofinancé par
l'Union européenne**

GREEN SAGA

Formalisation de la Formation

Formalisation du matériel pédagogique — WP3A1.5

Contents

Présentation du Projet.....	1
Introduction à la Formation.....	2
Objectifs généraux de la formation.....	2
Utilisation de la boîte à outils de ressources Green Saga.....	2
Aperçu de la structure de la formation.....	3
Évaluation avant et après la formation.....	3
Ce que mesurent les questionnaires.....	4
Pour le Formateur : administration de l'évaluation.....	4
Module 1 : Accueil, mise en condition et activités brise-glace.....	5
1. Objectif.....	5
2. Objectifs d'apprentissage.....	5
3. Mot de bienvenue (10 minutes).....	6
4. Questionnaire avant la formation (10 minutes).....	6
5. Activités de brise-glace.....	6
Activité A : Mon moment climatique (15 minutes).....	6
Activité B : L'histoire dont je me souviens (15 minutes).....	6
Activité C : Deux vérités et un mythe sur le climat (15 minutes).....	7
Activité D : Carte de décision (15 minutes).....	7
6. Constitution des groupes et règles de base (5-10 minutes).....	7
7. Transition vers le Module 2.....	7
Module 2 : Livres d'aventure interactifs : histoire et principales caractéristiques.....	8
1. Objectif.....	8
2. Objectifs d'apprentissage.....	8
3. Contenu du module.....	8
3.1 De la lecture passive à l'autonomie du lecteur.....	8
3.2 Structure des récits "Choisis ta propre histoire".....	9
3.3 Origines et évolution.....	9

3.4 Principales caractéristiques.....	9
3.5 Valeur éducative et pédagogique.....	9
4. Méthodologie.....	9
5. Matériel requis.....	9
6. Questions de réflexion (Transition vers le Module 3).....	10
7. Documentation pour le WP3A1.5.....	10
Module 3 : Créer des récits convaincants sur le climat.....	11
1. Objectif.....	11
2. Objectifs d'apprentissage.....	11
3. Approche méthodologique.....	12
4. Structure de l'activité.....	12
4.1 Constitution des groupes.....	12
4.2 Phase de jeu.....	12
4.3 Retour d'information numérique immédiat — Wooclap.....	12
5. Matériel requis.....	12
6. Collecte de données et documentation (WP3A1.5).....	13
7. Questions de réflexion (Transition vers le Module 4).....	13
Module 4 : Besoins, spécificités et débriefing.....	14
1. Objectif.....	14
2. Objectifs d'apprentissage.....	14
3. Structure du débriefing.....	15
4. Identification des besoins spécifiques des jeunes.....	15
5. Documentation pour le WP3A1.5.....	15
Module 5 : Pédagogie à travers les livres d'aventure et la conception de récits sur le climat.....	16
1. Objectif.....	16
2. Objectifs d'apprentissage.....	16
3. De l'enseignement rigide au jeu transformateur.....	16
4. Développer des récits axés sur le climat.....	16
4.1 Apprendre par le jeu (au-delà de la gamification).....	16
4.2 Ce qu'il faut définir avant d'écrire.....	16
5. Cadre de documentation pour un livre d'aventure.....	16
6. Intégrer des personnages réels et fictifs.....	17
7. Diagramme de l'intrigue et logique de ramification.....	18
8. Conception inclusive et accessible.....	18

9. Documentation pour le WP3A1.5.....	18
Module 6 : Outils pour les récits interactifs - Boîte à outils Green Saga.....	19
1. Objectifs.....	19
2. Objectifs d'apprentissage.....	19
3. Le rôle de la boîte à outils.....	20
4. Présentation de la boîte à outils.....	20
5. Démonstration 1 : Twine (Structure de base).....	21
6. Démonstration 2 : Genially (Engagement visuel).....	21
7. Démonstration 3 : Audacity (Dimension audio).....	21
8. Récapitulatif.....	21
9. Documentation pour le WP3A1.5.....	21
Module 7 : Défi de création : mini-livres d'aventure sur le changement climatique.....	22
1. Objectif.....	22
2. Objectifs d'apprentissage.....	22
3. Structure du module.....	22
3.1 Introduction (5 minutes).....	22
3.2 Démonstration (15 minutes).....	22
4. Le défi de création en trois étapes.....	22
Défi 1 : Construire les fondements de l'histoire (30 minutes).....	23
Défi 2 : Ramification de l'histoire (30 minutes).....	24
Défi 3 : Transformation numérique et accessibilité (10 minutes).....	24
5. Consignes pour le "Mini-livre d'aventures".....	24
6. Rôle du formateur.....	24
7. Documentation pour le WP3A1.5.....	25
Module 8 : Présentations, commentaires des pairs et conclusion.....	26
1. Objectif.....	26
2. Objectifs d'apprentissage.....	26
3. Structure de la présentation.....	27
4. Processus de retour entre pairs.....	27
5. Réflexion collective.....	27
6. Questionnaire post-formation (8 minutes).....	27
7. Clôture officielle.....	27
8. Documentation pour le WP3A1.5.....	28
Conclusion.....	29

La formation "Green Saga" est conçue comme un cycle de rétroaction pratique :
l'expérience et les connaissances des animateurs de jeunesse influencent
directement les outils et les ressources qui seront utilisés tout au long du projet..... [29](#)

Objectifs de la formation.....[29](#)

Perspectives d'avenir..... [29](#)

Présentation du Projet

Green Saga est un projet Erasmus+ d'une durée de 24 mois visant à donner aux jeunes les moyens de s'engager de manière constructive dans la lutte contre le changement climatique. Ce projet rassemble cinq organisations partenaires issues de toute l'Europe autour d'une mission commune : transformer la prise de conscience environnementale en actions concrètes et personnelles en faveur du développement durable.

Le projet donne naissance à 15 livres d'aventures qui simulent la prise de décision en matière de durabilité dans le monde réel. Une boîte à outils interactive de ressources aide les éducateurs à recourir à l'apprentissage par l'histoire. La mission consiste à favoriser la pensée critique et l'empathie chez la prochaine génération de citoyens soucieux de l'environnement grâce à une éducation narrative.

Introduction à la Formation

Objectifs généraux de la formation

Cette formation de deux jours est conçue pour doter les animateurs jeunesse des connaissances, des compétences et des outils pratiques nécessaires pour créer et animer des expériences de livres d'aventure interactifs axés sur le changement climatique. À l'issue de la formation, les participants seront en mesure de :

- Comprendre l'histoire, la structure et la valeur pédagogique des récits "Choisis ta propre histoire"
- Appliquer les principes de l'éco-pédagogie au récit sur le climat
- Concevoir des livres d'aventure interactifs inclusifs, accessibles et fondés sur la recherche
- Utiliser les outils numériques de la boîte à outils Green Saga (Twine, Genially, Audacity et autres) pour créer et partager des histoires
- Animer des activités autour des livres d'aventure avec des jeunes âgés de 16 à 26 ans
- Intégrer l'éducation à l'environnement basée sur le récit dans leurs pratiques actuelles d'animation jeunesse

Utilisation de la boîte à outils de ressources Green Saga

Chaque module de cette formation s'appuie sur des outils et des tutoriels spécialement conçus pour le projet Green Saga. Ces ressources sont disponibles gratuitement sur le site web du projet et peuvent être utilisées en complément de cette formation ou de manière autonome.

