

# Présentation de l'atelier

Ce module traite de l'écriture de votre propre histoire et des techniques nécessaires pour cela. Il couvrira des sujets tels que la construction d'une histoire, les principaux points lors de l'écriture de votre propre histoire et le pouvoir de la narration.

## Notes pour le facilitateur

* Les modules permettent une planification flexible et conduisent à une évaluation du programme.
* Les unités sont indépendantes et modulables selon le niveau des participants.
* Les matières enseignées peuvent être en mode hybride, c'est-à-dire en présentiel et/ou en ligne, grâce aux technologies disponibles. Le contenu théorique est couvert dans le powerpoint .
* Au début de chaque session, demandez aux participants de couper leur téléphone. Demandez-leur également de créer une feuille avec leurs noms devant et de la poser sur le bureau pour faciliter la communication entre tout le monde.

**Recommandations pour l'animateur :**

* Préparez-vous à l'avance pour vous familiariser avec les concepts et mieux gérer le temps de l'atelier.
* Parlez clairement et soyez expressif.
* questions et écoutez attentivement les commentaires et les réactions .
* Encouragez les apprenants à participer au sujet et aux discussions.
* Gardez le groupe concentré sur les tâches, mais, si nécessaire, faites des pauses.
* Évitez de rester au même endroit, déplacez-vous dans la classe.
* A la fin résumez ce qui a été enseigné et discutez avec l'apprenant des points à améliorer.

# IO1 Programme de narration numérique pour apprenants adultes

## Face à face

| Titre du module : Moi en tant que conteur | | |
| --- | --- | --- |
| Objectif du module :  L'objectif du module est d'améliorer les connaissances des apprenants sur l'écriture d'histoires. À l'issue du module, l'adulte saura comment écrire une histoire et quelles techniques sont nécessaires pour les développer. Ils amélioreront leurs compétences en littératie et en écriture ainsi que les techniques d'un conteur. | | |
| Résultats d'apprentissage du module : Après avoir terminé ce module, les participants doivent être prêts à écrire leurs propres histoires. | | |
| Connaissances | **Compétences** | **Attitudes** |
| * Connaissance de base de la façon de former la structure d'une histoire. * Connaissance de base des différents styles narratifs lors de la narration - comment trouver votre propre voix en tant que conteur. * Connaissances de base sur la façon de développer un bon caractère. * Connaissance pratique des différents formats d'histoires - narrateur à la première personne ou narrateur à la troisième personne. * Connaissance pratique de l'utilisation des temps dans la narration pour différents impacts - passé, présent et futur. * Connaissance pratique des compétences oratoires nécessaires à la narration - contrôle de la hauteur, du ton, du volume, du langage corporel, etc. * Connaissance pratique de la façon d'utiliser votre corps dans la narration - le rôle du mouvement, du geste et de la danse dans la narration. * Connaissance pratique de la façon d'être un conteur confiant, clair et concis. * Connaissance pratique de la façon de créer des histoires. * Connaissance théorique des différents éléments qui contribuent à la narration (intrigue, personnage, thèmes, dialogue, mélodie, décor, crise, point culminant, conclusion). | * Discutez de la façon de créer des histoires. * Évaluer comment favoriser l'émotion, le drame, l'anticipation à travers la narration. * Identifier les principes, les éléments et les techniques de narration et comment les intégrer dans les histoires. * Découvrez l'art et les techniques de la narration. * Reconnaître comment la narration peut partager un sens de l'histoire, des valeurs et des traditions. * Distinguer les différents types de contes et le rôle qu'ils jouent dans la tradition orale. * Démontrez les 4P de la narration - Personnes, Lieu, Intrigue, Objectif. | * Volonté de raconter des histoires pour promouvoir la compréhension et la communication interculturelles. * Ouverture à contribuer et à partager des histoires pour le développement personnel, historique et sociétal. * Appréciation de l'impact culturel et de l'importance des histoires. * Appréciation du rôle d'un individu dans la narration et la préservation des traditions. |
| Durée du module : 7h F2F / En ligne – Cours Hybride | | |
| Préparation/Matériel/Équipement :   * Projecteur et écran * Diapositives PowerPoint * Portable * connexion Internet * Stylos et matériel de prise de notes pour tous les apprenants * Copies des documents pour tous les apprenants | | |

