

Tutoriel 1 :

Concevoir des expériences
d'apprentissage basées sur
l'aventure



Co-funded by
the European Union



1. But / Objectifs d'apprentissage

Ce tutoriel présente aux apprenants des techniques pour concevoir des expériences d'apprentissage basées sur l'aventure. Il s'appuie sur des activités centrées sur le défi pour encourager la pensée critique et l'éducation aux médias. L'objectif est aussi de développer l'activisme et l'empathie, afin de favoriser la participation active des jeunes aux enjeux environnementaux réels. À la fin de cette session, les participants seront capables de concevoir des récits en accord avec des expériences d'apprentissage basées sur l'aventure. Ils pourront aussi les adapter à différents groupes d'âge et niveaux d'apprentissage.

Principaux objectifs d'apprentissage

- Comprendre les principes du cycle d'apprentissage expérientiel (CAE) dans le contexte éducatif
- Maîtriser les quatre styles d'apprentissage du cycle d'apprentissage expérientiel
- Expérimenter les phases de développement d'un groupe

2. Introduction

L'apprentissage par l'aventure repose sur la curiosité, le défi, la réflexion et la collaboration. Il permet la création d'aventures grâce auxquelles les apprenants se dépassent, font face à l'imprévu, résolvent des problèmes, remettent en question leurs hypothèses et tissent des liens avec les autres.

Pensez à voyager dans un nouvel endroit, à vous aventurer dans la nature ou à essayer quelque chose en dehors de votre zone de confort. De tels moments stimulent la résilience, combinant le plaisir et l'inconfort, l'introspection et la dépendance aux autres.

Leur impact s'intensifie lorsqu'ils s'inscrivent dans le cycle d'apprentissage expérientiel (CAE) : les apprenants participent à une expérience, y réfléchissent, en tirent des enseignements, puis appliquent ces enseignements à de nouveaux contextes tels que l'école, le travail ou la vie personnelle. Grâce à ce cycle, l'apprentissage par l'aventure devient un moyen puissant de favoriser la croissance, le leadership et le travail d'équipe dans des environnements collaboratifs.

3. Guide étape par étape

a) Étape 1 : Définir les objectifs d'apprentissage :

Appliquez le modèle CSA (Connaissances, Savoir-faire, Attitudes et Action) :

demandez-vous ce que les apprenants devraient savoir, être capables de faire, ressentir et mettre en pratique après l'expérience.

Choisissez votre domaine d'apprentissage :

- **Objectifs en matière de connaissances** : science du climat, pensée systémique, analyse des politiques, justice environnementale
- **Objectifs en matière de savoir-faire** : collaboration, pensée critique, prise de décision dans l'incertitude, communication, résolution de conflits
- **Objectifs en matière d'attitudes** : préoccupation environnementale, efficacité collective, espoir, capacité d'agir, empathie envers les communautés touchées
- **Objectifs en matière d'action** : changement de comportement, engagement civique, participation communautaire, développement du leadership

Rendez les objectifs mesurables et observables : rédigez des résultats qui peuvent être évalués pendant l'expérience.

→ Par exemple :

- Les apprenants analyseront les compromis entre différentes solutions climatiques concurrentes à l'aide de preuves.
- Les apprenants prendront conscience de l'impact des choix individuels sur l'environnement.
- Les apprenants compareront les avantages à court terme et les conséquences à long terme.
- Les apprenants exploreront comment la collaboration peut conduire à de meilleurs résultats que l'action individuelle.

Gardez ces objectifs à l'esprit lorsque vous concevez votre histoire. Ils vous serviront de boussole et vous guideront à chaque étape du cycle d'apprentissage expérientiel de Kolb.

b) Étape 2 : Créer une expérience concrète

Créez des scénarios qui présentent au lecteur des défis importants.

L'histoire doit les plonger dans une situation où leurs décisions ont un véritable impact.

Conseils pour les animateurs jeunesse :

- Utilisez une écriture vivante et descriptive pour que les apprenants aient l'impression d'être à la place du héros.
- Présentez des dilemmes ou des conflits pour lesquels il n'existe pas de réponse « correcte » unique.
- Reliez les défis à vos objectifs d'apprentissage (par exemple, protéger des ressources, résoudre un conflit).

c) Étape 3 : Intégrer une observation réflexive :

Après les décisions importantes ou les événements marquants de l'histoire, faites une pause dans le récit et invitez les apprenants à réfléchir.

Exemples de questions de réflexion :

- « Pourquoi est-ce que vous avez fait ce choix ? »
- « Comment pensez-vous que les autres personnages ont réagi à votre décision ? »
- « Qu'est-ce qui se serait passé si vous aviez fait un autre choix ? »

Vous pouvez également ajouter des espaces de réflexion dans le livre (tels qu'un espace « journal » ou des notes de discussion) ou encourager le dialogue en groupe s'il y a quelqu'un pour animer l'activité.

d) Étape 4 : Faire le lien avec la conceptualisation abstraite :

Aidez les apprenants à voir la situation dans son ensemble derrière les choix qu'ils ont faits. C'est là que l'expérience se transforme en connaissances transférables.

