PLAN DE LEÇON

NARRATION NUMÉRIQUE

Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes*.

ANNÉES SCOLAIRE : 9e année

A PROPOS DE L'AUTEUR : HabiloMédias

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves découvrent le format de l'histoire numérique. Ils regardent une vidéo qui explique les éléments d'une histoire numérique et comment en créer une qui soit convaincante, puis réfléchissent à leurs propres histoires numériques courtes. Ils utilisent une table d'histoire pour planifier le projet en détail, puis créent une vidéo à l'aide du créateur d'histoires numériques de HabiloMédia.

Résultats d'apprentissage

Grandes idées/concepts clés : Les élèves comprendront que…

Chaque support a une forme esthétique unique :

- Les différentes formes de médias ont des règles de notification différentes que les créateurs de médias utilisent pour communiquer

Questions clés :

- Qu'est-ce qui rend une histoire numérique convaincante?

Connaissances essentielles : Les étudiants sauront…

- Lecture des médias : éléments d'une histoire numérique
- Création et remixage : outils et techniques de narration numérique

Vocabulaire clé : récit numérique, rendu, segment

Tâches de rendement : Les étudiants seront capables de…

- Reconnaître les éléments d'une histoire numérique et analyser leur efficacité
- Créez un tableau d'histoire qui utilise efficacement ce qu'ils ont appris
- Utilisez leur tableau d'histoire comme ébauche pour créer une vidéo terminée

©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca

- Utilisez le Créateur d'histoires numériques pour créer une vidéo terminée

Résultats adaptés aux étudiants :

- Nous découvrirons les éléments constitutifs des récits numériques, les outils et techniques utilisés pour les créer, ainsi que le vocabulaire important tel que « récit numérique », « rendu » et « segment ».
- Nous réfléchirons à ce qui rend un récit numérique captivant et à la manière dont les différents médias ont leurs propres règles et styles pour communiquer des idées.
- Nous identifierons et analyserons les différentes parties d'un récit numérique, créerons un tableau narratif comme brouillon et utiliserons le Créateur d'histoires numériques pour produire une vidéo finale.

Préparation et matériels

- Regardez la vidéo Instant Expert sur l'enseignement des histoires numériques
- Préparez-vous à diffuser la vidéo Raconter votre histoire numérique
- Assurez-vous que les étudiants peuvent accéder à l'outil Créateur d'histoires numériques.
- Distribuez les documents suivants aux étudiants : *Qu'est-ce qu'une histoire numérique, Explorer les histoires numériques,* et *Tableau de l'histoire*
- Préparez-vous à distribuer la fiche de travail *Votre histoire numérique*

Après avoir donné la leçon, vous voudrez peut-être que les élèves utilisent d'autres outils pour produire des histoires numériques plus ambitieuses qui intègrent des vidéos animées et d'autres éléments. Familiarisez-vous avec les applications et les programmes de storyboard. Consultez le site Web AlternativeTo pour des exemples d'applications et de programmes de montage vidéo qu'ils peuvent explorer.

Procédure

INTRODUCTION

Commencez par demander aux élèves de réfléchir à cette question : « Quelle est votre voix unique? »

Après avoir posé chacune des questions ci-dessous, donnez aux élèves environ 30 secondes pour écrire une réponse.

- Êtes-vous sérieux? Excentrique? Professionnel? Décontracté?
- Aimez-vous raconter plein de petites histoires ou une grande histoire?
- Aimez-vous partager les petites victoires de votre vie ou les grands défis?
- Préférez-vous être une vedette devant la caméra ou préférez-vous que d'autres images parlent pour vous?
- Quel genre de musique aimes-tu?

Ensuite, donnez-leur trente secondes de plus pour écrire tout ce à quoi ils peuvent penser à propos de leur voix unique.

QU'EST-CE QU'UNE HISTOIRE NUMÉRIQUE?

Demandez aux élèves de visionner la vidéo *Raconter votre histoire numérique* et d'identifier les trois éléments d'une histoire numérique. *(Réponse : images, narration et musique)*. Cliquez ou appuyez sur « CC » pour activer le sous-titrage codé.