Tous les outils, séquences et tutoriels sont disponibles sur : **greensagaproject.eu**

La boîte à outils de ressources contient 15 séquences pratiques organisées en quatre catégories :

- Mise en place des fondements du récit sur le climat (Séquences 1 à 2)
- Création des personnages, des dynamiques et de la structure narrative (Séquences 3 à 7)
- Numérisation et production multimédia (Séquences 8 à 13)
- Tests et retours d'expérience (Séquences 14 à 15)

Sept tutoriels vous guident pas à pas dans l'acquisition des compétences essentielles :

- Tutoriel 1 : Concevoir des expériences d'apprentissage basées sur l'aventure
- Tutoriel 2 : Boîte à outils de ressources : aperçu et navigation
- Tutoriel 3 : Créer des récits convaincants sur le climat

- Tutoriel 4 : Techniques de récits "Choisis ta propre histoire": jeu de rôle et prise de décisions
- Tutoriel 5 : Utiliser des outils numériques et multimédias pour raconter des histoires
- Tutoriel 6 : Adapter des histoires à différents styles d'apprentissage et groupes d'âge
- Tutoriel 7 : Animer des discussions de groupe et des défis de résolution de problèmes pour les jeunes

Aperçu de la structure de la formation

Cette formation a été conçue comme un programme de deux jours, mais sa structure est flexible : la durée peut être adaptée en fonction des différents contextes, et les modules peuvent être utilisés indépendamment les uns des autres.

Module	Titre
Module 1	Accueil, mise en condition et activités brise-glace
Module 2	Livres d'aventure interactifs : histoire et principales caractéristiques
Module 3	Jouer et analyser des récits d'aventure interactifs
Module 4	Besoins, spécificités et débriefing
Module 5	Pédagogie avec les livres d'aventure et la conception de récits sur le climat
Module 6	Outils pour les récits interactifs : Green Saga Toolbox
Module 7	Défi de création : mini-livres d'aventure sur le changement climatique
Module 8	Présentations, retours entre pairs et clôture

Évaluation avant et après la formation

Afin de mesurer l'impact de la formation et d'évaluer les acquis, les participants sont invités à remplir deux courts questionnaires : l'un avant le début de la formation et l'autre à la fin du deuxième jour. Ces deux questionnaires sont hébergés sur Google Forms et accessibles via les liens ou les codes QR fournis par le formateur.

Questionnaire avant la formation : à remplir au cours du module 1.

Questionnaire après la formation : à remplir après le module 8, avant le départ des participants.

Ce que mesurent les questionnaires

Les deux questionnaires portent sur les mêmes aspects, ce qui permet une comparaison directe avant/après :

- Connaissances préalables sur les formats “Choisis ta propre histoire” et les livres d’aventure interactifs
- Familiarité avec l'éco pédagogie et l'éducation axée sur le climat
- Aisance dans l'utilisation des outils de récits numériques (Twine, Genially, Audacity)
- Expérience dans la conception de supports pédagogiques inclusifs ou accessibles
- Disposition à utiliser des méthodes basées sur l'aventure avec leurs propres groupes de jeunes

Pour le Formateur : administration de l'évaluation

Partager le lien ou le code QR du formulaire pré-formation avec les participants dès le début. Partager le formulaire post-formation au début de la session de clôture du module 8, en laissant suffisamment de temps pour le remplir avant la fin de la session. Rappeler aux participants que les réponses sont anonymes.

Conseil au formateur : afficher le code QR sur une diapositive ou une fiche imprimée à chaque place.

Si l'accès à Internet est limité, distribuer à la place une version imprimée du formulaire.

Module 1 : Accueil, mise en condition et activités brise-glace

Durée	45–60 minutes
Format	Mot de bienvenue + activités pour se mettre en condition + constitution des groupes

1. Objectif

Ce module d'introduction donne le ton à l'ensemble de la formation. Il a pour but d'accueillir les participants, de présenter le projet Green Saga, de créer une dynamique de groupe et un climat de sécurité psychologique, et de veiller à ce que chacun parte d'un point de départ commun, prêt à s'impliquer activement dans les sessions suivantes.

2. Objectifs d'apprentissage

À l'issue de ce module, les participants seront en mesure de :

- Se sentir accueillis et bien orientés dans le contexte de la formation
- Comprendre les objectifs et la structure du programme de deux jours
- Commencer à établir un climat de confiance et de bonne entente avec les autres participants
- Faire le lien entre leur expérience personnelle et les thèmes de la formation
- Remplir le questionnaire d'évaluation préalable à la formation



Outils issus de la boîte à outils de ressources et des tutoriels de Green Saga

Toutes les ressources sont disponibles sur : greensagaproject.eu

Tutoriels

Tutoriel 4 : Techniques de récits interactifs ; jeux de rôle et prise de décision (en complément de l'activité de brise-glace D)

Tutoriel 6 : Adapter des histoires à différents styles d'apprentissage et groupes d'âge (lecture complémentaire pour les formateurs)

Tutoriel 7 : Animer des discussions de groupe et des défis de résolution de problèmes pour les jeunes

3. Mot de bienvenue (10 minutes)

Le formateur commence par souhaiter la bienvenue aux participants et se présente brièvement, ainsi que les éventuels co-animateurs. Il donne un bref aperçu du projet Green Saga, notamment sa mission, les cinq organisations partenaires et le rôle de la formation dans le cadre plus large du projet. Le programme des deux jours est présenté visuellement, et des informations pratiques sont communiquées (pauses, installations, règles de communication).

Conseil au formateur : veiller à ce que cette partie soit brève et chaleureuse plutôt que formelle.

Les participants s'impliquent davantage s'ils se sentent accueillis en tant que praticiens, et non simplement en tant que participants.

4. Questionnaire avant la formation (10 minutes)

Avant le début des activités de brise-glace, les participants remplissent le questionnaire préalable à la formation via Google Forms. Le formateur partage le lien ou le code QR et explique que les réponses sont anonymes et que cela prend environ 5 minutes.

5. Activités de brise-glace

Les activités suivantes sont proposées à titre facultatif. Les formateurs doivent en sélectionner une ou deux en fonction de la taille du groupe, du niveau d'énergie et du temps disponible. Chacune est conçue pour être inclusive, accessible et en lien avec les thèmes de la formation.

