

Tutoriel 5 :

Utiliser des outils digitaux
& multimedias pour la
narration d'histoires



Co-funded by
the European Union



1. But/Objectifs d'apprentissage

Ce tutoriel présente aux participants les outils numériques et multimédias utilisés pour raconter des histoires, en mettant l'accent sur l'utilisation de la vidéo, de l'audio et des médias interactifs pour créer des expériences narratives numériques captivantes.

Objectifs d'apprentissage clés :

Les participants apprendront à exploiter efficacement la technologie pour renforcer l'engagement du public et créer des récits numériques accessibles et inclusifs, touchant diverses communautés d'apprenants.

2. Introduction

Définition des outils numériques et multimédias

Le storytelling numérique est né de la rencontre entre les pratiques narratives traditionnelles et les capacités technologiques contemporaines. La Plateforme européenne pour l'éducation scolaire définit le storytelling numérique comme « la pratique consistant à utiliser des outils informatiques pour raconter des histoires. Cela se fait à l'aide de divers supports multimédias, notamment des photos, des graphiques, des bandes dessinées, des fichiers audio (sons, discours, musique), des vidéos et des outils de publication Web » (Plateforme européenne pour l'éducation scolaire, 2024). Cette méthodologie transforme la narration conventionnelle en expériences multimédias dynamiques qui peuvent s'adapter à diverses préférences d'apprentissage et niveaux d'engagement.

Les recherches en éducation démontrent que la narration numérique fonctionne à la fois comme une méthode d'enseignement et une ressource d'apprentissage, avec des applications couvrant tous les niveaux d'enseignement.

Cette approche permet aux créateurs de lier de multiples éléments multimédias, notamment des images numériques, des graphiques, de la musique et des sons, afin de créer des expériences narratives cohérentes visant des objectifs éducatifs.

Avantages de l'utilisation des outils numériques et multimédias

L'intégration des outils de narration numérique dans les environnements éducatifs offre des avantages avérés, tant pour les enseignants que pour les apprenants. Des recherches indiquent que les enseignants utilisent la narration numérique car elle rend la narration plus divertissante, captivante, engageante, communicative et théâtrale. Cet engagement accru découle de la capacité de l'approche multimédia à répondre à divers styles d'apprentissage par le biais de multiples canaux sensoriels.

Des études pédagogiques démontrent que la narration numérique favorise l'apprentissage des élèves tout en permettant aux enseignants de mettre en œuvre des méthodes pédagogiques innovantes. Cette méthodologie s'avère particulièrement efficace pour intégrer des messages pédagogiques dans des activités d'apprentissage, créant ainsi des environnements éducatifs plus stimulants. Les élèves bénéficient de la possibilité d'organiser et d'exprimer leurs idées à travers des formats multimedia distincts, tandis que les enseignants acquièrent une meilleure compréhension des processus d'apprentissage des élèves grâce à des productions créatives.

Au niveau de l'Europe, la narration numérique est reconnue comme étant une approche associant la narration avec des images ou des vidéos pour transmettre des émotions, l'organisation des informations et le développement de liens. Cette reconnaissance reflète la capacité de cette méthode à améliorer les approches pédagogiques traditionnelles grâce à l'intégration technologique, en mettant l'accent sur les résultats éducatifs plutôt que sur les caractéristiques purement techniques.

3. Guide étape par étape

a) Définir les besoins

Une narration numérique efficace nécessite une planification systématique qui établit des objectifs pédagogiques clairs avant le choix des technologies. Le processus de planification consiste à déterminer le format narratif, à identifier les publics cibles, à établir les exigences en matière d'accessibilité et à définir les résultats d'apprentissage qui guideront le choix des outils et le développement du contenu.

Les créateurs doivent déterminer si leur projet prendra la forme de récits vidéo, de productions audio, d'expériences web interactives ou de présentations multimédia combinant plusieurs formats. Cette décision influence tous les éléments de planification ultérieurs, y compris les ressources nécessaires, les capacités techniques requises et les stratégies de distribution adaptées au public visé.

Les principaux éléments à prendre en compte lors de la planification sont l'élaboration de la structure narrative, l'évaluation des ressources techniques, l'évaluation de la compatibilité des plateformes, l'établissement d'un calendrier pour les phases de production, la planification de l'accessibilité du contenu et la formulation d'une stratégie de distribution. Chaque élément doit être soigneusement examiné afin de garantir que le produit final réponde efficacement aux objectifs pédagogiques tout en restant techniquement réalisable dans le cadre des ressources et des niveaux d'expertise disponibles.

b) Sélection des outils et collecte des ressources

Cadre théorique pour le choix des outils

La recherche européenne en matière d'éducation souligne que l'intégration du multimédia doit suivre une approche axée sur l'éducation qui établit d'abord des objectifs pédagogiques et examine ensuite comment la technologie peut permettre

d'atteindre ces objectifs, plutôt qu'une approche axée sur la technologie qui étudie les développements et adapte les pratiques éducatives en conséquence.

