

Tutoriel 2 :

Pour commencer
Comment utiliser la boîte
à outils



Co-funded by
the European Union



1. But / objectifs d'apprentissage

Ce tutoriel vous aidera à optimiser votre utilisation de la boîte à outils du projet Green Saga. Il vous permettra notamment de :

- Comprendre la variété des ressources disponibles (toutes gratuites, multilingues et adaptables) et leur valeur éducative.
- Naviguer efficacement dans la boîte à outils pour trouver les ressources pertinentes.
- Intégrer les ressources dans différents environnements d'apprentissage (formels et informels).
- Maximiser le potentiel des outils pour créer des livres d'aventures captivants et des projets éducatifs basés sur la narration.

2. Introduction

La boîte à outils Green Saga est un outil pédagogique innovant qui fournit aux animateurs socio-éducatifs et aux enseignants un programme prêt à l'emploi et du matériel pratique pour sensibiliser les jeunes aux enjeux climatiques. Sa mission principale est d'aider les professionnels à inciter les jeunes (âgés de 16 à 26 ans) à développer des récits sur l'environnement à travers des livres d'aventures, en encourageant la créativité, la pensée critique et l'engagement concret en faveur des principes de l'action climatique. Plus qu'une simple collection de ressources, cette boîte à outils est un guide pour une mise en œuvre efficace.

La boîte à outils est disponible en version numérique sur le site web du projet Green Saga en six langues (anglais, espagnol, français, italien, lituanien et slovène). Elle est publiée sous licence Creative Common BY-NC-SA, ce qui permet de la télécharger gratuitement et de l'adapter à différents contextes éducatifs.

3. Guide étape par étape

3.1 Comment naviguer dans la boîte à outils ? Que contient-elle ?

La boîte à outils comprend :

1. Des outils numériques classés en cinq catégories :

- Conception graphique et mise en page : Canva, Adobe Express, Genially.
- Illustration et image : Pixlr, Inkscape, GIMP (GNU Image Manipulation Program), VECTR.
- Écriture créative et narration : Obsidian, Twinery.org, Inklewriter, Storybird.
- Enregistrement audio : Audacity, Loom, Ocenaudio.
- Accessibilité et langue : Chat GPT, Natural Reader, LanguageTool.

Chaque fiche outil comprend :

- Partie 1 - informations techniques sur l'outil (langues, version gratuite, points forts, limites).
- Partie 2 – une séquence/un exemple pratique d'utilisation de l'outil pour créer des livres-jeux.

2. Matériel pédagogique supplémentaire :

Ensemble de fiches pédagogiques pour guider le processus narratif

Green Saga guide d'utilisation (étapes):

Aller sur le site Web de Green Saga :

Rendez-vous sur notre site Web officiel à l'adresse www.greensagaproject.eu

Repérer la boîte à outils :

Sélectionnez la section « Boîte à outils » dans le menu principal.

Parcourir les ressources :

Explorez les différentes catégories.

Cliquez sur l'icône de l'outil numérique ou de la ressource qui vous intéresse.

Télécharger les documents :

Cliquez sur le bouton de téléchargement correspondant à la ressource sélectionnée.

Les fichiers seront enregistrés dans votre dossier de téléchargement par défaut.

3.1 Comment utiliser la boîte à outils ? Que contient-elle ?

La boîte à outils Green Saga vous permet de donner vie à l'apprentissage basé sur la narration grâce à des méthodes interactives et des ressources soigneusement sélectionnées. Il n'y a pas une seule façon d'utiliser la boîte à outils ; elle est flexible. Vous pouvez organiser une activité courte de 20 minutes ou un atelier complet de narration. Elle vous aide à :

1. Sélectionner les bons outils numériques – Classés par fonction et correspondant aux tutoriels de Green Saga :

- **Tutoriel n° 2** : Concevoir des expériences d'apprentissage basées sur l'aventure (par exemple, Audacity, Twine)
- **Tutoriel n° 3** : Appliquer la narration interactive (par exemple, Arcweave, Canva, Twine pour les jeux de rôle et la prise de décision)

