

Boîte à outils pédagogique

Conseils pédagogiques

Comment garantir l'interactivité de vos devoirs ludiques ?

Dans le chapitre 2.3.3 du cours en ligne, vous trouverez des conseils sur la manière de créer les bases de l'interaction et des outils, permettant au lecteur de devenir le protagoniste de l'histoire.

Voici quelques exemples :

1. **Utilisez des objets reconnaissables et qui ont une fonction dans l'histoire** : au cours de l'aventure, les lecteurs pourraient être appelés à choisir s'il est nécessaire de les utiliser et si oui, comment.

Alors qu'il s'apprête à quitter le bureau de l'archéologue, Carlo remarque un objet étrange. « C'est une vieille pioche », dit l'archéologue. « Vous pouvez la prendre si vous voulez. »



(...)

Carlo se retrouve enfin devant ce qui est probablement l'entrée du tombeau où se trouve le trésor antique...

*Mais des racines de plantes et des broussailles laissées à l'abandon pendant des années bloquent l'entrée.
Carlo envisage d'allumer un feu pour brûler les broussailles et vous demande : « Pensez-vous que c'est la bonne chose à faire ? »*

2. **Utilisez des intersections** : les lecteurs décident de la suite de l'histoire, en ayant la possibilité de choisir entre deux ou plusieurs options.

Carlo voit sur sa gauche une guide touristique qui accompagne un groupe de visiteurs. Vous pouvez lui demander si elle a vu quelque chose. Mais l'attention de Carlo est attirée à sa droite par le bruit produit par un homme étrange qui se tient devant la porte de la boutique de souvenirs : il porte un t-shirt vert et mâche un bonbon. Il continue de jouer avec le plastique qui enveloppait le bonbon tout en le regardant. Carlo doit décider de ce qu'il doit faire. Que lui conseillez-vous de faire ?

3. **Utilisez des épreuves** : les lecteurs doivent utiliser leurs connaissances pour réussir une épreuve.

Carlo se trouve devant une boîte aux lettres. Elle est fermée par un cadenas à 3 chiffres. Zut ! En regardant de plus près, il remarque cependant la gravure suivante : « $\pi =$ ». Peut-être pouvez-vous l'aider ?

4. **Utilisez des informations et des indices qui sont utiles pour continuer l'histoire** : les lecteurs attentifs sauront comment procéder. En revanche, si les élèves n'ont pas remarqué ces informations, ils risquent de s'en remettre au hasard ou de tomber dans un piège, ou encore de ne pas savoir quel chemin prendre et de revenir en arrière.

Carlo trouve un emballage de bonbon sur le sol. Le coupable pourrait l'avoir laissé tomber. Mais que peut-il faire ? Ce n'est pas grand-chose comme piste. Peut-être pouvez-vous l'aider à comprendre...