

Tutoriel 4 :

Techniques narratives interactives - jeux de rôle et prises de décision



Co-funded by
the European Union



1. But/Objectifs d'apprentissage

Ce tutoriel présente aux apprenants des méthodes narratives interactives qui impliquent les participants à travers des jeux de rôle, des prises de décision et des activités basées sur des défis. À la fin de cette session, les participants seront capables de concevoir des récits interactifs captivants qui encouragent la pensée critique et la participation active dans le contexte de l'éducation au climat.

Principaux objectifs d'apprentissage :

- Comprendre les principes de la narration interactive dans le contexte éducatif
- Maîtriser les techniques de jeu de rôle « choisissez votre propre aventure »
- Créer des récits à ramifications avec des points de décision significatifs
- Intégrer des éléments de ludification pour maintenir la motivation
- Appliquer les principes d'inclusivité pour garantir des expériences accessibles

2. Introduction

La narration interactive transforme un public passif en un groupe de participants actifs en combinant des éléments narratifs et des expériences participatives. Contrairement aux récits linéaires traditionnels, les récits interactifs invitent les apprenants à faire des choix et à en subir directement les conséquences.

Dans un contexte éducatif, la narration interactive permet aux apprenants d'influencer le dénouement de l'histoire par leurs choix et leurs actions. Des recherches démontrent que lorsque les apprenants participent activement à des récits, ils développent des liens émotionnels plus forts avec le contenu, ce qui améliore leur mémorisation et leur compréhension.

La narration interactive excelle dans la stimulation de l'engagement grâce à des éléments de choix et de conséquences, développe l'empathie en permettant aux participants de découvrir différentes perspectives et améliore les compétences en matière de résolution de problèmes grâce à des processus décisionnels itératifs.

3. Guide étape par étape

a) Jeu de rôle sous forme d'aventure dont vous êtes le héros

Dans les récits interactifs de type « choisis ta propre aventure » (CYOA), les lecteurs endossent le rôle du protagoniste à travers une narration à la deuxième personne, où ils font des choix qui déterminent les actions du personnage principal et l'issue de l'intrigue. Contrairement aux jeux de rôle traditionnels, le jeu de rôle CYOA s'intègre parfaitement à l'expérience de lecture.

Processus de conception étape par étape

Étape 1 - Créer un protagoniste à la deuxième personne : Concevez un rôle de protagoniste auquel les lecteurs peuvent facilement s'identifier. Pour l'éducation au climat, cela pourrait être « Vous êtes un jeune scientifique spécialiste de l'environnement qui arrive dans une communauté agricole touchée par la sécheresse » ou « Vous êtes un membre du conseil municipal confronté à votre première urgence climatique majeure ».

Étape 2 - Développement des personnages aux moments décisifs : à chaque moment décisif, fournissez suffisamment de contexte sur la situation, les connaissances et les contraintes du protagoniste pour aider les lecteurs à prendre des décisions éclairées. Ajoutez de brèves informations sur les personnages afin d'aider les lecteurs à comprendre leur point de vue.

Étape 3 - Création de choix authentiques : développez des options de choix qui reflètent les réponses réalistes que le protagoniste pourrait avoir dans chaque situation. Pour les récits sur le climat, les choix doivent représenter différentes approches des défis environnementaux, allant de réponses immédiates et pratiques à des décisions stratégiques à long terme.

Exemples et avantages : Une histoire CYOA captivante pourrait placer les lecteurs dans la peau d'un biologiste marin découvrant le blanchiment des coraux, avec des choix allant de la documentation immédiate à l'éducation communautaire en passant par la défense des politiques. Chaque chemin révèle différents aspects de la science environnementale et de la conservation.

Le format à choix multiples des livres-jeux s'est avéré populaire auprès des professeurs d'anglais deuxième langue, car il permet de motiver les élèves réticents et de cibler leurs capacités de réflexion critique. Le jeu de rôle CYOA suscite un investissement personnel immédiat, car les lecteurs doivent constamment prendre des décisions en tant que protagonistes, ce qui maintient leur engagement tout au long de l'histoire.

