

# Récit Interactif

---

# Déroulement de la journée

---

- ❑ Introduction – historique- spécificités de récit interactif – notion d’hyperlien
  - ❑ Organigramme d’un conte
  - ❑ Les livres-jeux
  - ❑ Présentation de récits interactifs
  - ❑ Outils : Didapages- Open Office
  - ❑ Réalisation d’un récit interactif
-

# L'évolution de l'écriture ...

---



# Principe du récit interactif

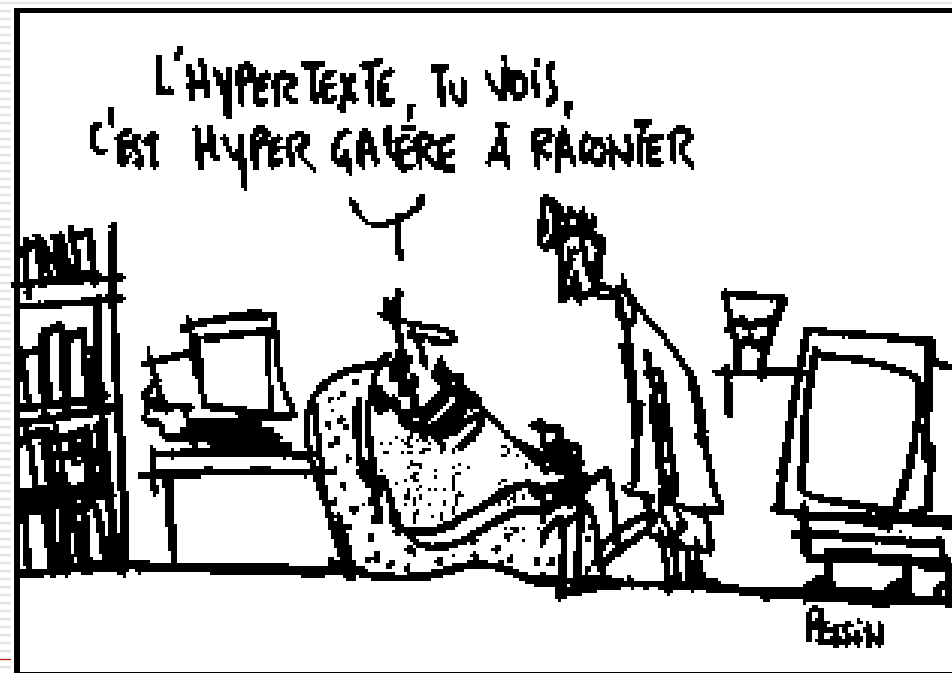
---

- ❑ L'expression « **récit interactif** » ou « récit à parcours multiple » désigne un nouveau mode de récit
  - ❑ L'auteur n'impose pas le déroulement, voire le dénouement.
  - ❑ Chaque lecteur construit son parcours, contrôle l'aventure, devient **acteur**.
  - ❑ Ce type de récit est bien connu des élèves sous sa forme papier : « le livre dont vous êtes le héros » ou les albums de « livre-jeu ».
-

# Ses spécificités

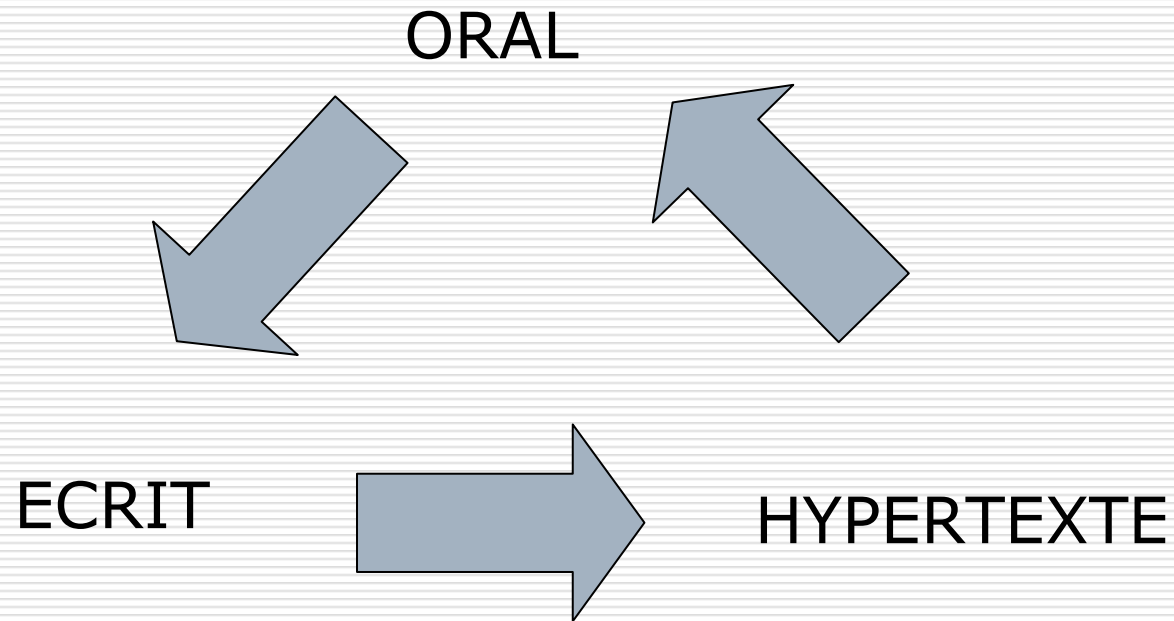
---

Un récit interactif est un récit dont la progression non linéaire est commandée par le lecteur, grâce à **l'hypertexte.**