Activité A : Mon moment climatique (15 minutes)

Par deux ou en petits groupes, les participants partagent un bref récit personnel : un moment où ils ont été témoins, ont vécu ou ont été touchés par un événement ou un changement lié au climat. Après avoir échangé en binôme, quelques volontaires partagent leur expérience avec l'ensemble du groupe.

- Pourquoi cela fonctionne : cela permet de plonger immédiatement les participants au cœur émotionnel du projet ; cela renforce l'intérêt personnel avant d'aborder le contenu conceptuel.
- Matériel : aucun nécessaire.

Activité B : L'histoire dont je me souviens (15 minutes)

Les participants pensent à un livre, un film, un jeu ou une histoire qu'ils ont découvert dans leur jeunesse et qui les a véritablement émus ou a changé leur façon de voir les choses. Ils partagent : de quoi il s'agissait, une décision prise par un personnage et pourquoi cela les a marqués.

- Pourquoi cela fonctionne : active le rapport existant des participants avec le récit et le choix — en lien direct avec le module 2.
- Matériel : aucun nécessaire.

Activité C : Deux vérités et un mythe sur le climat (15 minutes)

Chaque participant rédige trois affirmations sur le changement climatique ou la durabilité — deux vraies, une fausse mais plausible. En petits groupes, les participants devinent laquelle est le mythe et discutent de toute incertitude réelle.

- Pourquoi cela fonctionne : cela fait ressortir les connaissances existantes, brise la glace et prépare les participants aux thèmes de réflexion critique de la formation.
- Matériel : petites cartes ou post-it ; tableau à feuilles mobiles (facultatif).

Activité D : Carte de décision (15 minutes)

On présente aux participants un scénario simple à embranchements comportant deux décisions, par exemple un personnage confronté à un dilemme en matière de développement durable au travail ou à la maison. Chaque participant fait ses choix et aboutit à l'une des quatre issues possibles, puis rejoint les autres participants ayant abouti à la même issue et discute de leur raisonnement.

- Pourquoi cela fonctionne : une première approche pratique du format "Choisis ta propre histoire" suscite une curiosité immédiate avant le module théorique. Voir le tutoriel 4 pour les techniques d'animation de la prise de décision.
- Matériel : carte de scénario imprimée ou projetée ; pastilles autocollantes de couleur (facultatif).

6. Constitution des groupes et règles de base (5–10 minutes)

Un bref tour de table pour se présenter peut être intégré à l'activité de brise-glace ou avoir lieu juste après. Le formateur invite ensuite le groupe à se mettre d'accord sur deux ou trois règles de travail communes pour les deux jours : le respect de la diversité des expériences, la volonté de prendre des risques créatifs et l'engagement à donner un retour constructif. Ces règles peuvent être notées sur un tableau à feuilles mobiles et rester visibles tout au long de la formation.

7. Transition vers le Module 2

Le formateur clôt le module d'ouverture en posant la question centrale de la formation : comment le storytelling et le pouvoir de choisir peuvent-ils aider les jeunes à s'engager de manière personnelle et significative face au changement climatique ?

Module 2 : Livres d'aventure interactifs : histoire et principales caractéristiques

Durée

90 minutes

Format

Présentation interactive + discussion guidée

1. Objectif

Ce module présente aux animateurs jeunesse les origines, la structure et la valeur pédagogique des livres d'aventure interactifs "Choisis ta propre histoire". Il pose les bases théoriques et narratives nécessaires à l'utilisation de récits d'aventures dans l'éducation au climat.

2. Objectifs d'apprentissage

À l'issue de ce module, les participants seront capables de :

- Expliquer les principes fondamentaux des récits "Choisis ta propre histoire"
- Décrire l'évolution historique du récit à embranchements
- Identifier les éléments structurels des livres d'aventure interactifs
- Reconnaître le potentiel pédagogique des récits orientés par le lecteur
- Réfléchir à leur pertinence pour l'éducation au changement climatique



Outils & tutoriels de la boîte à outils Green Saga

Toutes les ressources sont disponibles sur : greensagaproject.eu

Tutoriels

Tutoriel 1 : Concevoir des expériences d'apprentissage basées sur l'aventure ; guide étape par étape pour créer des défis captivants et axés sur une histoire à l'aide du modèle "input-challenge-evaluation"

Tutoriel 3 : Élaborer des récits convaincants sur le climat ; lectures complémentaires sur la structure narrative et l'intégration des faits climatiques

3. Contenu du module

3.1 De la lecture passive à l'autonomie du lecteur

Le module s'ouvre sur une question invitant à la réflexion : "Avez-vous déjà souhaité qu'un personnage de livre prenne une décision différente ?", avant de présenter le récit "Choisis ta propre histoire" comme une forme qui transfère l'autonomie du personnage au lecteur. Concepts clés : le lecteur en tant que "protagoniste de la décision" ;

progression guidée par les choix ; dénouements narratifs multiples ; et engagement éthique et critique à travers la prise de décision.

3.2 Structure des récits “Choisis ta propre histoire”

Les participants explorent la structure formelle des livres d'aventure : des textes divisés en courts blocs narratifs, chacun se terminant par deux choix ou plus menant à des conséquences différentes, ainsi que de multiples chemins narratifs et fins. Les cartes de branchement sont présentées comme des outils de soutien structurel, et le formateur explique comment cette structure reflète les processus réels de prise de décision et peut simuler des dilemmes éthiques.

3.3 Origines et évolution

- 1930 : Premières tentatives : *Consider the Consequences!* (Doris Webster et Mary Alden Hopkins), proposant 12 fins possibles et abordant des thèmes moraux sérieux.
- Années 1970-1980 : popularisation : Edward Packard (Sugarcane Island) et R.A. Montgomery (Journey Under the Sea) ont relancé les récits à embranchements en tant que genre grand public destiné aux jeunes.
- Influences littéraires et ludiques : récits non linéaires d'auteurs majeurs, ainsi que l'influence des jeux de rôle sur table (par exemple Donjons et Dragons) et des formats d'escape room.

3.4 Principales caractéristiques

Le formateur synthétise les caractéristiques déterminantes : le lecteur en tant que décideur central ; une structure à embranchements (blocs → choix → conséquences) ; une dimension ludique, semblable à celle d'un jeu ; une adaptabilité à une utilisation individuelle ou en groupe ; et une transposabilité vers des formats numériques.

3.5 Valeur éducative et pédagogique

Les récits du type “Choisis ta propre histoire” stimulent la pensée critique, encouragent la réflexion éthique, favorisent la pensée divergente, renforcent la mémoire grâce à une participation active et favorisent le développement personnel et la prise de conscience.