- **Tutoriel n° 4** : Créer des récits sur le climat (par exemple, Genially, Audacity)
- **Tutoriel n° 5** : Adapter les récits à différents types d'apprenants (tranches d'âge et styles d'apprentissage)
- **Tutoriel n° 6** : Maîtriser la narration multimédia (outils numériques pour des récits plus riches)
- **Tutoriel n° 7** : Animer les discussions entre jeunes (par exemple, Miro, Google Docs, FigJam pour la résolution de problèmes)

2. Mise en application en tout confiance – Chaque ensemble de recommandations est conçu pour maximiser l'engagement et les résultats d'apprentissage. Grâce à des séquences adaptables et interactives, vous pouvez combiner des ressources en fonction de vos objectifs pour créer une histoire à partir de zéro, concevoir une activité numérique ou faciliter la réflexion de groupe.

4. Exemple d'activité pratique

Exemple de séquence : « Créer une histoire sur le changement climatique avec Genially »

Objectif

- Les élèves comprendront les causes et les conséquences du changement climatique en créant une histoire numérique collaborative.

Durée

- 3 séances de 45 minutes.

Matériel

- Ordinateur ou tablette avec accès à Genially.
- Micro simple (pour enregistrer les voix).
- Tableau blanc ou paperboard pour le remue-méninges (tableau blanc Miro).

Séquence étape par étape :

1. Introduction (10 min)

- L'enseignant pose une question de départ : « Que se passerait-il si notre ville n'avait plus d'eau pendant un mois ? »
- Brève discussion en groupe pour générer des idées.

2. Remue-méninges et personnages (20 min)

- Chaque groupe choisit un personnage principal (par exemple, un enfant, un animal, une rivière) et définit le conflit de l'histoire lié au changement climatique.

3. Storyboard (30 min)

- Les élèves esquissent les scènes principales sur papier ou au tableau.

4. Création numérique (45 min)

- Ils utilisent Genially pour transformer le storyboard en une présentation interactive.
- Ils ajoutent des images, du texte et des boutons interactifs.

5. Narration audio (30 min)

- Chaque groupe enregistre une courte narration audio de son histoire.
- Ils intègrent l'audio dans leur présentation.

6. Présentation et réflexion (20 min)

- Chaque groupe partage son histoire avec les autres.
- Discussion dirigée : « Quelles solutions pouvons-nous imaginer pour ce problème lié au climat ? »

Résultats attendus :

- Une histoire numérique interactive par groupe.
- Une meilleure compréhension du changement climatique, ainsi qu'un développement des compétences en matière de créativité et de pensée critique.

5. Pour une approche inclusive

L'un des principes fondamentaux de la boîte à outils Green Saga est son engagement fort en faveur de l'accessibilité et de l'inclusion. La boîte à outils a été conçue pour accompagner les jeunes apprenants issus de différents milieux, y compris ceux qui souffrent de troubles spécifiques de l'apprentissage (TSA).

Afin de garantir que chaque apprenant puisse participer de manière pertinente, la boîte à outils propose :

- Du contenu sous plusieurs formats : audio, texte et visuel.
- Un langage clair et accessible avec des formulations simples qui évitent le jargon.
- Des activités flexibles – adaptables à différents styles d'apprentissage et besoins cognitifs (visuel, auditif, kinesthésique, réflexif).
- Des histoires et des personnages diversifiés – reflétant des origines culturelles et identitaires variées.
- Des formats interactifs, encourageant la participation active et la prise de décision consciente.

👉 En tant qu'éducateur, nous vous invitons à appliquer ces règles d'accessibilité lorsque vous associez des outils et des ressources numériques, afin de garantir que tous les jeunes se sentent inclus et autonomes.

6. Résultats attendus/Conclusion

La boîte à outils Green Saga est conçue pour faciliter votre travail d'éducateur, le rendre plus attrayant et plus percutant. Considérez-la comme un partenaire créatif qui vous fournit des ressources prêtes à l'emploi et des activités adaptables pour intégrer la narration dans votre enseignement.