Comment procéder :

- Ajoutez de brèves notes explicatives ou des « conseils de l'enseignant/animateur »
- Reliez le scénario à des concepts du monde réel : « Cela reflète le défi auquel sont confrontées les communautés lorsqu'elles doivent trouver un équilibre entre la croissance économique et la protection de l'environnement. »
- Encouragez les apprenants à tirer des leçons : « Qu'est-ce que cela nous apprend sur le leadership, la responsabilité ou la durabilité ? »

e) Étape 5 : Encourager l'expérimentation active :

Donnez aux apprenants l'occasion de tester de nouvelles stratégies et de mettre en pratique leurs réflexions.

Techniques de narration :

- Proposez des scénarios ramifiés afin qu'ils puissent revoir leurs choix.
- Incluez des « points de réinitialisation » qui permettent aux apprenants d'essayer d'autres chemins.
- Dans un cadre collectif, laissez différentes équipes suivre des parcours différents, puis comparez les résultats.
- Cette phase d'expérimentation permet aux apprenants d'explorer les conséquences de leurs choix, d'ajuster leur réflexion et d'appliquer de nouvelles idées.

f) Étape 6 : Évaluer et affiner la conception pédagogique :

- **Évaluer la réalisation des objectifs** : évaluez si les apprenants ont réellement acquis les connaissances, les compétences, les attitudes et les actions spécifiées dans vos objectifs d'apprentissage.
- **Observer le comportement d'apprentissage** : recherchez des preuves que les apprenants s'engagent dans les processus cognitifs ciblés par vos objectifs (analyse, évaluation, création, collaboration).
- **Recueillir un feedback pédagogique** : interrogez les apprenants sur leur processus d'apprentissage - « Qu'est-ce qui vous a aidé à comprendre X ? » plutôt que « Avez-vous aimé l'histoire ? ».
- **Répéter l'opération pour obtenir des résultats d'apprentissage** : ajustez en fonction de l'efficacité pédagogique. Si les apprenants ont apprécié l'expérience mais n'ont pas atteint les objectifs, revoyez la conception pédagogique.

Choisissez un moyen pour les lecteurs ou les animateurs jeunesse d'évaluer le processus d'apprentissage en reliant les objectifs à une réflexion basée sur l'histoire, à des tâches conceptuelles et à une application dans le monde réel (questions de réflexion, mise en relation avec une leçon, création d'une carte, planification d'une petite action ou simples auto-évaluations)

4. Thèmes et développement narrative par tranches d'âge

▪ 16 à 20 ans :

- Thèmes engageants : rébellion, justice, période d'incertitude, héros
- Approche narrative : aventure, fantastique, bandes dessinées narratives, réalisme émotionnel, récit chorale, podcasts, etc.
- Exemple : récits inspirés des accomplissements de héros tels que Greta Thunberg (à la croisée des ODD 13 et 16) ou Alice Patexo (à la croisée des ODD 13 et 15)

▪ 21 à 26 ans :

- Thèmes engageants : travail, environnement, politique
- Approche narrative : aventure, fantastique, bandes dessinées narratives, mémoires, récit systémique, dialogue critique, etc.
- Exemple : récits inspirés des accomplissements de héros tels que Bob Geldof (à la croisée des ODD 13 et 17) ou Vandana Shiva (à la croisée des ODD 13 et 2)

▪ Environnements et modes d'utilisation :

- Salle de classe : lecture partagée, discussion guidée
- Atelier : écriture collaborative, narration performative
- Environnement extérieur : narration expérientielle, récits oraux émouvant

5. Exemple d'activité pratique l'expérience aventure ODD

1. L'animateur jeunesse définit l'objectif d'apprentissage et sélectionne ou crée une histoire d'aventure courte, liée à un objectif de développement durable (ODD).
2. Les participants deviennent les héros et doivent relever des défis liés à leur ODD.
3. L'histoire présente des dilemmes avec au moins deux choix possibles.
4. Exemples de défis : choisir entre croissance économique et protection de l'environnement, garantir la sécurité alimentaire ou créer des transports à faibles émissions.
5. Les participants prennent des décisions et en subissent les conséquences dans l'histoire.
6. Des questions de réflexion les guident : « Pourquoi avez-vous choisi cette option ? », « Comment votre décision pourrait-elle affecter les autres ? »
7. Des discussions de groupe ou la rédaction d'un journal aident les participants à explorer d'autres stratégies.
8. L'animateur met en évidence les liens avec le monde réel et les concepts plus larges qui sous-tendent l'histoire.
9. Les participants réfléchissent à la manière dont les leçons apprises pourraient s'appliquer à leur propre communauté ou à leur vie quotidienne.

6. Pour une approche inclusive

- Fournir des cartes visuelles explicites et des règles faciles à comprendre pour les activités ludiques en utilisant un langage simple afin que tous les participants puissent suivre les activités sans confusion.
- Modes de participation multiples : proposer différentes façons de participer aux jeux de rôle afin que les participants puissent choisir les méthodes qui correspondent à leur niveau de confort et à leurs préférences en matière de communication.