4. Méthodologie

Conférence interactive, récit historique, questions de réflexion, brefs échanges en groupe et exemples visuels (sur support papier et numérique).

5. Matériel requis

- Présentation PowerPoint
- Exemplaire imprimé d'un livre “Choisis ta propre histoire”
- Exemple de démonstration numérique
- Tableau à feuilles mobiles pour noter les réflexions

6. Questions de réflexion (Transition vers le Module 3)

En quoi l'autonomie du lecteur modifie-t-elle l'engagement ? Qu'est-ce qui rend les récits à embranchements si efficaces dans le travail avec les jeunes ? Comment les défis climatiques pourraient-ils être intégrés dans de telles structures ?

7. Documentation pour le WP3A1.5

À noter : questions soulevées concernant la structure narrative ; liens établis avec les pratiques existantes du travail avec les jeunes ; toute idée fausse concernant la différence entre la gamification et l'apprentissage par l'aventure.

Module 3 : Créer des récits convaincants sur le climat

Durée

75 minutes

Format

Apprentissage par l'expérience + observation structurée + retour d'information numérique

1. Objectif

Ce module permet aux participants de découvrir des récits d'aventure interactifs du point de vue des apprenants. En s'impliquant activement dans des récits "Choisis ta propre aventure", les animateurs de jeunesse acquièrent une compréhension pratique des dynamiques d'engagement, de la structure narrative et du potentiel pédagogique. Le module sert également de terrain d'essai pour la méthodologie des récits et les outils numériques.

2. Objectifs d'apprentissage

À l'issue de ce module, les participants seront capables de :

- Analyser les récits "Choisis ta propre histoire" du point de vue de l'apprenant
- Identifier les facteurs influençant l'engagement et le défi
- Évaluer le potentiel éducatif des récits à embranchements
- Réfléchir à la facilité d'utilisation des formats papier et numériques
- Reconnaître les obstacles potentiels pour un public jeune



Outils & tutoriels de la boîte à outils Green Saga

Toutes les ressources sont disponibles sur : greensagaproject.eu

Séquences de la boîte à outils

Séquence 15 : Outil de test et de retour d'expérience, méthodologie d'observation structurée et de collecte numérique de retours d'expérience, directement applicable à la phase de retour d'expérience sur Wooclap

Tutoriels

Tutoriel 2 : Boîte à outils de ressources, aperçu et navigation (présenté au cours de ce module afin que les participants comprennent l'écosystème plus large des ressources)

Tutoriel 4 : Techniques de récits interactifs : jeux de rôle et prise de décision

Outils numériques

Wooclap: outil de feedback numérique pour l'engagement en temps réel et l'évaluation des défis (wooclap.com)
--

Twine: outil open source pour créer des récits interactifs sur navigateur (twinery.org)

Genially: plateforme de récits interactifs visuels (genially.com)

onlinegamebooks.com et chooseyourstory.com : bibliothèques d'exemples de récits pour la phase de jeu
--

3. Approche méthodologique

Ce module suit un cycle d'apprentissage par l'expérience : Expérience (jeu) → Observation (prise de notes structurée) → Réflexion (retour d'expérience via Wooclap) → Analyse (débriefing de l'après-midi dans le module 4).

4. Structure de l'activité

4.1 Constitution des groupes

Les participants forment des petits groupes de 3 à 4 membres, chacun ayant un rôle informel : Lecteur/navigateur, Facilitateur de décision, Observateur (axé sur l'engagement et les défis) et Prise de notes. Cette structure favorise la réflexion collaborative plutôt que la lecture passive.

4.2 Phase de jeu

Les groupes jouent 1 à 3 courtes histoires interactives, choisies parmi des livres de récits "Choisis ta propre histoire" imprimés, des livres électroniques, des histoires en ligne (formats Twine ou Genially) ou des exemples externes. L'objectif n'est pas de "gagner", mais d'observer l'expérience en accordant une attention structurée à l'engagement émotionnel, à l'immersion, à la clarté des décisions, à la cohérence narrative, à la difficulté des choix, à la profondeur pédagogique et à l'accessibilité.

4.3 Retour d'information numérique immédiat — Wooclap

Après la phase de jeu, les participants fournissent un retour d'information structuré via Wooclap : Engagement (1–5) et Difficulté (1–5), ainsi que de brèves impressions qualitatives. Cela permet de saisir les réactions émotionnelles immédiates, de collecter des données mesurables sur l'engagement et de modéliser un outil de retour d'information numérique que les participants peuvent utiliser dans leur propre travail auprès des jeunes. La méthodologie s'aligne sur la Séquence 15 de la boîte à outils.

5. Matériel requis

- Exemples imprimés de récits "Choisis ta propre histoire"
- Ordinateurs portables ou tablettes avec connexion Internet
- Liste des liens vers les récits en ligne
- Modèle de fiche de notes structurée (recommandé pour la formaisation)
- Code QR Wooclap

6. Collecte de données et documentation (WP3A1.5)

Documenter : note moyenne d'engagement ; note moyenne de difficulté ; commentaires positifs les plus fréquents ; difficultés les plus fréquentes ; tendances observées dans la dynamique de groupe ; et tout problème technique rencontré.

7. Questions de réflexion (Transition vers le Module 4)

Qu'est-ce qui vous a donné envie de continuer à lire ? Qu'est-ce qui a causé de la confusion ou de la frustration ? À quel moment l'apprentissage s'est-il produit naturellement ? Les dilemmes climatiques pourraient-ils être intégrés efficacement ?

Module 4 : Besoins, spécificités et débriefing

Durée

60 minutes

Format

Discussion de groupe animée + débriefing structuré

1. Objectif

Ce module permet de consolider l'expérience acquise lors du module 3 grâce à une réflexion structurée et à des discussions de groupe. Les participants analysent leurs observations issues de la phase de jeu, identifient les besoins et les caractéristiques spécifiques des groupes de jeunes ciblés, et commencent à établir des liens entre le format de récits "Choisis ta propre histoire" et leurs propres contextes professionnels.