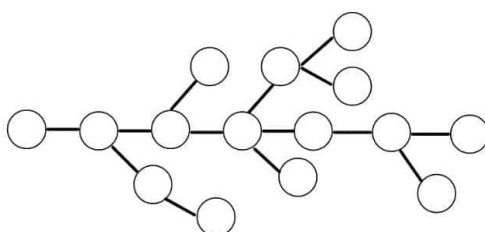
b) Récits ramifiés avec scénarios spécialisés

Que sont les récits ramifiés ? Les récits ramifiés sont des histoires qui se divisent en différents chemins en fonction des choix du lecteur, créant ainsi plusieurs scénarios et dénouements possibles à partir d'un seul point de départ. Dans le contexte éducatif, ils reflètent la complexité de la prise de décision réelle et démontrent que les choix ont des conséquences.

Les quatre principaux modèles ramifiés

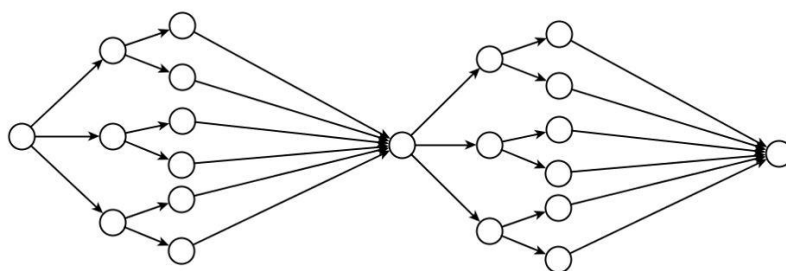
1. Le collier de perles. La structure du collier de perles maintient un parcours éducatif central tout en proposant des modules d'exploration optionnels qui enrichissent l'apprentissage sans interrompre le programme de base. Cette approche fonctionne bien pour l'éducation au climat, car elle garantit que tous les élèves abordent les concepts essentiels tout en offrant des approfondissements aux apprenants intéressés. Par exemple, un programme sur les énergies renouvelables pourrait suivre un fil conducteur couvrant les principes de base de la production et du stockage, avec des modules optionnels explorant des technologies spécialisées telles que les systèmes géothermiques ou le stockage avancé par batterie.

Les élèves peuvent profiter de ces opportunités d'enrichissement avant de rejoindre la séquence principale, ce qui permet de répondre à différentes préférences d'apprentissage tout en couvrant de manière exhaustive les concepts fondamentaux de la science du climat.



Blooloop. (2021). String of Pearls narrative structure [Image]. Blooloop. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/string-of-pearls-narrative-structure.jpg>

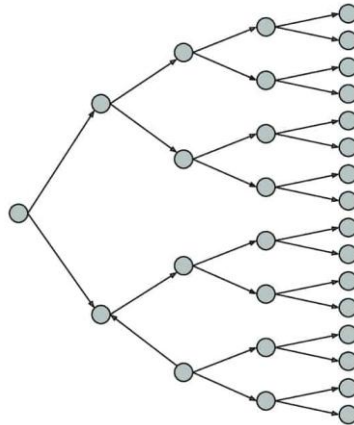
2. L'entonnoir. Le modèle de l'entonnoir permet une exploration diversifiée dans les sections initiales et intermédiaires, tout en guidant les lecteurs vers un rétrécissement progressif menant à un nombre réduit de résultats finaux. Cette structure est idéale pour l'éducation au climat, car elle permet aux apprenants d'explorer différents défis environnementaux tout en s'assurant qu'ils rencontrent les concepts clés. Par exemple, plusieurs chemins explorant les sources d'énergie renouvelables (telles que l'énergie solaire, éolienne et hydroélectrique) pourraient converger vers un scénario final concernant la mise en œuvre de la politique énergétique.



Blooloop. (2021). Branch and bottleneck narrative [Image]. Blooloop. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/branch-and-bottleneck-narrative.jpg>

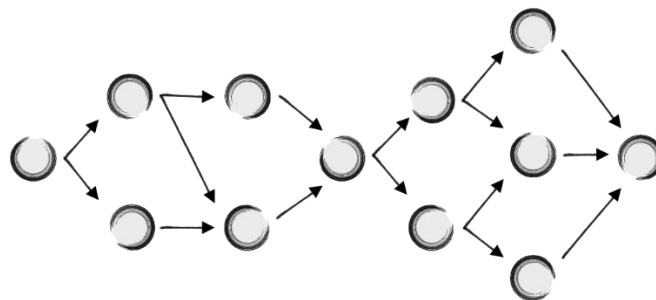
3. Le récit ramifié (véritable ramification). La véritable ramification crée une structure arborescente en expansion où chaque point de décision génère plusieurs branches qui continuent à se subdiviser, ce qui entraîne une croissance

exponentielle du nombre de chemins et de fins possibles. Cette structure fonctionne bien pour explorer divers résultats, mais nécessite un développement de contenu important. Une histoire sur le climat pourrait commencer par « Vous découvrez des preuves d'une accélération de la fonte des glaciers » et se ramifier en plusieurs chemins de recherche, engagement médiatique, plaidoyer politique et action directe, chacun avec de multiples sous-ramifications et des conclusions distinctes.