| PLAN DE LEÇON pour l'apprentissage F2F / en ligne (hybride) | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Introduction au sujet : Le but de ce plan de leçon est de présenter le plan de la session pour le Module 2 – Moi en tant que conteur.  Ce plan de leçon se concentrera sur le module 2 :  -Unité 1. Comment construire un Storytelling  -Unité 2. Votre histoire  -Unité 3. Le pouvoir de la narration | | | | |  |
| Non | **Thèmes et sous-thèmes/Activités d'apprentissage** | **Durée (minutes)** | **Méthodes d'entraînement** | **Matériel/ équipement requis** | **Polycopiés et fiches d'activités** |
| 1 | **Unité 1 – Activité 1 : Introduction**   * L'animateur commence cette session en souhaitant la bienvenue à tous les participants à l'atelier et en menant une courte discussion de groupe pour évaluer les attentes d'apprentissage de tous les participants pour ce module. * L'animateur peut noter ces attentes sur un tableau à feuilles mobiles pour s'y référer plus tard dans la session. * L'animateur demandera à tous les participants de signer la liste de présence pour cet atelier. * L'animateur invitera également tous les participants à se présenter (uniquement s'il s'agit du premier module dispensé avec ce groupe et cela dépend de la séquence dans laquelle le programme Moi en tant que conteur est présenté aux participants). | 15 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Feuille de présence.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 2 | **Unité 1 – Activité 2 : Histoire à extrait sonore**   * L'animateur présentera l'activité 1.2 de l'histoire d'un extrait sonore. * L'animateur introduira une phrase pour commencer une histoire. Il devrait également indiquer qui est le prochain à continuer l'histoire et où elle se terminera. * L'animateur doit expliquer les règles suivantes : lors du passage de l'histoire à une autre personne, la personne doit définir le nombre de mots que le prochain participant peut utiliser dans la phrase. (Par exemple, le participant suivant ne peut utiliser que 6 mots pour continuer l'histoire). * La personne suivante doit continuer l'histoire là où le participant précédent est parti. * L'animateur peut définir d'autres stratégies/règles qu'il juge intéressantes pour impliquer les participants dans le jeu. | 60 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 3 | **Unité 1 – Activité 3 : Identifiez-vous avec une histoire**   * Sur la base de l'activité précédente, l'animateur demande aux participants de penser à une histoire personnelle amusante . * Ensuite, l'animateur rappelle, en écrivant au tableau, les sujets abordés dans l'activité précédente. * L'animateur demande aux participants d'écrire leur histoire personnelle et d'introduire un thème de l'activité précédente. * L'animateur doit indiquer que l'histoire ne doit pas être longue. Le but de l'activité est d'inciter la créativité et le plaisir parmi les participants. * À la fin, tous les participants racontent leur histoire à haute voix, pour former leurs compétences oratoires. | 60 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unité 2 – Activité 1 : Introduction**   * L'animateur accueille tous les apprenants adultes et remet la feuille de signature à tous les participants. * L'animateur demande si quelqu'un a des doutes sur l'unité précédente et quelles sont les attentes pour l'unité d'aujourd'hui. * L'animateur présente le plan de cette unité. | 15 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 5 | **Unité 2 – Activité 2 : Heureusement ou malheureusement**   * L'animateur demande aux participants de s'asseoir en cercle pour clarifier l'ordre du jeu. * L'animateur explique que le but de cette activité est de raconter une histoire cohérente et que chaque participant doit commencer la phrase par heureusement ou malheureusement par conséquent. Autrement dit, si le premier participant commence la phrase par heureusement, le deuxième participant doit commencer sa phrase par malheureusement, et ainsi de suite. * L'animateur précise que chaque participant ne peut demander qu'une seule fois d'avancer sans dire la phrase. * L'animateur décide qui commence l'histoire et la phrase d'introduction (si vous préférez, vous pouvez commencer la vôtre). * À la fin, l'animateur demande l'avis des participants et discute des compétences qu'ils ont acquises ou améliorées grâce à l'activité. | 60 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unité 2 – Activité 3 : DÉS**   * L'animateur doit expliquer que chaque participant doit choisir une photographie d'un endroit spécial pour une raison quelconque, de préférence dans son pays