2. Objectifs d'apprentissage

À l'issue de ce module, les participants seront capables de :

- Synthétiser les observations issues de la phase de jeu en conclusions exploitables
- Identifier les besoins spécifiques des jeunes apprenants en matière de récits interactifs
- Exprimer clairement les atouts et les limites pédagogiques du format de récits interactifs
- Relier la méthodologie des livres d'aventure à leur propre pratique du travail avec les jeunes



Outils & tutoriels de la boîte à outils Green Saga

Toutes les ressources sont disponibles sur : greensagaproject.eu

Séquences de la boîte à outils

Séquence 14 : Adapter le récit pour les personnes en situation de handicap et les élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage (en lien direct avec la discussion sur les besoins des jeunes)

Séquence 15 : Outil de test et de retour d'expérience ; pour analyser les résultats Wooclap recueillis dans le module 3

Tutoriels

Tutoriel 6 : Adapter des histoires à différents styles d'apprentissage et groupes d'âge ; personnalisation des ressources en fonction des contextes, des groupes d'âge et des capacités

Tutoriel 7 : Animer des discussions de groupe et des défis de résolution de problèmes pour les jeunes ; stratégies pour une exploration menée par les élèves et un débat collaboratif

3. Structure du débriefing

La discussion animée s'articule autour des données Wooclap recueillies au module 3. Le formateur projette les notes agrégées concernant l'engagement et les difficultés rencontrées, puis invite les participants à interpréter ensemble ces résultats. Principaux axes de discussion : Qu'est-ce qui a favorisé un engagement élevé ? Qu'est-ce qui a causé des difficultés ou de la confusion ? Que faudrait-il changer pour s'adapter à différents publics de jeunes (par exemple, ceux présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage) ?

4. Identification des besoins spécifiques des jeunes

Les participants discutent des caractéristiques de leurs propres groupes de jeunes, telles que la tranche d'âge, les styles d'apprentissage, la culture numérique, la diversité linguistique, ainsi que tout besoin particulier ou obstacle. Ces observations sont notées sur un tableau à feuilles mobiles partagées et serviront directement de base au travail de conception inclusive du module 5.

5. Documentation pour le WP3A1.5

Noter : les principales conclusions du débriefing ; les besoins spécifiques des jeunes identifiés ; les questions et préoccupations soulevées concernant la mise en œuvre de CYOA dans différents contextes ; et tout commentaire sur l'outil Wooclap lui-même.

Module 5 : Pédagogie à travers les livres d'aventure et la conception de récits sur le climat

Durée	60 minutes
Format	Réflexion conceptuelle + cadre d'application + réflexion conceptuelle guidée

1. Objectif

Ce module fournit les bases pédagogiques nécessaires à l'utilisation des livres d'aventure interactifs comme outils d'éducation au climat. Les participants passeront de la compréhension de la structure à celle de l'objectif pédagogique et de la logique de conception, en se familiarisant avec l'éco-pédagogie, le récit axé sur le climat et la conception narrative inclusive.

2. Objectifs d'apprentissage

À l'issue de ce module, les participants seront capables de :

- Expliquer la valeur pédagogique de l'apprentissage par l'aventure
- Définir les principes éco-pédagogiques dans l'éducation au climat
- Concevoir des cadres narratifs axés sur le climat
- Intégrer la prise de décision éthique dans le récit
- Appliquer des stratégies de conception inclusive dans les récits "Choisis ta propre histoire"

 Outils & tutoriels de la boîte à outils Green Saga
Toutes les ressources sont disponibles sur : greensagaproject.eu
Séquences de la boîte à outils
Séquence 1 : Identifier un véritable défi climatique comme base du récit ; choisir un enjeu environnemental concret autour duquel construire des décisions, des conflits et des conséquences
Séquence 2 : Des données scientifiques au message éducatif de l'histoire ; transformer les données climatiques en un message narratif clair et compréhensible
Séquence 7 : Structurer l'intrigue principale et l'arc narratif ; définir les phases clés du développement et la cohérence globale de l'histoire
Tutoriels

Tutoriel 1 : Concevoir des expériences d'apprentissage basées sur l'aventure ; le modèle "input-défi-évaluation" pour les défis environnementaux axés sur l'histoire

Tutoriel 3 : Créer des récits climatiques captivants ; création des personnages, cadre et contexte climatique, structure de l'histoire, intégration des faits climatiques

3. De l'enseignement rigide au jeu transformateur

Alors que l'enseignement secondaire tend souvent à se standardiser et à se concentrer sur les contenus, le récit axé sur l'aventure réintroduit la liberté d'exploration, l'autonomie personnelle, l'engagement émotionnel et la prise de décision réfléchie. Les livres d'aventure Green Saga s'inscrivent dans le cadre de l'éco-pédagogie, de l'éducation durable et de l'apprentissage par l'expérience ; ils permettent aux apprenants d'explorer des dilemmes climatiques significatifs et de développer leur autonomie et leur esprit critique.

4. Développer des récits axés sur le climat

4.1 Apprendre par le jeu (au-delà de la gamification)

Les livres d'aventure constituent des environnements narratifs structurés où la fiction soutient un apprentissage ancré dans la réalité, où les émotions favorisent la mémorisation et où les choix éthiques suscitent la réflexion.

4.2 Ce qu'il faut définir avant d'écrire

Les participants sont guidés à travers des questions de conception essentielles : Quel enjeu climatique est abordé ? Que voulons-nous que les lecteurs comprennent ou intériorisent ? Quel parcours émotionnel le récit doit-il créer ? Quelles tensions éthiques sont intégrées ? Les récits doivent inclure un fil narratif central, des encarts informatifs, des questions de réflexion et une documentation fiable. Voir les Séquences 1 et 2 pour une approche structurée de ce travail préparatoire.

5. Cadre de documentation pour un livre d'aventure

- Étape 1 : Choisir le thème climatique (Séquence 1) : inondations, précipitations extrêmes, feux de forêt, fonte des glaciers, migrations climatiques, etc.
- Étape 2 : Recueillir des données fiables (Séquence 2) : rapports scientifiques, sources journalistiques, données historiques, statistiques et documentation visuelle.
- Étape 3 : Décrivez le contexte : la situation avant l'événement climatique, pendant et après. Cela garantit le réalisme et la crédibilité narrative.

6. Intégrer des personnages réels et fictifs

L'inclusion de personnes réelles, de photographes, de militants et de scientifiques renforce la crédibilité et le lien émotionnel. Les personnages fictifs doivent inclure un protagoniste (un agent positif du changement) et un antagoniste (un sceptique, un

obstacle ou un problème systémique). Tous les personnages doivent éviter les stéréotypes et refléter la diversité en matière de genre, de culture, de capacités et d'origine. Les Séquences 3 et 4 de la boîte à outils fournissent des conseils détaillés sur la conception des personnages.

7. Diagramme de l'intrigue et logique de ramification

Les participants sont initiés à la schématisation de l'histoire : cartographier les carrefours, définir les points de décision, planifier des fins alternatives et visualiser la structure narrative. La Séquence 7 aide à organiser l'intrigue principale, et la Séquence 6 (abordée dans le module 7) guide la conception de la structure de ramification.

8. Conception inclusive et accessible

- Visuel : schémas, illustrations, éléments identifiés par des codes couleur, mise en page claire, polices et espacement adaptés
- Auditif : narration audio, enregistrements de dialogues, effets sonores, passages musicaux marquants
- Kinesthésique : jeux de rôle, mise en scène, débriefing sous forme de discussion

Principales lignes directrices en matière d'inclusion : langage clair et simple ; niveaux de difficulté adaptables ; représentation diversifiée ; et formats de contenu multiples. Voir la Séquence 14 et le Tutoriel 6 pour des listes de contrôle détaillées sur l'accessibilité.