L'approche axée sur l'éducation s'avère supérieure, car les approches axées sur la technologie ont historiquement conduit à des systèmes éducatifs de mauvaise qualité.

Notre approche est donc de privilégier la vision pédagogique plutôt que la nouveauté technologique, en commençant par les objectifs pédagogiques et en concluant par le choix des technologies appropriées. Le processus d'évaluation doit tenir compte de la manière dont les artefacts multimédias s'intègrent dans l'enseignement, tout en restant axé sur les résultats d'apprentissage plutôt que sur la sophistication technique.

Comprendre les composants de la production multimédia

La narration numérique intègre trois composants multimédias principaux, chacun remplissant des fonctions narratives et pédagogiques spécifiques que les créateurs doivent comprendre afin de prendre des décisions éclairées.

Principes de production vidéo : les composants vidéo illustrent des processus complexes, fournissent un contexte visuel pour des concepts abstraits, maintiennent l'attention du spectateur grâce à un contenu dynamique et prennent en charge diverses préférences d'apprentissage grâce à la représentation visuelle. Des recherches montrent que les éléments vidéo doivent être sélectionnés en fonction de leur contribution aux résultats d'apprentissage plutôt que de leur sophistication technologique. La production de vidéos éducatives met l'accent sur la clarté du message, un rythme adapté aux objectifs d'apprentissage et une conception visuelle qui facilite la compréhension du contenu plutôt que de la perturber.

Applications de production audio : les éléments audio apportent une voix narrative et une personnalité, créent une ambiance et une atmosphère émotionnelles, facilitent l'accessibilité grâce à des descriptions audio et renforcent les messages clés par une mise en valeur stratégique. Les recherches européennes en matière de technologies éducatives soulignent que les composants audio doivent compléter les éléments visuels plutôt que de leur faire concurrence, afin de créer des expériences multimédias cohérentes qui apportent quelque chose aux apprenants sans les submerger. La production audio nécessite un volume sonore constant, une articulation claire, un rythme approprié et une utilisation stratégique du silence pour mettre en valeur les informations importantes.

Intégration des médias interactifs : les composants interactifs renforcent l'engagement grâce à une participation active, fournissent un feedback immédiat sur la compréhension, permettent des parcours d'apprentissage personnalisés et facilitent l'apprentissage collaboratif grâce au partage d'expériences. La plateforme européenne pour l'éducation scolaire reconnaît que les éléments interactifs doivent servir des objectifs pédagogiques plutôt que d'être de simples démonstrations technologiques. La conception interactive doit mettre l'accent sur une navigation intuitive, des interactions qui font sens et qui contribuent aux résultats éducatifs, des niveaux de complexité appropriés et des systèmes de feedback clairs.

Applications spécifiques

Outils de production vidéo : Canva Video offre des interfaces conviviales adaptées aux débutants tout en proposant des fonctionnalités qui permettent un rendu de qualité professionnelle. La plateforme prend en charge l'édition collaborative et comprend des bibliothèques de modèles qui accélèrent les délais de production tout en respectant les normes de conception pédagogique.

Outils de production audio : Audacity et Ocenaudio proposent des solutions pour l'édition et l'amélioration des documents audio. Ces outils en libre accès prennent en charge plusieurs formats audio et comprennent des fonctionnalités d'édition avancées, très utiles pour la production audio pédagogique de qualité professionnelle.

Outils multimédias interactifs : Genially permet de créer des présentations interactives sans avoir besoin de connaissances approfondies en programmation. La plateforme prend en charge le contenu multimédia intégré et fournit des analyses pour suivre l'engagement des utilisateurs, ce qui permet aux créateurs d'évaluer l'efficacité des éléments interactifs.

Des recherches démontrent que les enseignants utilisent avec succès des technologies numériques simples pour créer des expériences narratives efficaces, notamment des moteurs de recherche pour la collecte d'images et des logiciels de présentation de base pour l'intégration multimédia. Lors de la collecte des ressources numériques, les créateurs doivent mener des recherches approfondies afin d'identifier le contenu approprié qui correspond aux objectifs narratifs, tout en tenant compte des exigences en matière de droits d'auteur, d'accessibilité et de sensibilité culturelle.

c) Insertion d'outils dans l'histoire et étapes finales

La phase d'assemblage intègre des éléments multimédias selon des plans narratifs prédéterminés, ce qui nécessite une maîtrise technique des outils sélectionnés et une attention particulière aux principes de narration qui maintiennent l'intérêt du public tout au long de l'expérience.