EXPLORER LES HISTOIRES NUMÉRIQUES

Ensuite, distribuez le document *Qu'est-ce qu'une histoire numérique? Complétez les espaces vides*. Demandez aux élèves de compléter l'exercice à trous pour identifier ce qui fait une histoire numérique convaincante :

- *Réponse :* Une histoire numérique doit être claire. Les gens devraient comprendre votre point de vue et comprendre pourquoi l'histoire est importante pour vous. Les parties doivent fonctionner ensemble pour amener votre public d'une certaine manière. Vous pouvez laisser les mots et les images raconter une histoire ou simplement les laisser raconter l'histoire et les utiliser pour créer une ambiance ou un sentiment.

Ensuite, montrez l'un des exemples d'histoires numériques à la classe : narration numérique : Mon voyage au Canada par Renee Wah, Simon : (diaporama) - Narration par Patrick DORVAL, ou Gaston Lepage reçu membre de l'Ordre du Bleuet lors du gala 2015. Vous pouvez diffuser la vidéo à toute la classe à l'aide d'un projecteur ou, si vous préférez, envoyer

les liens vers la vidéo aux élèves en ligne et leur demander de la regarder individuellement. Ensuite, demandez-leur de répondre aux questions dans le chapitre document *Explorer les histoires numériques* :

- Est-ce qu'ils ont aimé? Pourquoi ou pourquoi pas?
- Quels éléments audio et visuels ont été utilisés pour raconter cette histoire?
- Dans quelle mesure ont-ils bien travaillé ensemble?
- Quel était, selon vous, le message? C'était clair?
- Si on leur demandait de faire une histoire numérique sur le même thème ou un thème similaire, que feraient-ils différemment (le cas échéant)?

Lorsque les élèves ont répondu aux questions, demandez-leur de partager leurs pensées avec la classe.

VOTRE HISTOIRE NUMÉRIQUE

Expliquez aux élèves qu'il peut également être utile de donner une **structure** à votre histoire numérique, en particulier lorsque vous créez votre première histoire.

Une structure simple comporte trois parties : un objectif, un défi et une résolution.

Dans une histoire numérique simple, comme celles qu'ils créeront pour commencer, chacune de ces parties peut constituer un seul segment.

- Le **but** est l'endroit qu'ils essaient d'atteindre dans l'histoire. Il peut s'agir de quelque chose qu'ils veulent ou d'un problème qu'ils doivent résoudre.
- Vient ensuite le **défi** : qu'est-ce qui rend difficile la réalisation de l'objectif? Qu'est-ce qui a pu se passer pour rendre les choses plus difficiles?
- La dernière étape est la **résolution**. Qu'avez-vous fait pour surmonter le défi et atteindre l'objectif? Il n'est pas nécessaire que la fin soit heureuse! Il peut s'agir de quelque chose que vous continuez à faire ou de quelque chose qui n'a pas fonctionné en fin de compte.

Le brainstorming d'une structure peut également partir de la résolution et remonter jusqu'à la fin : Quel défi ont-ils dû relever? Pourquoi ont-ils relevé ce défi?

Rappelez aux élèves qu'il ne s'agit que d'une structure simple pour les aider à démarrer. Ils ne sont pas obligés de suivre cette structure si elle n'a pas de sens pour leur histoire, et ils peuvent également l'adapter. Par exemple, s'ils racontent leur « histoire » pour défendre une cause ou un problème, la « résolution » pourrait être ce qu'ils veulent que le public fasse après avoir regardé le film.

Demandez maintenant aux élèves d'élaborer un plan simple à l'aide du document *Votre histoire numérique*. Si vous le souhaitez, vous pouvez leur demander de le faire par deux ou en petits groupes.

TABLEAU DE L'HISTOIRE

Distribuez ensuite le document Tableau de l'histoire et expliquez-leur qu'une fois qu'ils ont leur structure en trois parties, ils peuvent planifier leurs histoires avec un tableau d'histoires.

Expliquez qu'un tableau d'histoire est un peu comme un script, sauf qu'il est organisé pour faciliter la visualisation de toutes les parties ensemble. C'est là que vous écrivez exactement ce que vous allez dire, quelles images vous utiliserez pour accompagner la narration et quelle musique sera jouée par-dessus.

Demandez aux élèves d'écrire la narration de chaque segment sur le côté gauche et d'écrire quelle image l'accompagnera sur la gauche.

S'ils ont déjà beaucoup d'images, ils voudront peut-être commencer par les organiser pour raconter l'histoire comme une bande dessinée, puis écrire la narration après. Sinon, ils peuvent commencer par écrire la narration puis trouver des images pour les illustrer, comme un livre d'images. Expliquez-leur qu'ils n'ont pas besoin d'écrire exactement l'image que vous utiliserez, juste une description générale de ce qu'elle sera ou de ce qu'elle devrait vous faire ressentir.