9. Documentation pour le WP3A1.5

Noter : questions soulevées concernant l'exactitude climatique ; défis en matière d'inclusion identifiés ; commentaires sur les éléments multimodaux ; difficultés à trouver un équilibre entre fiction et faits ; observations sur la conception des personnages.

Module 6 : Outils pour les récits interactifs - Boîte à outils Green Saga

Durée

75 minutes

Format

Démonstration + exploration guidée

1. Objectifs

Ce module présente aux participants la boîte à outils “Green Saga” et montre comment certains outils numériques permettent de créer des récits d'aventure interactifs axés sur le climat. Il fait le lien entre les principes pédagogiques abordés lors de la première journée et des stratégies techniques concrètes de mise en œuvre.

2. Objectifs d'apprentissage

À l'issue de ce module, les participants seront capables de :

- Naviguer dans la boîte à outils Green Saga
- Identifier quels outils servent à quel objectif narratif
- Comprendre la logique de base des outils de récits à embranchements
- Reconnaître comment les éléments visuels et audio renforcent l'engagement
- Sélectionner les outils appropriés en fonction des objectifs pédagogiques



Outils & tutoriels de la boîte à outils Green Saga

Toutes les ressources sont disponibles sur : greensagaproject.eu

Séquences de la boîte à outils

Séquence 8 : Organiser l'histoire sous des formats numériques et interactifs ; passer de la conception narrative à une structure prête pour le numérique

Séquence 9 : Créer un livre d'aventure interactif basé sur du texte (par exemple Twine) ; cohérence narrative et lien entre les différentes parties de l'histoire

Séquence 10 : Concevoir des éléments visuels et des illustrations ; transformer des moments narratifs en scènes visuelles

Séquence 11 : Modifier et adapter des images à des fins narratives (par exemple GIMP) ; portraits de personnages et illustrations narratives

Séquence 12 : Création d'un livre d'aventure visuellement interactif (par exemple, Genially) ; combinaison de texte, d'images et d'interactions

Séquence 13 : Intégration d'éléments audio (par exemple, Audacity) ; récit, effets et ambiances pour l'immersion et l'accessibilité
Tutoriels
Tutoriel 2 : Boîte à outils de ressources : aperçu, navigation et intégration dans différents contextes éducatifs (référence principale pour ce module)
Tutoriel 5 : Utilisation d'outils numériques et multimédias pour le récit ; intégration de la vidéo, de l'audio et des médias interactifs ; outils pour le récit numérique ; renforcement de l'engagement grâce à la technologie
Boîte à outils numérique
Twine : outil de création de récits à embranchements (twinery.org) ; gratuit, accessible via un navigateur, aucun compte requis
Genially : plateforme de récits visuels interactifs (genially.com) ; version gratuite disponible
Audacity : enregistrement et montage audio (audacityteam.org) ; gratuit, multilingue
Canva : conception graphique et mise en page (canva.com) ; version gratuite disponible
GIMP : illustration et retouche d'images (gimp.org) ; gratuit, multilingue
Inkscape : illustration vectorielle (inkscape.org) ; gratuit, multilingue
Ocenaudio : alternative pour l'édition audio (ocenaudio.com) ; gratuit
NaturalReader : outil d'accessibilité de synthèse vocale (naturalreaders.com) ; version gratuite disponible
LanguageTool : vérificateur de grammaire et d'accessibilité (languagetool.org) ; gratuit, plus de 20 langues

3. Le rôle de la boîte à outils

Le formateur explique qu'il existe de nombreux outils permettant de créer des récits interactifs et que la boîte à outils Green Saga simplifie ce paysage en classant les outils par catégories fonctionnelles. Les participants regardent le tutoriel consacré à la boîte à outils (Tutoriel 2), explorent le site web de la boîte à outils à l'adresse greensagaproject.eu et comprennent comment les outils s'intègrent à la structure narrative. L'accent est mis sur l'accompagnement, et non sur la complexité technique.

4. Présentation de la boîte à outils

- Récit et structure : Twine, Inklewriter, Storybird ; pour créer une logique de branchement et une structure narrative. Voir les séquences 6, 8 et 9.
- Conception visuelle : Canva, Genially, pour renforcer l'engagement grâce à la mise en page, l'animation et le récit visuel. Voir les séquences 10, 11 et 12.
- Audio : Audacity, Ocenaudio ; pour enrichir l'atmosphère et favoriser l'inclusion multimodale. Voir la séquence 13.

- Accessibilité : NaturalReader, LanguageTool ; pour améliorer la lisibilité et l'inclusivité. Voir la séquence 14.

5. Démonstration 1 : Twine (Structure de base)

Montre comment les récits à embranchements sont techniquement construits : création d'une nouvelle histoire, rédaction de 2 à 3 passages, insertion de choix et lecture de l'histoire pour visualiser les embranchements. Les participants peuvent voir comment les dilemmes éthiques et les décisions climatiques peuvent être intégrés dans les nœuds de ramification. Reportez-vous à la séquence 6 pour un guide complet étape par étape et à la séquence 9 pour une activité axée sur Twine.

6. Démonstration 2 : Genially (Engagement visuel)

Démontre le récit visuel : création d'une diapositive, ajout d'illustrations, utilisation d'effets et d'animations, et mise en relation des diapositives pour créer un enchaînement interactif. Le renforcement visuel favorise la mémorisation, l'accessibilité et l'engagement émotionnel. Reportez-vous à la séquence 12 pour obtenir des conseils détaillés.

7. Démonstration 3 : Audacity (Dimension audio)

Présente l'audio comme un outil permettant d'enrichir le récit : enregistrement d'une courte phrase, découpage et ajustement du son, et superposition de plusieurs éléments sonores. L'audio favorise l'immersion, l'apprentissage multisensoriel et l'inclusion des apprenants ayant des difficultés de lecture. Reportez-vous à la Séquence 13 pour un guide détaillé.

8. Récapitulatif

Twine = Structure (Séquence 9)
Genially = Engagement visuel (Séquence 12)
Audacity = Son et ambiance (Séquence 13)
La boîte à outils ne vise pas à maîtriser tous les outils.
Il s'agit de choisir le bon outil pour l'objectif pédagogique approprié.
Tous les outils et toutes les séquences sont disponibles sur greensagaproject.eu

9. Documentation pour le WP3A1.5

Noter : Les outils les plus utilisés lors des exercices pratiques ; les outils jugés difficiles à utiliser ; les demandes de précisions supplémentaires concernant les tutoriels ; les obstacles techniques (par exemple, la création d'un compte, les problèmes de connexion Internet) ; et les questions d'accessibilité soulevées par les participants.