# La 3ème dimension du langage

---



# Qu'est ce que l'hypertexte ?

---

Contrairement à une lecture (ou une écriture) linéaire, son principe de fonctionnement se rapproche de celui de l'esprit humain, dans sa capacité à stocker, organiser et retrouver l'information par des associations d'idées.

---

# Qu'est ce que l'hypertexte ?

---

L'hypertexte est une façon de présenter, de structurer et de relier l'information dans le but de faciliter l'accès à cet information par un système de renvois et d'enchaînements.

Dans sa forme la plus élémentaire, l'hypertexte est constitué d'un ensemble d'écrans connectés par des **liens**.

La validation d'un bouton (mot, expression, nombre, symbole, ...) affiche un nouvel écran dans lequel figurent d'autres boutons ouvrant de nouveaux écrans, etc...

---



# Progression du récit

---

La progression du récit peut être en effet envisagée de différentes manières :

Il peut s'agir :

- d'un récit linéaire, dans lequel le lecteur agit pour lire la page suivante.
- d'un récit "**à option**", où le lecteur peut lire s'il le souhaite un dialogue, une description ou la narration d'une action secondaire.
- d'un récit à "**choix multiples**", c'est à dire dans lequel le lecteur choisit entre plusieurs possibles.

Bien entendu, il est possible de combiner ces trois types de progression.

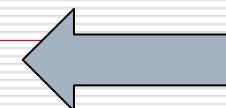
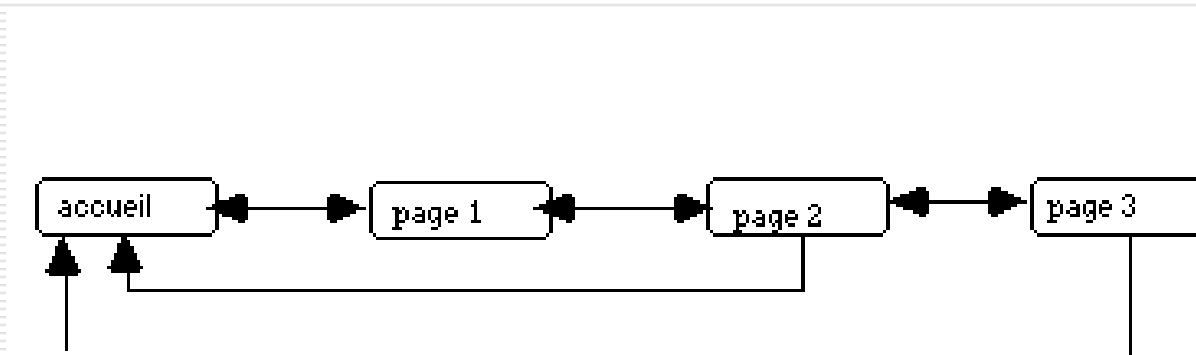
---

# Récit linéaire ou tourne-pages

---

Ce modèle reproduit à peu près le **feuilletage séquentiel** d'un livre.

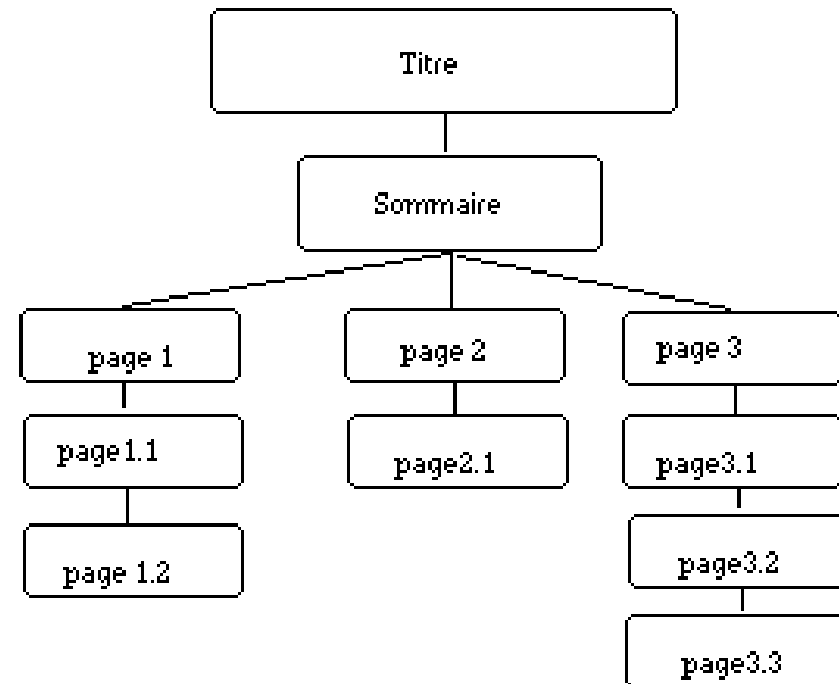
L'**interactivité** offerte à l'utilisateur est restreinte: invité à tourner les pages, une à une, il peut aussi revenir en arrière et quitter son parcours.