Les étapes de production comprennent :

- l'organisation des ressources multimédias au sein des plateformes choisies,
- l'agencement du contenu selon les besoins liés à la structure narrative
- l'intégration de transitions et d'effets qui renforcent les messages clés plutôt que de détourner l'attention,

- l'incorporation d'éléments interactifs qui encouragent la participation du public,
- l'enregistrement ou l'insertion de voix off et de musique
- le maintien d'un niveau audio et d'une qualité visuelle constants tout au long des productions.

Les recherches en matière d'éducation indiquent que la narration numérique nécessite une planification supplémentaire par rapport à la narration traditionnelle. Cette préparation s'avère essentielle à la réussite du projet. Les tests d'assurance qualité constituent une étape finale cruciale, impliquant des tests multi-appareils et multi-plateformes afin de garantir la conformité en matière d'accessibilité et une expérience utilisateur optimale dans différents environnements techniques.

Les processus d'exportation et de publication varient en fonction des plateformes choisies et des publics cibles. Les créateurs doivent tenir compte de l'optimisation de la taille des fichiers, des exigences en matière de temps de chargement et des limitations de bande passante lorsqu'ils préparent le contenu pour la distribution. Ils doivent s'assurer que les plateformes de publication sont conformes aux normes d'accessibilité et prennent en compte les capacités techniques du public visé.

4. Exemple d'activité pratique

L'article « Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek » (« Chute de neige : l'avalanche à Tunnel Creek ») du New York Times illustre parfaitement les techniques sophistiquées de narration multimédia qui intègrent du texte, de la vidéo, de l'audio et des graphiques interactifs dans des expériences narratives cohérentes (The New York Times, 2012). Cet article, récompensé par le prix Pulitzer, montre comment les outils numériques peuvent améliorer le journalisme traditionnel en offrant une narration immersive et multisensorielle qui captive le public via plusieurs canaux de communication utilisés simultanément.

5. Pour une approche inclusive

- **Plusieurs formats d'histoires** : proposez des histoires numériques dans différents formats (audio, texte, sous-titres) afin que les participants ayant des préférences et des capacités d'apprentissage différentes puissent accéder au contenu selon leur modalité préférée.
- **Contrôle de l'apprentissage à son propre rythme** : permettez aux apprenants de mettre en pause, de rejouer ou de revoir le contenu numérique à leur propre rythme, en tenant compte des différents temps de traitement et de la capacité d'attention de chacun.
- **Normes de production audio claires** : créez des narrations au rythme lent, bien articulées, sans bruit de fond et avec un volume sonore constant afin d'aider les participants ayant des difficultés de traitement auditif.
- **Plusieurs options de formats de sortie** : permettez aux participants de créer des récits numériques dans différents formats (diaporamas simples, vidéos basiques, enregistrements audio) en fonction de leur maîtrise technique, tout en visant les mêmes objectifs d'apprentissage.
- **Création de contenu accessible** : apprenez aux participants à ajouter des sous-titres aux vidéos, du texte aux images et des transcriptions au contenu audio afin que leurs récits numériques soient accessibles à tous, y compris leurs camarades ayant des capacités différentes.

6. Résultats attendus/Conclusion

À la fin de ce tutoriel, les participants seront capables de planifier, créer et partager des récits numériques alliant créativité et accessibilité. Ils gagneront en confiance dans l'utilisation d'outils multimédias pour renforcer l'impact narrative, tout en appliquant des principes de conception inclusive qui garantissent que les récits touchent un large public.

Ce tutoriel souligne qu'une narration efficace nécessite une préparation minutieuse, le choix des bons outils et un engagement fort en faveur de l'accessibilité. Les participants repartiront avec des bases solides pour explorer les nouvelles technologies, s'adapter aux plateformes en constante évolution et continuer à développer des récits numériques significatifs et inclusifs.

7. Outils/ressources recommandés

Outils de production principaux :

- [Canva Video](#) : plateforme conviviale de création et de montage vidéo
- [Audacity](#) : logiciel d'édition audio en libre accès
- [Ocenaudio](#) : éditeur audio multiplateforme
- [Genially](#) : plateforme de création de contenu interactif

Ressources supplémentaires :

- Cours sur la narration numérique de la plateforme européenne pour l'éducation scolaire (European School Education Platform)
- Guides de recherche et de bonnes pratiques en matière de narration numérique
- Outils et lignes directrices pour les tests d'accessibilité
- Modèles de storyboard et ressources pour la planification narrative

8. Bibliographie

European School Education Platform. (2024). Digital storytelling. *European Commission*. <https://school-education.ec.europa.eu/en/learn/courses/digital-storytelling-0>

Research in Learning Technology. (1998). Principles for the selection and integration of educational multimedia materials. *ALT*. <https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/1003>

Shaik, N., Ramakrishnan, N., & Dawson, A. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), Article 4. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>

Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), Article 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>

The New York Times. (2012). Snow fall: The avalanche at tunnel creek. <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>



**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