

Création d'atelier

POUR L'ENSEIGNANT

Introduction à l'activité : les outils numériques

Objectifs d'apprentissage : Après avoir complété cette feuille de travail, vous serez en mesure de connaître certains outils numériques qui peuvent aider à la création de success stories et de choisir ceux que vous pouvez utiliser avec vos élèves.

Durée de l'activité : 1 heure.

Brève description de l'activité : Il existe différents outils numériques et logiciels qui peuvent être utilisés dans la création de success stories et faciliter le travail avec les étudiants, tout en leur donnant des notions de base sur l'utilisation du numérique dans le processus créatif. Ils peuvent être divisés en outils de story-board, logiciels de présentation et créateurs d'illustrations. Cette activité fournit une liste d'outils utiles divisés en catégories.

Instruction et description de l'activité, étape par étape :

Étape 1 : Consultez ces outils pour la création du storyboard : ces programmes disposent de fonctions spécifiques pour organiser les boîtes et ajouter des descriptions textuelles afin de faciliter le processus de construction du storyboard.

Storyboard That : (Choix entre les éditions individuelle et éducative, essai gratuit d'une semaine) <https://www.storyboardthat.com/>

Toon Boom Storyboard Pro : (Choix de plusieurs produits qui peuvent être essayés gratuitement pendant une période limitée) <https://www.toonboom.com/>

Storyboard Fountain : (Téléchargement gratuit)
<https://moritzrecke.com/storyboard-fountain/>

Canva : (abonnements gratuits avec contenu limité, abonnements Pro et Team, abonnement gratuit pour les organisations à but non lucratif, plan gratuit pour les enseignants et les





élèves des écoles éligibles) <https://www.canva.com/> pour créer des modèles de storyboard imprimables

StoryDice : <https://davebirss.com/storydice/> (gratuit) est un dé numérique qui peut être lancé virtuellement pour obtenir une série de combinaisons originales d'objets. Il peut être utile pendant la construction de l'intrigue pour introduire de nouveaux éléments de l'histoire et rendre le processus de création plus interactif et plus amusant.

Étape 2 : Consultez ces outils pour la création d'illustrations :

Logiciel de dessin : Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Painter ou Procreate (pour iPad).

Créateurs d'illustrations :

Appypie : (essai gratuit d'une semaine, abonnement mensuel)

<https://www.appypie.com/design/illustrations/maker>

Canva : (abonnements gratuits avec contenu limité, abonnements Pro et Team, abonnement gratuit pour les organisations à but non lucratif, plan gratuit pour les enseignants et les élèves des écoles éligibles) <https://www.canva.com/>

Free Pik : (gratuit) <https://www.freepik.com/ai/image-generator>

Blush : (Plan gratuit, Plan pro) <https://blush.design/>

Étape 3 : Consultez ces logiciels de présentation :

Book creator : <https://bookcreator.com/> (gratuit pour les enseignants individuels, abonnements Premium et Schools) pour créer des livres numériques interactifs avec des images, des liens, des sons, etc.

My Story Book : <https://www.mystorybook.com/> (essai gratuit d'une semaine, abonnements mensuels ou annuels) pour créer un livre d'histoire avec des textes, des illustrations et des personnages.



Cofinancé par
l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.



PubCoder : <https://pubcoder.com/> (essai gratuit pendant un mois, abonnements annuels et par équipe) pour créer des livres numériques pour et/ou avec les élèves.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.