Module 7 : Défi de création : mini-livres d'aventure sur le changement climatique

Durée

90 minutes (minimum 60 minutes)

Format

Défi de conception en groupe guidé

1. Objectif

Ce module guide les participants dans la conception d'un mini-livre d'aventures interactif axé sur le changement climatique. Les participants mettent en pratique les principes du récit pédagogique, la logique de l'apprentissage par l'expérience, le cadre de documentation sur le climat, la structure narrative à embranchements, les stratégies d'accessibilité multimodale et les outils numériques de la boîte à outils Green Saga. Il constitue la synthèse de l'ensemble de la formation.

2. Objectifs d'apprentissage

À l'issue de ce module, les participants seront capables de :

- Concevoir un court récit interactif axé sur le climat
- Intégrer des objectifs pédagogiques dans le récit
- Créer des structures à embranchements avec des conséquences significatives
- Appliquer les directives en matière d'accessibilité et d'inclusion
- Sélectionner les outils numériques appropriés pour la mise en œuvre
- Trouver un équilibre entre fiction et documentation fiable



Outils & tutoriels de la boîte à outils Green Saga

Toutes les ressources sont disponibles sur : greensagaproject.eu

Séquences de la boîte à outils

Séquence 1 : Identifier un véritable défi climatique ; définir l'enjeu environnemental au cœur de l'histoire

Séquence 2 : Des données scientifiques au message pédagogique ; ancrer l'histoire dans une documentation fiable

Séquence 3 : Créer le protagoniste, "le héros du climat" ; concevoir le personnage principal

Séquence 4 : Définir les alliés, les antagonistes et la dynamique narrative ; construire des relations complexes et réalistes

Séquence 5 : Brainstorming sur l'histoire ; explorer les décors, les événements, les conflits et les orientations narratives
Séquence 6 : Construire la structure de l'histoire à embranchements ; planifier les points de décision et les conséquences de type cause-effet
Séquence 7 : Structurer l'intrigue principale et l'arc narratif ; assurer la cohérence globale
Séquence 8 : Organiser l'histoire dans des formats numériques et interactifs ; passer à une structure adaptée au numérique
Séquence 9 : Créer un livre d'aventure interactif sous forme de texte (Twine) ; conseils de mise en œuvre
Séquence 12 : Créer un livre d'aventure visuellement interactif (Genially) ; conseils de production visuelle
Tutoriels
Tutoriel 3 : Élaborer des récits captivants sur le climat ; création des personnages, cadre, structure de l'histoire et intégration des faits
Tutoriel 5 : Utiliser des outils numériques et multimédias pour le récit ; soutien à la phase de transformation numérique
Boîte à outils numérique
Twine : pour la structure ramifiée (défis 2 et 3)
Genially ou Canva : pour la conception visuelle (défi 3)
Audacity ou Ocenaudio : pour les éléments audio (défi 3)
NaturalReader ou LanguageTool : pour vérifier l'accessibilité (défi 3)

3. Structure du module

3.1 Introduction (5 minutes)

Le formateur présente les objectifs : créer un mini-livre d'aventures de type "Choisis ta propre histoire" (CTPH) sur un thème lié au climat, en mettant l'accent sur la prise de décision éthique, la sensibilisation au climat, l'apprentissage par l'expérience et le jeu en tant qu'outil pédagogique sérieux.

3.2 Démonstration (15 minutes)

Un bref exemple (par exemple "Le dilemme de l'influenceur") est présenté pour illustrer la structure, l'intégration d'événements réels, la logique de branchement, les éléments visuels et audio, ainsi que les encarts informatifs. Les participants reçoivent une fiche de travail pratique accompagnée de questions guides. Cette phase de modélisation permet de réduire les incertitudes avant le début de la création.

4. Le défi de création en trois étapes

Défi 1 : Construire les fondements de l'histoire (30 minutes)

Les groupes définissent : un thème climatique à l'aide de la séquence 1 (par exemple, élévation du niveau des océans, migrations climatiques, feux de forêt) ; un objectif pédagogique (sensibiliser, favoriser l'empathie, développer la résolution de problèmes) ; la documentation à l'aide de la Séquence 2 (données scientifiques, rapports, informations historiques) ; le contexte (cadre et période) ; les personnages à l'aide des Séquences 3 et 4 (protagoniste, antagoniste ; en évitant les stéréotypes et en veillant à une représentation diversifiée) ; et un diagramme linéaire inspiré de la Séquence 7 (début → développement → fin) pour garantir la cohérence narrative avant que la ramification ne commence.

Défi 2 : Ramification de l'histoire (30 minutes)

Les participants transforment le récit linéaire en une structure ramifiée en suivant la Séquence 6 : 2 à 3 points de décision ; au moins une fin positive et une fin négative ; des conséquences liées aux réalités climatiques ; et des liens vers des sources scientifiques. Les groupes peuvent commencer à s'exercer avec Twine ou faire un brouillon sur papier. La Séquence 5 peut aider les groupes qui se sentent bloqués quant à l'orientation narrative.

Défi 3 : Transformation numérique et accessibilité (10 minutes)

Les participants sélectionnent les outils appropriés dans la boîte à outils numérique : Twine pour la structure ; Genially ou Canva pour les visuels ; Audacity pour l'audio ; NaturalReader ou LanguageTool pour l'accessibilité. Ils commencent à transformer leur prototype en format numérique.

5. Consignes pour le "Mini-livre d'aventures"

- 6 à 8 sections maximum
- Au moins deux choix permettant de bifurquer l'histoire
- Intégration de données réelles (Séquence 2)
- Définition de la voix narrative (1ère, 2ème ou 3ème personne)
- Précision de la tranche d'âge cible (16-20 ans / 21-26 ans)
- Style d'apprentissage dominant identifié (visuel, auditif, kinesthésique) ; voir le Tutoriel 6
- Principes d'accessibilité appliqués (texte + audio + images) ; voir la Séquence 14
- Langage clair et polices lisibles
- Représentation inclusive des personnages ; voir les Séquences 3 et 4

Rappels essentiels :

- Le choix du lecteur est central.
- Les "mauvais" choix ont une valeur pédagogique, car ils modélisent les conséquences du monde réel.

6. Rôle du formateur

Pendant le défi, les formateurs favorisent la cohérence narrative, veillent à l'exactitude scientifique, encouragent la complexité éthique, apportent leur aide avec les outils numériques et suscitent des réflexions sur l'inclusion. Les animateurs observent également la dynamique de groupe, les difficultés courantes des récits, les obstacles techniques et les malentendus conceptuels liés au climat.