# Récit en arborescence

---

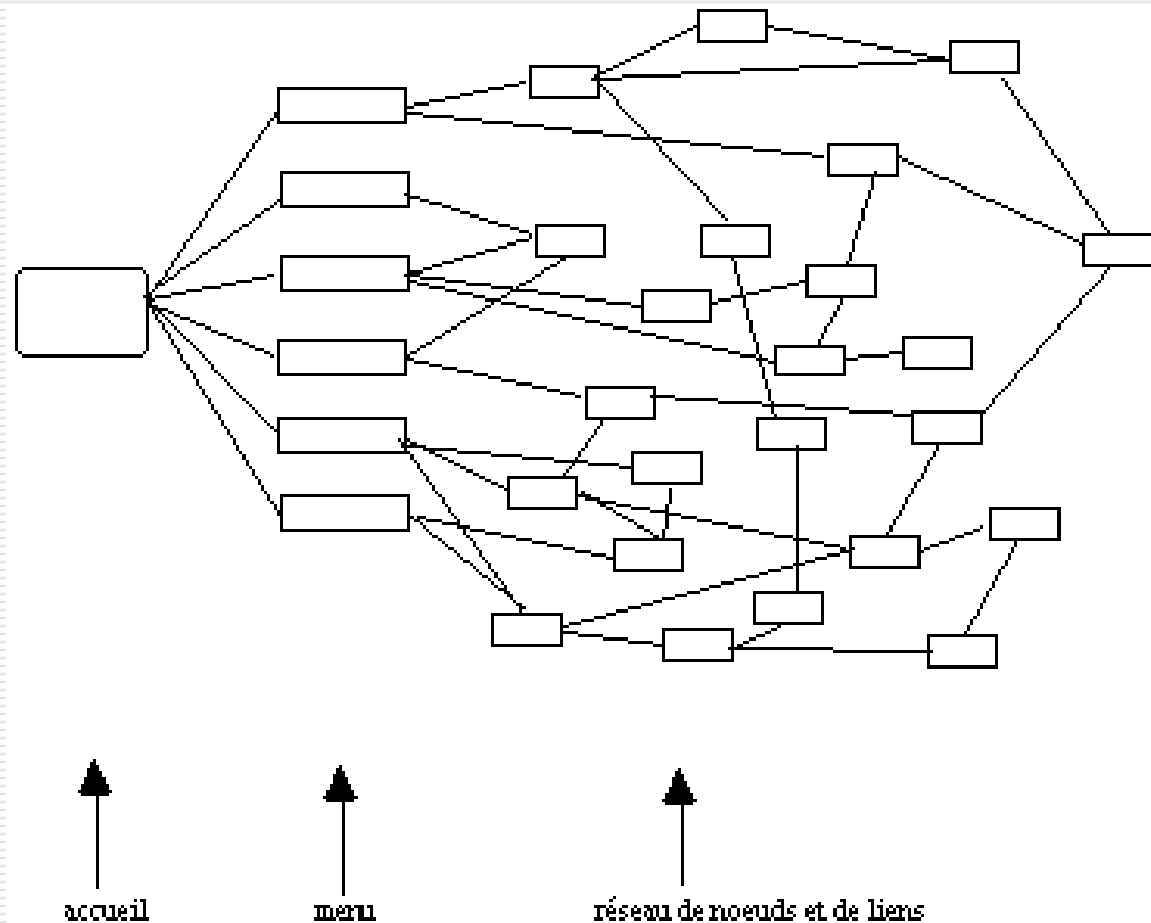
Dans un récit **arborescent**, l'information est organisée en **niveaux hiérarchiques**, de façon descendante, de la racine à l'élément terminal.