Ils peuvent aussi attendre d'avoir parcouru la galerie d'images du Créateur d'histoire numérique pour remplir la deuxième colonne.

CRÉATEUR D'HISTOIRES NUMÉRIQUES

Demandez maintenant aux élèves de visiter le créateur d'histoires numériques de HabiloMédias. Expliquez-leur qu'ils vont utiliser cet outil pour créer leurs histoires numériques en trois segments.

Le créateur d'histoires numériques est accessible sur n'importe quel appareil doté d'un navigateur Internet comme Chrome, Firefox, Safari, etc.

Les étudiants peuvent créer un compte avec leur nom et leur adresse courriel, ou simplement un nom d'utilisateur. S'ils utilisent leur adresse courriel, un lien de confirmation leur sera envoyé à cette adresse. Ils doivent cliquer dessus pour activer le compte. S'ils oublient votre mot de passe, un courriel de récupération sera envoyé à cette adresse. Si vous voulez que les étudiants utilisent cette méthode, il est recommandé de leur demander **de créer des comptes un jour avant de faire cette activité**, afin que le temps de cours ne soit pas utilisé pour attendre l'arrivée des courriels et l'activation des comptes.

Si les étudiants utilisent simplement un nom d'utilisateur, ils seront immédiatement connectés. **Il n'y a aucun moyen de récupérer un mot de passe perdu** s'ils utilisent cette méthode, ils doivent donc s'assurer d'enregistrer **leurs noms d'utilisateur et leurs mots de passe**.

Parcourez le document avec les élèves et passez en revue avec eux les différentes étapes d'utilisation de l'outil :

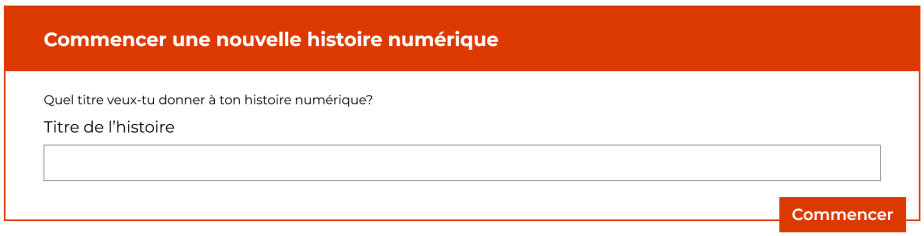
Créer une histoire numérique

Pour commencer à créer votre histoire numérique, ils devront cliquer ou appuyer sur « Commencer ici ».



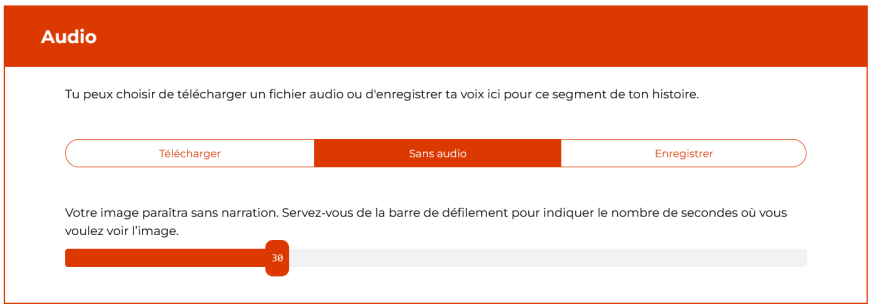
Ensuite, suivez les instructions. Faites remarquer aux élèves qu'ils en ont déjà fait beaucoup en planifiant leurs histoires et en créant leurs tableaux d'histoires.

Les étudiants doivent ensuite nommer leurs histoires et cliquer ou appuyer sur « Commencer ».



Ajout de segments

Ensuite, les élèves ajoutent l'audio et l'image pour chaque segment. Pour l'audio, ils peuvent utiliser le créateur d'histoires pour enregistrer votre narration ou télécharger une narration qu'ils ont faite précédemment, par exemple avec leur téléphone. Ils peuvent aussi laisser un segment silencieux en choisissant « Sans audio ».



Ils peuvent soit télécharger une image pour chaque segment, soit en choisir une dans la galerie.

Avis aux étudiants : il n'est possible d'utiliser que des images fixes dans le créateur d'histoires numériques. Expliquez que c'est pour simplifier les choses pendant qu'ils apprennent le format.