7. Documentation pour le WP3A1.5

Noter : Les thèmes choisis ; les objectifs pédagogiques définis ; les stratégies d'inclusion mises en œuvre ; les défis de conception les plus fréquents ; les outils les plus utilisés ; et les retours d'expérience sur le processus de documentation. Ces informations serviront directement à alimenter le WP3A3 "Support Pedagogical Material", la version finale de la "Green Saga Creation Checklist" et les améliorations apportées aux tutoriels.

Module 8 : Présentations, commentaires des pairs et conclusion

Durée	60–75 minutes (minimum 45 minutes)
Format	Présentations en groupe + commentaires structurés entre pairs + réflexion finale

1. Objectif

Ce dernier module vient clore la formation. Les participants présentent leurs mini-livres d'aventures, réfléchissent à leurs choix créatifs et pédagogiques, et reçoivent des commentaires constructifs de la part de leurs pairs. Il renforce la pratique réflexive et l'apprentissage collaboratif en transformant la production individuelle en savoir collectif. Le module comprend également l'évaluation post-formation et une clôture officielle.

2. Objectifs d'apprentissage

À l'issue de ce module, les participants seront capables de :

- Présenter un récit interactif structuré sur le climat
- Expliquer leurs choix pédagogiques et techniques
- Analyser les points forts et les axes d'amélioration
- Identifier des idées transférables pour de futurs projets avec les jeunes
- Remplir le questionnaire d'évaluation post-formation



Outils & tutoriels de la boîte à outils Green Saga

Toutes les ressources sont disponibles sur : greensagaproject.eu

Séquences de la boîte à outils

Séquence 14 : Adapter l'histoire pour l'accessibilité et les apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage ; utiliser la liste de contrôle comme outil d'évaluation par les pairs lors des présentations

Séquence 15 : Outil de test de jeu et de retour d'expérience ; méthodologie d'observation structurée et de retour d'expérience pour la phase de retour d'expérience par les pairs

Tutoriels

Tutoriel 7 : Animer des discussions de groupe et des défis de résolution de problèmes ; stratégies pour encourager la réflexion menée par les élèves et relier les émotions à l'apprentissage

3. Structure de la présentation

Chaque groupe dispose de 4 à 5 minutes pour présenter son mini-livre d'aventures, en abordant les points suivants : le concept de l'histoire ou le thème environnemental ; l'objectif pédagogique ; la manière dont les choix de branchement ont été structurés ; les éléments visuels et interactifs utilisés ; ainsi que les éventuels effets sonores, fonctionnalités d'accessibilité ou améliorations multimodales. L'accent est mis sur la clarté et la réflexion plutôt que sur la perfection.

4. Processus de retour entre pairs

Après chaque présentation, les participants mettent en avant un ou deux points forts clés, un élément créatif intéressant et une fonctionnalité pédagogique efficace, en s'appuyant sur la liste de contrôle d'accessibilité de la Séquence 14 et la méthodologie de feedback de la Séquence 15 comme points de référence communs. Consignes pour le feedback : être constructif, être précis, se concentrer sur la valeur pédagogique.

5. Réflexion collective

Une discussion animée, guidée par les stratégies du tutoriel 7, explore les questions suivantes : quelles techniques de récits ont été les plus efficaces ; quels thèmes liés au climat ont suscité le plus d'engagement ; comment ces récits pourraient être utilisés dans des contextes concrets impliquant des jeunes ; ce que les participants ont appris sur les outils ; et quels défis sont apparus pour trouver un équilibre entre fiction et faits.

6. Questionnaire post-formation (8 minutes)

Avant la clôture officielle, les participants remplissent le questionnaire post-formation via Google Forms. Le formateur rappelle aux participants que ce questionnaire est anonyme et qu'il prend environ cinq minutes. Insistez sur son importance pour les rapports Erasmus+ et pour l'amélioration des formations futures.

Conseil au formateur : prévoyez explicitement du temps pour cela, ne le laissez pas se perdre dans l'effervescence de la clôture.

Si les participants doivent partir rapidement, invitez-les à remplir le formulaire sur leur téléphone en partant.

7. Clôture officielle

Le formateur clôt la formation de deux jours en mettant en avant deux ou trois thèmes ou moments qui se sont démarqués au cours du travail du groupe, en saluant les efforts et la créativité des participants, et en partageant des informations de suivi, notamment sur la manière dont les participants peuvent accéder aux ressources finales de Green Saga, à la boîte à outils et au guide pédagogique lorsqu'ils seront publiés sur greensagaproject.eu.

8. Documentation pour le WP3A1.5

Noter : Les points forts récurrents dans les projets ; les difficultés techniques communes ; les tendances dans le choix des thèmes liés au climat ; les stratégies d'inclusion mises en œuvre ; les lacunes observées nécessitant des conseils plus clairs dans les tutoriels ; et un résumé des réponses au questionnaire post-formation une fois celles-ci exportées.

Conclusion

La formation “Green Saga” est conçue comme un cycle de rétroaction pratique : l’expérience et les connaissances des animateurs de jeunesse influencent directement les outils et les ressources qui seront utilisés tout au long du projet.

Objectifs de la formation

Au fil de huit modules, les participants suivent un parcours complet : des bases théoriques sur l’histoire et la structure du récit basée sur l’aventure, en passant par une expérience pratique en tant qu’apprenants et analystes, jusqu’à la création concrète de leurs propres récits “Choisis ta propre histoire” axés sur le climat.

Les 15 séquences de la boîte à outils et les 7 tutoriels qui accompagnent cette formation ne sont pas de simples suppléments. Ils constituent l’infrastructure pratique qui rend la méthodologie reproductible et évolutive, offrant aux animateurs jeunesse de tous les pays partenaires une boîte à outils commune et fondée sur des données factuelles à laquelle ils pourront se référer longtemps après la fin de la formation.

Perspectives d’avenir

Les données d’évaluation pré et post-formation, combinées aux observations qualitatives documentées tout au long de chaque module, fourniront au partenariat Green Saga une image riche et fondée sur des données factuelles de l’impact de la formation. Cette image servira de base aux rapports Erasmus+, éclairera le plaidoyer du Livre blanc en faveur d’une éducation environnementale narrative et guidera l’amélioration continue de tous les résultats du projet.

Les outils, séquences et tutoriels développés pour ce projet resteront librement accessibles sur greensagaproject.eu en tant que ressources éducatives libres, garantissant ainsi que le travail du partenariat continue à soutenir les éducateurs et les animateurs jeunesse bien au-delà de la durée officielle du projet.

La mission de Green Saga est de transformer la conscience environnementale en actions proactives et

personnelles en faveur du développement durable ; une histoire, une décision, un jeune à la fois.

Numéro de projet 2024-2-LT02-KA220-YOU-00023123



GREEN SAGA



Cofinancé par
l'Union européenne



ArteSostenible



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.