# L'hypertexte combinatoire

---

Nombre fini  
de nœuds  
Parcours  
délinéarisé



# Les 3 petits cochons

---

Conte classique linéaire

On lui rajoute des éventualités

Reconstituez l'organigramme du conte

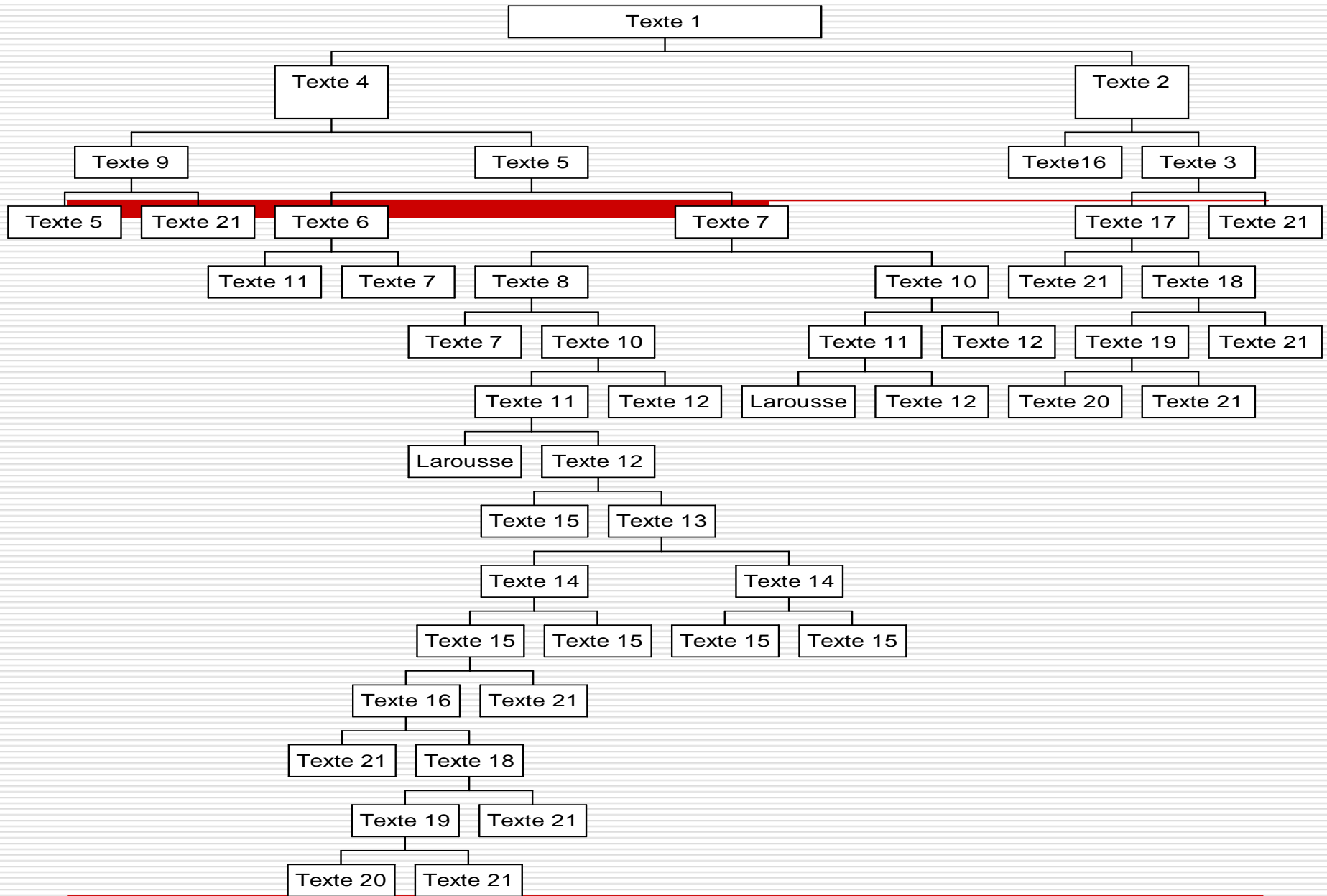
---

# Les 3 petits pois (Raymond Queneau)

---

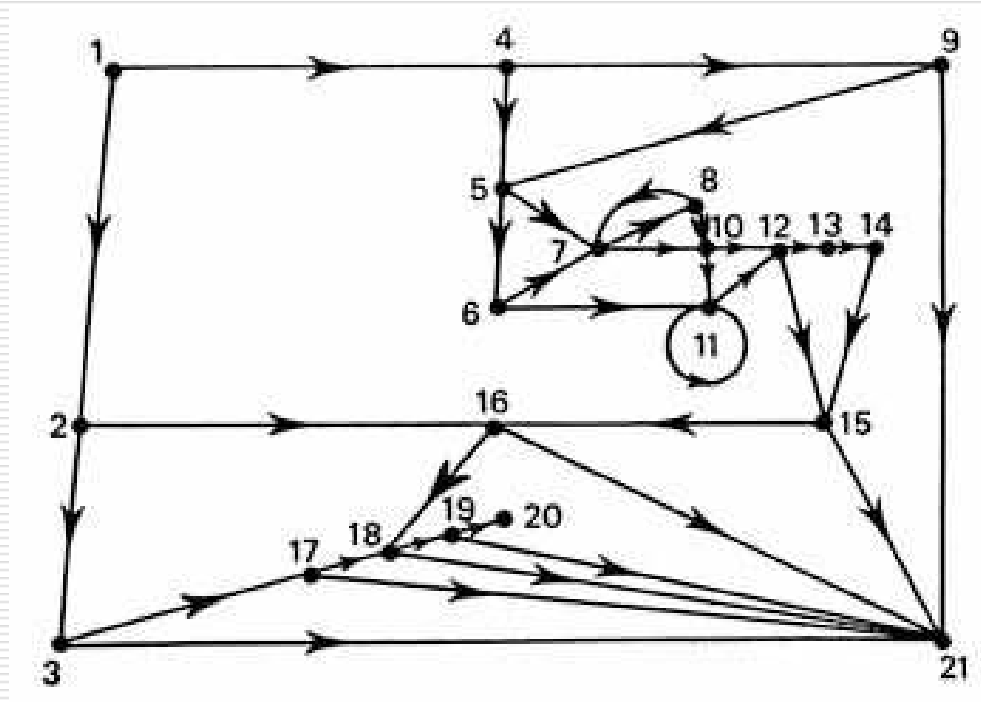
1. Désirez-vous connaître l'histoire des trois alertes petits pois ?  
Si oui, passez à 4,  
si non, passez à 2.
2. Préférez-vous celle des trois minces grands échalas ?  
Si oui, passez à 16,  
si non, passez à 3.
3. Préférez-vous celle des trois moyens médiocres arbustes ?  
Si oui, passez à 17,  
si non, passez à 21.
4. Il y avait une fois trois petits pois vêtus de vert qui dormaient gentiment dans leur cosse. Leur visage bien rond respirait par les trous de leurs narines et l'on entendait leur ronflement doux et harmonieux.  
Si vous préférez une autre description, passez à 9,  
si celle-ci vous convient, passez à 5.
5. Ils ne rêvaient pas. Ces petits êtres en effet ne rêvent jamais.  
Si vous préférez qu'ils rêvent, passez à 6,  
sinon, passez à 7.
6. Ils rêvaient. Ces petits êtres en effet rêvent toujours et leurs nuits secrètent des songes charmants.  
si vous désirez connaître ces songes, passez à 11,  
si vous n'y tenez pas, vous passez à 7.