- Pour l'audio comme pour les images, si les étudiants utilisent des fichiers importés, ils devront identifier sous quel droit ils les utilisent. Certaines sources d'images libres de droits et dont le droit d'auteur est autorisé incluent Pixabay, Pexels et Internet Archive. Vous pouvez utiliser l'outil de décision sur l'utilisation équitable du Conseil des ministres de l'Éducation pour déterminer si vos élèves peuvent utiliser d'autres sources en ligne pour ce projet. Pour une explication plus approfondie de l'utilisation équitable et de Creative Commons, consultez la leçon *Remixer les médias* ou l'article L'utilisation équitable pour l'éducation aux médias.

Choisir la musique

Une fois que les élèves ont fait au moins trois segments, ils peuvent choisir leur musique. Il existe une gamme limitée d'options musicales. Demandez aux élèves d'écouter les options et de cliquer ou d'appuyer sur le cercle à côté du titre de celle qu'ils veulent :



Rendu et téléchargement

Une fois que les élèves ont fait au moins trois segments et choisi leur musique, ils peuvent rendre leurs vidéos. Cela transforme le projet en un format vidéo qui peut être lu dans d'autres applications et sur d'autres appareils. Pour ce faire, ils cliquent ou appuient sur « Rendre la vidéo ».



Une fois la vidéo rendue, les étudiants pourront la télécharger sur leur appareil en cliquant ou en appuyant sur Télécharger la vidéo :



Si vous le voulez, vous pouvez demander aux élèves de partager les vidéos qu'ils ont faites avec la classe.

Pour chaque vidéo, demandez aux élèves :

- L'histoire était-elle claire?
- Ont-ils compris le point de vue du réalisateur de la vidéo et pourquoi l'histoire est importante pour eux?
- Les images, la narration et la musique ont-elles fonctionné ensemble pour leur donner une certaine sensation?

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

NARRATION NUMÉRIQUE

Qu'est-ce qu'une histoire numérique? Complétez les espaces vides

Complétez les mots manquants pour montrer ce qui fait une histoire numérique convaincante.

Une histoire numérique doit être _____.

Les gens doivent comprendre votre _____et comprendre pourquoi l'histoire est _____ pour vous.

Les _____ doivent fonctionner ensemble pour faire ressentir à votre public un certain sentiment.

Vous pouvez faire en sorte que les mots et les images racontent une histoire _____ ou laisser les _____ raconter l'histoire et utiliser les _____ pour créer une ambiance ou un sentiment.

©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

NARRATION NUMÉRIQUE

Explorer les histoires numériques

Écrivez ce que vous pensez de l'exemple d'histoire numérique que nous avons regardé en classe. Préparez-vous à discuter de vos réponses avec la classe.

L'avez-vous aimé? Pourquoi ou pourquoi pas? *Pensez aux images, à la musique, à la narration.*	
Quels éléments sonores et visuels ont été utilisés pour raconter cette histoire?	
Comment ont-ils travaillé ensemble?	
Quel était, selon vous, le message? Était-il clair? *Pensez-y : Images, musique et narration.*	
Si l'on vous demandait de créer une histoire numérique sur un thème similaire, que feriez-vous différemment?	

©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

NARRATION NUMÉRIQUE

Votre histoire numérique

Parce qu'il ne contient que ces trois éléments, une histoire numérique peut être créée à l'aide de presque n'importe quel appareil numérique, comme un téléphone ou une tablette, et les parties peuvent être assemblées avec des outils gratuits.

Une histoire numérique peut porter sur n'importe quel sujet que vous souhaitez. Ça pourrait être quelque chose qui vous est arrivé ou qui est arrivé à quelqu'un que vous connaissez, ou une histoire que vous avez inventée. Il n'est même pas nécessaire que ce soit une « histoire » : il peut s'agir d'un essai vidéo que vous utilisez pour persuader les gens ou pour faire valoir un point.

Pour vous entraîner, essayez de créer une histoire numérique composée de trois segments.

Notez quelques idées pour votre histoire numérique. Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez répondre à l'une de ces questions :

- Qu'est-ce qui vous a donné de l'espoir?
- Qu'est-ce qui vous a rendu heureux?

Pensez maintenant à votre histoire en termes de début, de milieu et de fin. Une autre façon d'y penser est de parler d'objectif, de défi et de résolution.