En utilisant la boîte à outils Green Saga, vous pourrez :

- Bénéficier d'outils pratiques : des modèles prêts à l'emploi, des guides et des activités basées sur des histoires que vous pouvez adapter à votre contexte.
- Gagner du temps et économiser vos efforts : moins de planification, plus d'espace pour la créativité et l'interaction.
- Aborder l'inclusivité avec assurance : les ressources sont conçues dans un souci d'accessibilité et s'adressent à des apprenants divers, y compris ceux qui souffrent de troubles spécifiques de l'apprentissage (TSA).
- Élargir votre approche pédagogique : la narration d'histoires permet de connecter les thématiques environnementales à des expériences réelles, rendant l'apprentissage significatif et mémorable.
- Donner plus d'autonomie à vos élèves – encourager la créativité, l'empathie, la collaboration et la pensée critique.
- Rester flexible – les activités peuvent être utilisées en classe, dans des centres pour jeunes, en ligne ou en plein air, dans le cadre d'ateliers courts ou de programmes plus longs.

👉 A retenir : cette boîte à outils vous permet d'enseigner de manière efficace tout en rendant l'apprentissage attrayant, inclusif et adaptable.

7. Outils/ressources recommandés

✦ Outils numériques

Conception graphique et mise en page

- Canva – <https://www.canva.com>
- Adobe Express – <https://www.adobe.com/express/>
- Genially – <https://www.genial.ly>

Illustration et image

- Pixlr – <https://pixlr.com>
- Inkscape – <https://inkscape.org>
- GIMP – <https://www.gimp.org>
- VECTR – <https://vectr.com>

Écriture créative et narration

- Obsidian – <https://obsidian.md>
- Twinery.org – <https://twinery.org>
- Inklewriter – <https://www.inklestudios.com/inklewriter/>
- Storybird – <https://storybird.com>

Enregistrement audio

- Audacity – <https://www.audacityteam.org>
- Loom – <https://www.loom.com>
- Ocenaudio – <https://www.ocenaudio.com>

Accessibilité et langue

- ChatGPT – <https://chat.openai.com>
- Natural Reader – <https://www.naturalreaders.com>
- LanguageTool – <https://languagetool.org>

✦ Conseil pour les éducateurs

Utilisez ces ressources en complément de la boîte à outils : elles vous permettent d'accéder à des cadres internationaux, à du matériel pédagogique gratuit et à des approches narratives innovantes.

◆ Conception universelle de l'apprentissage (CUA) – CAST

🔗 [Consultez les directives CUA](#)

👉 Cadre pour un apprentissage inclusif et accessible.

◆ UNESCO – Éducation au développement durable (EDD)

🔗 [Explorer le guide](#)

Stratégies pratiques pour intégrer la durabilité dans l'éducation.

◆ CLEAN – Climate Literacy & Energy Awareness Network

🔗 [Accéder aux ressources](#)

👉 Plus de 1 000 ressources pédagogiques évaluées par des pairs sur le climat et l'énergie.

◆ Commission européenne – Éducation inclusive

🔗 [Consultez le centre de ressources](#)

Lignes directrices pour l'équité et l'inclusion dans l'éducation.

◆ EduGraal – Boîte à outils pédagogique pour la narration ludique

🔗 [Parcourez la boîte à outils EduGraal](#)

👉 Une riche collection de conseils, de tutoriels, de documents imprimables et d'outils de narration ludiques, y compris des adaptations pour les élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage (TSA).

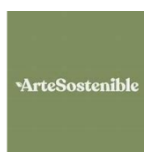
8. Bibliographie

- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1–21. <https://doi.org/10.1086/448619>
- Cunsolo, A., & Landman, K. (Eds.). (2017). *Mourning nature: Hope at the heart of ecological loss and grief*. McGill-Queen's University Press.
- European Commission. (2020). *Equity and inclusion in education*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/593604>
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). Routledge.
- Meadows, D. H. (2008). *Thinking in systems: A primer*. Chelsea Green Publishing.
- UNESCO. (2020). *Education for sustainable development: A roadmap*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>
- UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>
- World Bank. (2021). *Teachers, teaching, and the digital transformation of education*. World Bank. <https://doi.org/10.1596/978-1-4648-1665-4>



**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