# Graphe du conte

---





# Avantages de l'utilisation de l'ordinateur : lire

---

- une navigation conviviale et intuitive,
  - une tricherie limitée (pas de feuilletage des pages, réel hasard), donc une meilleure crédibilité de la réussite,
  - la sauvegarde des parcours (trace du texte ou de la navigation,
  - la gestion automatique des scores le cas échéant,
  - la gestion possible du temps de lecture,
  - la reprise (en l'état) d'une partie interrompue mais sauvegardée,
  - un accompagnement sonore le cas échéant,
  - un réel comportement de lecteur acteur (le zapping n'aboutit nulle part.).
-

# Avantages de l'utilisation de l'ordinateur : écrire

---

- Le traitement de texte, en permettant de produire un texte manipulable, remodelable, toujours présentable, autorise et favorise le travail de réécriture dans sa phase de "mise en texte", sans pour autant bloquer l'élève sur les problèmes de correction et d'accumulation de traces d'erreurs. Il facilite également la mise en forme des textes.
-

# Compétences B2i mises en oeuvre

---

**1- S'approprier un environnement informatique de travail**

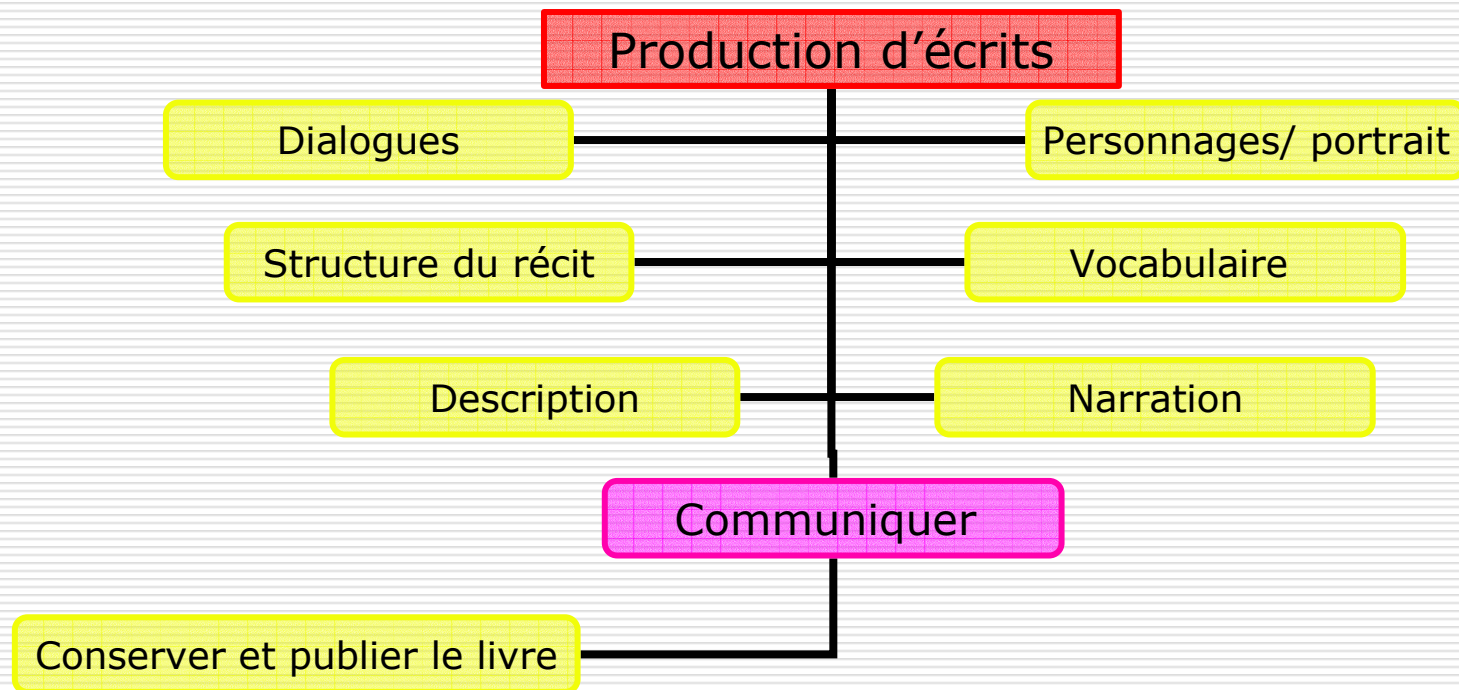
**3 – Créer, produire, traiter, exploiter des données**