7. Résultats attendus/Conclusion

À l'issue de ce tutoriel, les participants (y compris les jeunes et les travailleurs / éducateurs) seront en mesure de concevoir et/ou de mettre en œuvre des récits interactifs, fondés sur les principes de l'apprentissage par l'aventure, tels que le cycle d'apprentissage expérientiel (CAE), les quatre styles d'apprentissage et le défi par choix. Grâce à leur connaissance des objectifs de développement durable, de la pensée critique, de l'éducation aux médias, des activités « pour ou contre » ainsi que des principes de l'intelligence émotionnelle, ils créeront et/ou mettront en œuvre des expériences inspirées de héros tels que Bob Geldof, Alice Pataxo, Greta Thunberg et Vandana Shiva. Les participants développeront leur empathie, leur militantisme et leurs compétences en matière de résolution créative de problèmes, ce qui leur permettra d'aborder les défis du changement climatique de manière holistique.

8. Outlis/Ressources recommandés

Audacityteam.org - Logiciel gratuit pour l'enregistrement et l'édition audio :

Audacity, un logiciel gratuit d'enregistrement et d'édition audio, peut être utilisé dans les jeux interactifs pour créer des expériences d'apprentissage immersives qui favorisent la pensée critique et la maîtrise des médias. Il peut être utilisé pour créer un fond musical pour des vidéos et des jeux, ainsi que pour créer du contenu tel que des podcasts, ce qui permettra également aux utilisateurs d'explorer les conséquences de leurs différents choix.

9. Ressources supplémentaires

- Inklewriter - un outil gratuit conçu pour permettre à tout le monde d'écrire et de publier des histoires interactives.
- Pour en savoir plus sur le changement climatique vu par le prisme des ODD : <https://sdgs.un.org/goals>

10. Bibliographie

Alabi, M. (novembre 2024), Experiential Learning, https://www.researchgate.net/publication/385684343_Experiential_Learning_Fostering_Deep_Learning_Through_Active_Engagement/link/672fa39c5852dd723cb376c5/download, (consulté le 31/08/2025)

Buxton, N. (26 Juin 2025), NATO's 5 percent spending pledge is a threat to people and the planet, <https://www.aljazeera.com/opinions/2025/6/26/natos-5-percent-spending-pledge-is-a-threat-to-people-and-the-planet>, (consulté le 31/08/2025)

Cherry, K. (18 février 2025), The Experiential Learning Theory of David Kolb, <https://www.verywellmind.com/experiential-learning-2795154>, (consulté le 31/08/2025)

Chohan, S: (25 octobre 2024):Kolb's Learning Cycle: The Theory of Learning, <https://lemonlearning.com/blog/kolbs-learning-cycle-the-theory-of-learning>, (consulté le 31/08/2025)

Gillen, M.(9 avril 2024), Exploring Twine: An interactive fiction journey, <https://www.lib.iastate.edu/news/exploring-twine-interactive-fiction-journey>(consulté le 31/08/2025)

Graff, G. (11 juin 2025), Bob Geldof Looks Back on Live Aid at 40, <https://www.billboard.com/music/music-news/bob-geldof-live-aid-anniversary-interview-1236018197/> (consulté le 31/08/2025)

Jawed,A. (26 juin 2025), How to Record Desktop Audio with Audacity? [Step by Step], <https://www.hollyland.com/blog/tips/record-desktop-audio-with-audacity> (consulté le 31/08/2025)

Jones, O. (10 juin 2025), Compare The Courage of Greta Thunberg's Gaza Aid Mission With The Inaction And Complicity Of Western Governments, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2025/jun/10/greta-thunberg-gaza-aid-mission-madleen> (consulté le 31/08/2025)

Mirkowski, A: (10 juin 2024). How to write a branching narrative and won't lose your mind, <https://adammirkowski.substack.com/p/how-to-write-a-branching-narrative>, (consulté le 31/08/2025)

O' Donnell, L. (5 juin 2025), Cloudy With A Chance Of Taxpayer's Funds, <https://www.yorkvision.co.uk/climate/cloudy-with-a-chance-of-taxpayers-funds-uk-to-pay-for-less-sun/05/06/2025>, (consulté le 31/08/2025)

Pienkowski, D.(février 2024), Is Nuclear Energy Really Sustainable, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0973082624000024> (consulté le 31/08/2025)

Shiva, V. (8 novembre 2024) The Regenerative Agriculture Solution, <https://childrenshealthdefense.org/community/the-regenerative-agriculture-solution-book-ronnie-cummins/>, (consulté le 31/08/2025)

Urbancic N.(20 août 2024) How Big Livestock has hijacked the UN Food and Agriculture Organization. <https://www.environmentenergyleader.com/stories/op-ed-how-big-livestock-has-hijacked-the-un-food-and-agriculture-organisation,48332> (consulté le 31/08/2025)



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. However, the views or opinions expressed are those of the author(s) alone and do not necessarily reflect the views or opinions of the European Union or the Agency of Youth Affairs. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Project code: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



All content is under CC BY-NC-SA 4.0