d'origine. * L'animateur distribue une feuille blanche et un stylo à chaque participant. S'il est en mode en ligne, vous devez demander aux participants d'ouvrir une feuille blanche sur word. * Au début de l'activité, le participant qui montre la photographie peut choisir de donner des indices ou des informations pertinentes ( comme son âge à ce moment-là, qui était avec lui, etc.). * Les autres participants commencent l'activité. Cette activité consiste à : * **Décrivez** : les participants doivent décrire ce qu'ils voient dans l'image, en se concentrant sur des faits objectifs et observables. * **Interpréter :** Ils doivent interpréter et faire des hypothèses sur ce qui s'est passé ce jour-là, à cet endroit. Imaginez au moins trois interprétations différentes et ajoutez des détails. * **Vérifier :** c'est le rôle du participant qui a montré la photographie. Le participant doit vérifier quels collègues ont compté l'histoire la plus proche de la réalité. * **Évaluer :** le participant qui a montré la photographie doit évaluer l'histoire précédemment identifiée. Et ensuite, partagez avec vos collègues la véritable histoire derrière la photographie et expliquez pourquoi il/elle a choisi cet endroit et cette image et aussi ce que cette histoire lui fait ressentir . | 60 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unité 3 – Activité 1 : Introduction**   * L'animateur accueille tous les apprenants adultes et remet la feuille de signature à tous les participants. * L'animateur demande si quelqu'un a des doutes sur l'unité précédente et quelles sont les attentes pour l'unité d'aujourd'hui. * L'animateur présente le plan de cette unité. | 15 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unité 3 – Activité 2 : Juste une minute**   * L'activité suivante est inspirée d'un programme de la BBC, veuillez cliquer [ici](https://www.bbc.co.uk/programmes/articles/rbT81wtpZ7qmdPH5rC0RhN/how-to-play-and-win-just-a-minute) pour plus d'informations. * L'animateur demande à tous les participants de dire quelques sujets dont ils aimeraient parler. Et écrit les sujets sur le tableau blanc. * L'animateur demandera à un volontaire de commencer à raconter une histoire en une minute , mais le participant devra choisir un sujet sur le tableau blanc. * Le participant doit parler du sujet choisi pendant 1 minute sans hésitation, déviation ou répétition. Les autres participants sont invités à « défier » le conteur et à continuer l'histoire si l'animateur l'approuve. * L'animateur explique que tous les défis sont accueillis à tout moment par les autres participants. * À la fin de l'activité, l'animateur doit interroger tous les participants sur les compétences qu'ils ont acquises grâce à cet exercice. | 60 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Unité 3 – Activité 3 : Tracés de clichés**   * L'animateur présente la dernière activité de l'atelier. * L'animateur demande à tous les participants de collecter 2/3 des nouvelles, des films, des séries, des romans ou d'autres ressources qui impliquent des histoires. * L'animateur accordera 15 à 20 minutes à la recherche. * Une fois que chacun a réussi à apporter le matériel, il doit expliquer au groupe ce que sont l'histoire, l'intrigue et les personnages principaux de ces histoires. * À la fin de chacun racontant leurs 2/3 histoires, l'animateur devrait poser les questions suivantes :   Quel est le public cible de la plupart des histoires ?  Quelles sont les parcelles les plus courantes ?  Quelles fonctionnalités similaires avez-vous trouvées dans ces histoires ?   * L'animateur doit recueillir les réponses sur le tableau blanc. * À la fin, l'animateur doit introduire une discussion sur les histoires qui ont été racontées et quels sont les plus grands clichés chaque fois qu'ils écrivent une histoire, un roman, un film, etc... | 60 minutes | Présentation PowerPoint & Activités de groupe / Discussions | Lieu de formation avec équipement informatique comprenant un ordinateur portable et un projecteur.  Tableau de conférence et marqueurs.  Stylos et matériel de prise de notes pour les participants | Copie de la présentation PowerPoint : Module 2. |
|  |  |  |  |  |  |
| 5 | **Clôture et évaluation de l'atelier**   * L'animatrice apprécie la participation et la collaboration de chacun à cet atelier. * L'animateur doit demander à tous les participants s'ils ont des doutes concernant les unités. * L'animateur demande au groupe de donner son avis et d'évaluer cette séance et son contenu. | 15 minutes | Présentation Powerpoint | Feuille d'évaluation | Copie de la présentation PowerPoint : Module 2. |