**4 – S'informer, se documenter**

---

# Communiquer grâce au récit interactif

---



# Les domaines possibles

---

## □ Ecrits fictionnels

On peut imaginer développer ce type de récit en littérature : le conte traditionnel, le conte de randonnée, le récit policier ou de science fiction.

## □ Ecrits documentaires

Une autre utilisation peut être faite

- en histoire : suivre un personnage dans une époque et dans des lieux donnés
  - en géographie dans un voyage autour du Monde, de l'Europe ou de la France
  - en mathématiques dans une série d'énigmes
-

# Motivateur d'écriture

## Le conte

« Dans un lointain royaume, il y avait un roi, et ce roi avait deux fils... »

Que se passe-t-il ensuite ? C'est toi qui vas devenir écrivain. Comment se terminera ton conte ? Tout dépend de toi.

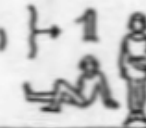
A chaque épisode tu as le choix entre deux solutions. Tu choisis celle que tu veux. Puis tu vas à la case indiquée par une flèche et le numéro de la case (→ 13, par exemple). Ainsi de suite jusqu'à la FIN. A chaque case tu dois écrire un petit texte.



Dans un lointain royaume, un roi avait deux fils.

L'aîné (décris-le)

Le cadet (décris-le)



1 Le roi demande à ses fils de partir à la recherche d'un trésor.

Où ? Lequel ? → 2

2 Le roi a un objet magique. On le lui vole.

Lequel ? Qui ? → 3

Les fils vont le chercher.



2

Ton héros arrive devant un souterrain. Il entre → 4

Ton héros arrive dans une forêt. Il y pénètre → 5



3

Ton héros rencontre une vieille femme qui lui demande à manger → 6

Ton héros rencontre quelqu'un qui lui pose une devinette.

Qui ? Laquelle ? → 7



4

Ton héros doit combattre un animal fabuleux. Lequel ? → 8

Un monstre lui indique la route du palais du roi.

Qui ? Où ? → 9



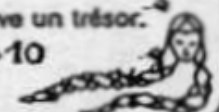
5

Dans la forêt une princesse est prisonnière.

Où ? Pourquoi ? Par qui ? → 12

Ton héros trouve un trésor.

Où ? Quoi ? → 10



# Réalisation d'un récit interactif

---

- La rédaction de textes interactifs peut se dérouler dans un premier temps comme la rédaction que les élèves pratiquent habituellement.
  - Il faut néanmoins prévoir dès le départ le nombre d'étapes, le nombre de sorties possibles, le type de questions, ...
  - Chaque groupe pourra alors choisir de développer à sa manière le déroulement de l'épisode ainsi que la ou les sorties possibles.
-