Blooloo. (2021). Map of many endings [Image]. Blooloo. <https://blooloo.com/wp-content/uploads/2021/12/Map-of-Many-Endings.jpg>

4. Le récit parallèle. Les récits parallèles présentent plusieurs intrigues simultanées qui peuvent se croiser, diverger ou rester indépendantes. Les lecteurs peuvent découvrir les points de vue de différents personnages sur un même événement climatique tel qu'un ouragan, à travers les yeux d'un météorologue, d'un coordinateur des urgences et d'un habitant de la communauté. Ces chemins parallèles peuvent parfois se croiser lorsque les personnages se rencontrent ou influencent les histoires les uns des autres, offrant ainsi une compréhension multidimensionnelle des impacts climatiques.



Von Stackelberg, P. (2020). Parallel narrative diagram [Image]. Squarespace. https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5l2J895C6LM61EOBYUU/Parallel_Narrative_Diagram_only.png

Cartographier les conséquences des choix avec Twine : Twine est basé sur des « passages » liés entre eux. Sans aucune connaissance en HTML, CSS ou JavaScript, vous pouvez créer une histoire à ramifications simplement en plaçant des crochets doubles autour du texte pour créer un lien hypertexte vers un nouveau « passage ». Cette capacité de cartographie visuelle rend Twine particulièrement utile pour les applications éducatives, car des recherches démontrent que les étudiants peuvent créer efficacement des histoires numériques qui représentent des voix et des perspectives individuelles, ainsi que celles de groupes ou de communautés, grâce à cette plateforme accessible. Twine ne nécessite aucune connaissance en codage, mais est hautement personnalisable, ce qui en fait un outil idéal pour les enseignants qui cherchent à intégrer la narration interactive dans divers contextes d'apprentissage.

c) La ludification

Aperçu des concepts de ludification. La ludification (ou gamification) consiste à intégrer des éléments de conception de jeux dans des contextes non ludiques afin d'accroître la motivation et l'engagement. Dans le cadre de la narration, la ludification peut inclure des systèmes de points, des badges de réussite, le suivi des progrès, des défis et des récompenses qui encouragent la participation et l'apprentissage continu.

Une ludification efficace dans la narration éducative va au-delà de la simple accumulation de points. Elle doit renforcer les objectifs d'apprentissage, fournir un feedback pertinent et créer un sentiment de progression qui motive l'engagement continu.

Méthodes d'intégration

Systèmes de points et de notation : mettez en place des systèmes de points qui récompensent les comportements correspondant aux objectifs d'apprentissage. Dans le cas des récits éducatifs sur le climat, des points peuvent être attribués pour avoir pris des décisions respectueuses de l'environnement ou avoir pris en compte plusieurs points de vue.

Ajout de défis : concevez des défis qui exigent des participants qu'ils appliquent les connaissances acquises à travers le récit, tels que des scénarios de résolution de problèmes ou des exercices de prédiction.

Suivi des réalisations et des progrès : Créez des systèmes de récompenses qui reconnaissent différents types d'engagement. Envisagez l'utilisation de badges pour récompenser l'exploration complète de différentes branches de l'histoire ou la démonstration de l'application des connaissances.

Avantages : Les éléments de ludification fournissent un feedback et une reconnaissance immédiats qui maintiennent la motivation tout au long d'expériences narratives plus longues. Ils offrent à différents types d'apprenants la possibilité de valoriser leurs acquis via divers accomplissements.

4. Exemple d'activité pratique

Intégration de la plateforme EduGraal. La plateforme EduGraal (<https://edugraal.eu/>) offre un excellent exemple de narration interactive. Cette plateforme éducative montre comment le jeu de rôle, les récits à ramifications et la ludification peuvent être intégrés de manière transparente pour créer des expériences d'apprentissage captivantes.