IO1 -   
Modèle de feuille d'activité du programme de narration numérique

| **Titre du module** | Moi en tant que conteur | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre de l'unité** | Comment construire une narration | | |
| **Titre de l'activité** | Identifiez-vous avec une histoire | **Code d'activité** | A1.3 |
| **Type de ressource** | **Fiches d'activités**  **(COMME)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en face à face |
| **Durée de l'activité**  **(En minutes)** | **60** | **Résultat d'apprentissage** | Connaissance de base de l'écriture d'un récit |
| **But de l'activité** | Les apprenants auront une meilleure compréhension des points importants à aborder sur la narration. Ils pourront créer leurs propres histoires et les partager à voix haute avec les autres participants. | | |
| **Matériel requis pour l'activité** | Stylos et matériel de prise de notes pour les participants  Tableau à feuilles  L'ordinateur | | |
| **Instructions étape par étape** | * L'animateur discutera de la façon de développer la narration avec ses participants. * Tous les apprenants doivent réfléchir à une histoire personnelle, d'enfants ou d'adultes, qu'ils ont vécue dans leur pays d'origine. * Les participants doivent adapter leur histoire aux concepts écrits sur le tableau blanc. * La narration doit approcher la vérité et la réalité, mais en même temps elle doit être créative et originale. * À la fin de la rédaction de la narration, les apprenants doivent la lire à haute voix aux autres participants. * L'animateur doit faire appel à la créativité. Tous les participants doivent être engagés et intéressés à écouter l' histoire. * L'animateur peut se déplacer entre eux dans cette activité, supervisant le développement de la narration. | | |

| **Titre du module** | Moi en tant que conteur | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre de l'unité** | Ton histoire | | |
| **Titre de l'activité** | DÉ | **Code d'activité** | A2.3 |
| **Type de ressource** | **Fiches d'activités**  **(COMME)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en face à face |
| **Durée de l'activité**  **(En minutes)** | **60** | **Résultat d'apprentissage** | Connaissances de base en écriture |
| **But de l'activité** | Les participants développeront leurs compétences écrites, linguistiques et créatives. Cette activité fournit des souvenirs, ravive des moments et des sentiments du passé. | | |
| **Matériel requis pour l'activité** | Stylos et matériel de prise de notes pour les participants  Tableau à feuilles  L'ordinateur | | |
| **Instructions étape par étape** | * Tous les participants doivent choisir une photo/image de leur ville natale. Devrait rappeler eux d'une place spéciale. * L'animateur choisit un participant pour commencer et montrer sa photo/image. Le participant peut donner quelques indices ou conseils sur le lieu, l'âge du moment, etc. * Les autres participants doivent essayer de décrire et d'interpréter la photo/image. * Le participant qui a commencé à partager la photo/image vérifiera toutes les histoires et découvrira celle qui est la plus proche de la vérité. * Ce participant évaluera également toutes les histoires et comptera l'histoire vraie derrière la photo/image. Elle doit expliquer pourquoi elle a choisi cette photo/image et ce qu'elle ressent lorsqu'elle parle de ce moment. * Tous les apprenants doivent suivre les mêmes étapes. | | |

| **Titre du module** | Moi en tant que conteur | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Titre de l'unité** | Le pouvoir de la narration | | |
| **Titre de l'activité** | Juste une minute | **Code d'activité** | A3.2 |
| **Type de ressource** | **Fiches d'activités**  **(COMME)** | **Type d'apprentissage** | Apprentissage en face à face |
| **Durée de l'activité**  **(En minutes)** | **60** | **Résultat d'apprentissage** | Connaissance de base des compétences oratoires |
| **But de l'activité** | Les apprenants acquerront une meilleure connaissance des compétences oratoires ainsi qu'une plus grande appréciation de celles-ci. En mettant en pratique la théorie qu'ils ont apprise, ils se sentiront plus confiants dans leur capacité à l'appliquer à leur propre travail. | | |
| **Matériel requis pour l'activité** | Stylos et matériel de prise de notes pour les participants  Tableau à feuilles  Microphone | | |
| **Instructions étape par étape** | * L'animateur doit d'abord montrer le programme de la BBC. * L'animateur demande à tous les participants de dire un sujet sur leur pays/ville/village dont ils aimeraient parler. * fois que chacun a choisi un thème, il doit se préparer à en parler en une minute, sans hésitation, déviation ou répétition. * L'animateur accordera 15 à 20 minutes pour écrire et pratiquer. * L'animateur choisit une personne pour commencer. * Tous les participants peuvent contester l'histoire et poser des questions. * Tous les participants doivent le faire individuellement. * L'animateur doit donner des commentaires constructifs. | | |