Inscrivez ci-dessous l'objectif, le défi et la résolution de votre vidéo.

Le but est l'endroit que vous essayez d'atteindre dans l'histoire. Il peut s'agir de quelque chose que vous voulez ou d'un problème que vous devez résoudre. Quel est l'objectif de votre vidéo?	
Vient ensuite le défi : qu'est-ce qui rend difficile la réalisation de l'objectif? Qu'est-ce qui a pu se passer pour rendre les choses plus difficiles?	
La dernière est la résolution. Qu'avez-vous fait pour surmonter le défi et atteindre l'objectif?	

Cette structure est là juste pour vous aider à planifier votre histoire. Vous n'êtes pas obligé de le suivre si ça n'a pas de sens pour votre histoire, et vous pouvez aussi l'adapter. Par exemple, si vous racontez votre « histoire » pour défendre une cause ou un problème, la « résolution » pourrait être ce que vous voulez que votre public fasse après avoir regardé.

©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

NARRATION NUMÉRIQUE

Tableau de l'histoire

Une fois que vous avez votre structure en trois parties, vous pouvez planifier votre histoire avec un tableau de l'histoire. C'est un peu comme un script, sauf qu'il est organisé pour qu'il soit plus facile de voir toutes les parties ensemble. C'est là que vous écrivez exactement ce que vous allez dire, quelles images vous utiliserez pour accompagner la narration et quelle musique sera jouée par-dessus.

Écrivez votre narration pour chaque segment sur le côté gauche et écrivez quelle image l'accompagnera sur la gauche.

Voici un exemple de tableau d'histoires :

NARRATION	IMAGE
Il y a environ un an et demi, on a eu deux chats, Boo et Pumpkin. On nous a dit qu'ils formaient un couple soudé, mais ils n'étaient pas vraiment intéressés l'un par l'autre.	Boo et Pumpkin ont l'air tendus
Boo avait beaucoup plus d'énergie que Pumpkin. Il la dérangeait tout le temps, et elle voulait surtout se détendre.	Boo s'apprête à sauter sur Pumpkin.
Parce qu'il s'ennuyait, Boo a aussi eu beaucoup d'ennuis.	Boo est sur le point de renverser les fleurs.

Si vous avez déjà beaucoup d'images, vous pouvez commencer par les organiser pour raconter l'histoire comme une bande dessinée, puis écrire la narration après. Sinon, vous pouvez commencer par écrire la narration puis trouver des images pour les illustrer, comme un livre d'images. Vous n'avez pas besoin d'écrire exactement l'image que vous utiliserez, juste une description générale de ce qu'elle sera ou de ce qu'elle devrait vous faire ressentir.

Si vous le souhaitez, vous pouvez attendre de remplir la deuxième colonne jusqu'à ce que vous parcouriez la galerie d'images du Créateur d'histoire numérique.

NARRATION	IMAGE
MUSIQUE	

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

NARRATION NUMÉRIQUE

Créateur d'histoires numériques - Instructions

Visitez maintenant le créateur d'histoires numériques de HabiloMédias. Vous pouvez utiliser n'importe quel appareil doté d'un navigateur Internet comme Chrome, Firefox, Safari, etc.

Vous pouvez créer un compte avec votre nom et une adresse courriel, ou simplement un nom d'utilisateur.

Si vous utilisez votre adresse courriel, vous devrez ouvrir le courriel que vous recevez et cliquer sur le lien de confirmation. Si jamais vous oubliez votre mot de passe, un courriel de récupération sera envoyé à cette adresse.

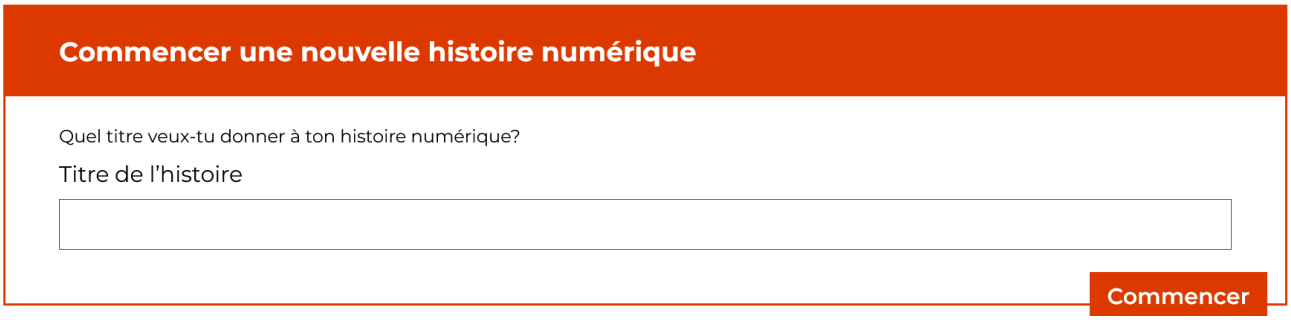
Si vous utilisez simplement un nom d'utilisateur, vous serez immédiatement connecté. **Il n'y a aucun moyen de récupérer un mot de passe perdu si** vous n'avez qu'un nom d'utilisateur, alors assurez-vous d'enregistrer **votre nom d'utilisateur et votre mot de passe**.