5. Pour une approche inclusive

- **Instructions et conseils clairs** : fournissez des schémas visuels explicites pour les processus décisionnels et des règles de ludification transparentes et faciles à comprendre, en utilisant un langage simple afin que tous les participants puissent suivre les activités sans confusion.
- **Modes de participation multiples** : proposez des moyens verbaux, écrits et visuels 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.

- Dynamique de groupe flexible : concevez des activités qui conviennent à la fois aux participants introvertis (petits groupes, réponses écrites) et aux participants extravertis (grandes discussions, engagement verbal immédiat).
- Accessibilité technologique : assurez-vous que les outils numériques fonctionnent sur différents appareils et pour différents niveaux de compétence. Proposez toujours des options analogiques de secours pour ceux qui sont moins à l'aise avec la technologie.

6. Résultats attendus / Conclusion

À l'issue de ce tutoriel, les participants seront en mesure de concevoir des récits interactifs intégrant des jeux de rôle, des points de décision ramifiés et des éléments de ludification afin d'impliquer les jeunes dans l'éducation au climat. Ils développeront des récits ramifiés qui encouragent la pensée critique en permettant aux apprenants d'explorer les conséquences de différents choix, notamment grâce à des structures spécialisées telles que « Le collier de perles », « l'entonnoir », « La véritable ramification » et « le récit parallèle ». En outre, les participants maîtriseront les techniques permettant d'utiliser les méthodes de ludification pour motiver une participation durable et renforcer les comportements environnementaux positifs.

7. Outils/ressources recommandés

Twinery.org - Plateforme principale de narration interactive : Twinery se distingue comme l'outil le plus accessible pour créer des récits interactifs éducatifs. Vous n'avez pas besoin d'écrire de code pour créer une histoire simple avec Twine, mais vous pouvez enrichir vos récits avec des variables, des logiques conditionnelles, des images, du CSS (feuilles de style en cascade) et du JavaScript lorsque vous êtes prêt. Twine publie directement en HTML, ce qui vous permet de publier votre travail presque partout, et tout ce que vous créez est entièrement gratuit.

Ressources supplémentaires :

- Inklewriter (outil gratuit conçu pour permettre à tout le monde d'écrire et de publier des récits interactifs).
- Canva Mind Maps (planification visuelle de la structure du récit),
- Programming Historian Twine Tutorial - guide gratuit et complet pour les enseignants

8. Bibliographie

Alfieri, L., & Madison, T. (19 janvier 2022). The past, present & future of interactive narrative storytelling: multi-branching narratives. *Blooloop*.

<https://blooloop.com/theme-park/opinion/multi-branching-narrative/>

Blooloop. (2021). Branch and bottleneck narrative [Image]. *Blooloop*.

<https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/branch-and-bottleneck-narrative.jpg>

Blooloop. (2021). Map of many endings [Image]. *Blooloop*. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/Map-of-Many-Endings.jpg>

Blooloop. (2021). String of Pearls narrative structure [Image]. Blooloop.

<https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/string-of-pearls-narrative-structure.jpg>

eCampusOntario. (2020). Digital/Interactive Storytelling for Education; Using Twine. In *Technology Tools for Teaching in Higher Education, The Practical Handbook Series*. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/techtoolsforteaching/chapter/11-twine-interactive-storytelling/>

Fenici, M., & Mosca, I. (2024). Gamebooks and branching narratives in education: fostering sustainability competences to promote positive social change. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1335605>

Handwritten Games. (n.d.). *Parallel Narrative Diagram* [Image]. In *Interactive structures*. https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5I2J895C6LM61EOBYUU/Parallel_Narrative_Diagram_only.png

Mesnard, N. (2019). Branching Infinity: Exploring the Many Structures of Interactive Fiction. *Catapult*. <https://catapult.co/dont-write-alone/stories/branching-infinity-exploring-the-many-structures-of-interactive-fiction-nat-mesnard>

Nay, M. (2021). Interactive Fiction in the Humanities Classroom: How to Create Interactive Text Games Using Twine. *Programming Historian*. <https://programminghistorian.org/en/lessons/interactive-text-games-using-twine>

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2016). How ludification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>

Twine: Une ressource en libre accès pour raconter des histoires interactives et non linéaires.(n.d.). <http://twinery.org/>



**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