# Organisation du récit

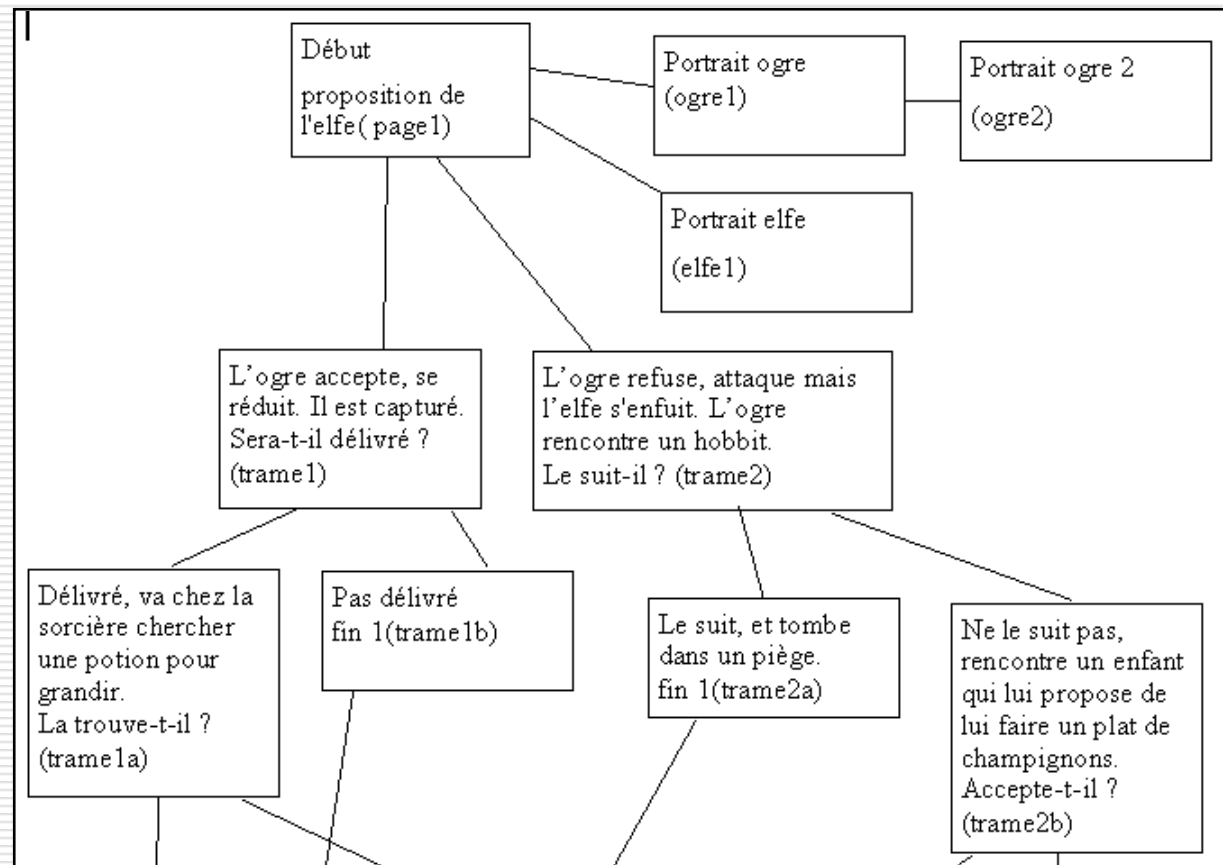
---

- ❑ L'objectif commun à tous les niveaux est de rendre l'élève capable d'organiser son récit en pages hiérarchisées.
  - ❑ Dans tous les cas, l'organisation de l'ensemble des pages sera clairement mis en évidence dans le [story-board](#).
-