Pour commencer à créer votre histoire numérique, cliquez ou appuyez sur « Commencer ici » :

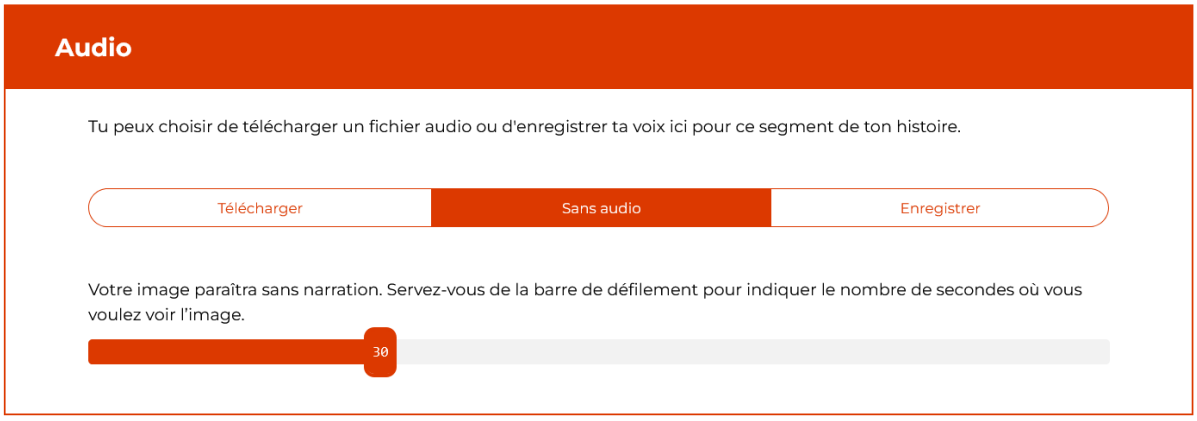


Ensuite, suivez les instructions. Vous en aurez déjà fait beaucoup lors de la planification de votre histoire et de la création de votre tableau d'histoire.

Donnez un nom à votre histoire et cliquez ou appuyez sur « Commencer » :



Vous allez maintenant ajouter l'audio et l'image pour chaque segment. Pour l'audio, vous pouvez utiliser le créateur d'histoires pour enregistrer votre narration ou télécharger une narration que vous avez faite avec une autre application. (Si vous le téléchargez, vous devrez indiquer si vous l'avez créé ou quel droit vous avez de l'utiliser.) Vous pouvez également laisser un segment silencieux en choisissant « Sans audio ».



Vous pouvez soit télécharger une image pour chaque segment, soit en choisir une dans la galerie. (Si vous le téléchargez, vous devrez indiquer si vous l'avez créé ou quel droit vous avez de l'utiliser.)

Une fois que vous avez fait au moins trois segments, vous pouvez choisir votre musique.

Vous pouvez écouter les différentes options musicales et cliquer ou appuyer sur le cercle à côté du titre de celle que vous voulez :



Lorsque vous avez fait au moins trois segments et choisi votre musique, vous pouvez rendre votre vidéo. Cela le transforme en un format vidéo que vous pouvez lire dans d'autres applications et sur d'autres appareils.

Pour ce faire, cliquez ou appuyez sur « Traitement de la vidéo ».



Une fois rendu, vous pourrez le télécharger sur votre appareil en cliquant ou en appuyant sur Télécharger la vidéo.



Si vous n'êtes pas satisfait de votre histoire numérique, vous pouvez toujours revenir en arrière et ajouter d'autres segments ou modifier ceux que vous avez déjà créés, puis la rendre et la retélécharger.