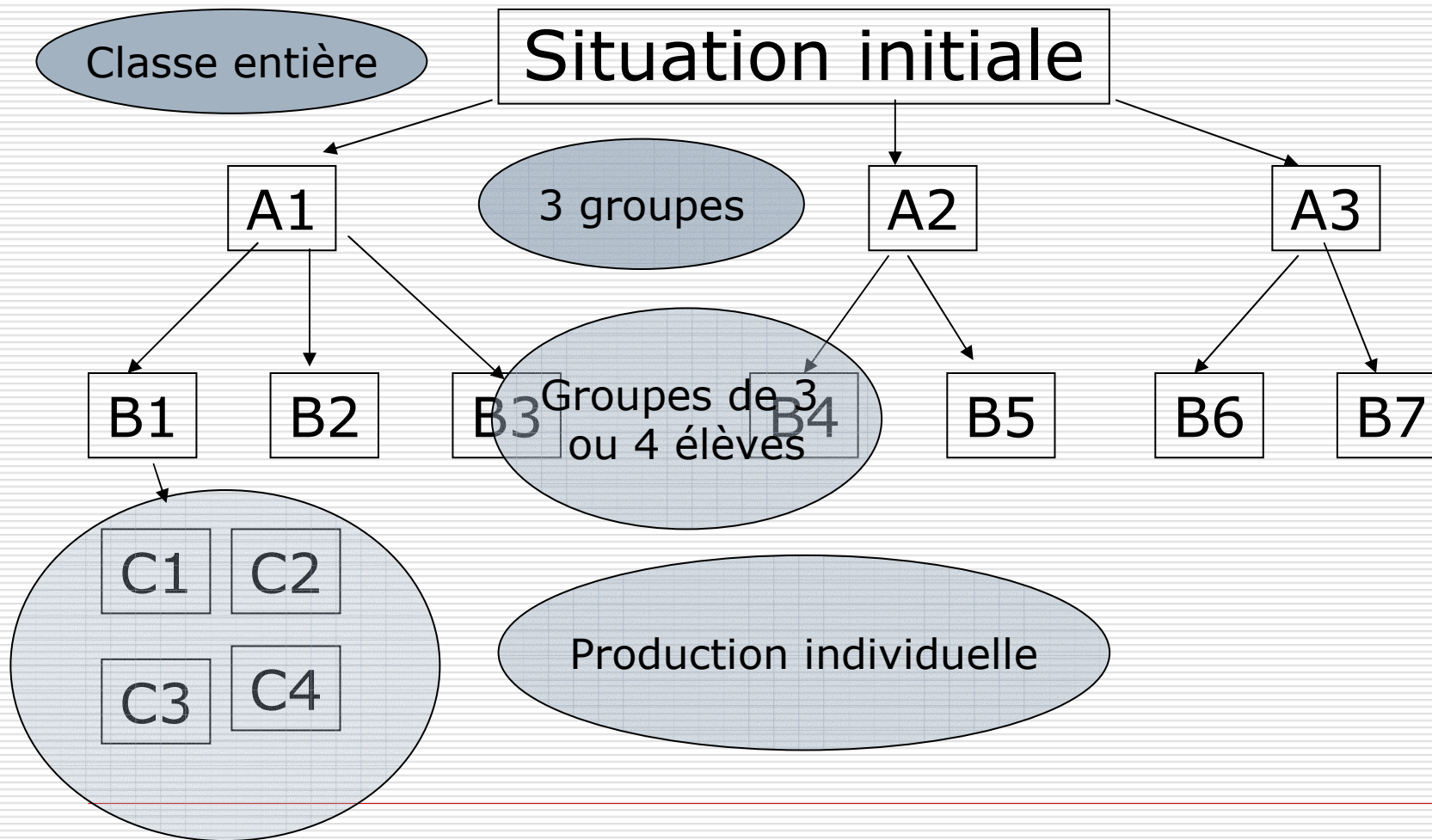


# Le story-board

Il va permettre de visualiser le plan du récit, les modes de navigation d'une page à l'autre.



# Organigramme possible



# Saisie des textes et charte graphique

---

- Il faut veiller à ce que l'ensemble du produit fini donne une impression d'unité. Les couleurs, les polices, les boutons, les sons doivent avoir fait l'objet de choix raisonnés liés au thème retenu.
  - Bien entendu, il ne s'agit pas d'imposer ses propres choix aux élèves, mais au contraire de les aider à construire du sens : dès lors qu'ils déterminent une couleur, une police, la forme d'un bouton, ils doivent justifier leur choix.
-

# Sauvegardes

---

## □ Un seul dossier

Pour éviter tout problème et pouvoir faire des sauvegardes sûres, il faut sauvegarder chaque page dans un seul et unique dossier.

## □ Sauvegardes

Il faut toujours faire plusieurs sauvegardes :

- - Toutes les cinq minutes quand on construit une page
  - - À la fin de la séance, il faut enregistrer tous les fichiers sur un **support externe**
  - - Il faut conserver plusieurs versions de ces sauvegardes générales ; on ne sait jamais.
-

# Révision des textes

---

Cohérence	Style	Surface
Entre les textes produits (personnages- lieux- scénario)	-Temps -Descriptions -Pronoms personnels (je-tu-il)	-Orthographe -Syntaxe -Ponctuation

---

# Les outils

---

## Des outils spécifiques existent :

- Le logiciel Quandary permet de fabriquer une structure du type "Le livre dont vous êtes le Héros", sous forme de pages Web.
- [Didapage](#), [Minibook](#), etc...
- [Story wite](#)

## Des outils bureautiques (Open Office)

- un logiciel de traitement de texte avec insertion d'hyperliens
  - un logiciel de présentation avec hyperliens
  - un logiciel de réalisation de pages Web
-

# Créer un hyperlien

---

- La création des hyperliens se fait de préférence lorsque tous les fichiers ont été créés. Même les logiciels de traitement de texte permettent de le faire.
  - Il faut sélectionner le mot que l'on veut rendre hypertextuel, insérer un lien hypertextuel, et définir la cible, c'est-à-dire la page vers laquelle on se rend lorsque l'on clique sur ce lien.
-

# Proposition de séquence préparatoire à l'écriture d'un conte interactif en cycle3

---

- Découverte- imprégnation (*Vivez l'aventure/Livre-jeu Gründ*)
  - Réalisation de l'organigramme d'un conte (les 3 petits cochons) et d'un livre jeu
  - Lecture d'un livre de la collection « le livre dont vous êtes le héros »
  - Recherche des embrayeurs, comment changer de n° ?
  - Imaginer une suite à un épisode donné
  - Ecrire un début de conte à choix multiple
-



# Imaginer une suite

---

Vous tendez votre arc et vous tirez, mais vous constatez avec désespoir que la flèche s'arrête à quelques centimètres de sa poitrine et tombe sur le sol sans l'avoir atteint. Il lève les yeux et vous regarde avec un sourire sinistre et triomphant.

Qu'allez-vous faire ? Rendez-vous au N°  
105

---

# Propositions de récits interactifs

---

## 1. « 3 petits cochons »

Reprendre l'organigramme du conte fait le matin. Créer les fichiers correspondants et les hyperliens sous Open Office. Rajouter des descriptions, des cochons, du loup, et des maisons

## 2. « Conte classique revisité »

Choisir un conte classique (PCR par ex) et rajouter des embranchements, des non linéarités. Créer l'organigramme et les fichiers et hyperliens nécessaires. Choisir le point de vue au démarrage : PCR, loup, Grand-mère

---

- 
3. « Visite » Choisir un lieu ou une époque à visiter, une mission, des personnages historiques. Déterminez des passages obligés et des énigmes à résoudre. Créer les fichiers et hyperliens nécessaires. Suggestions : Londres, Louis XIV
  4. « Documentaire » Choisir un sujet (animal (les félins) – milieu( le désert)- sujet scientifique (les volcans- voyage d'une goutte d'eau) et le cheminement. Chercher les infos et les images. Créer les fichiers et hyperliens
  5. « Maths » Visite de la galaxie MATHS. Cheminement- énigmes- missions- création des fichiers
-