

# LE NARRATIVE LEARNING: DEVENIR METTEUR EN SCÈNE DE FORMATIONS

L'Homme est un conteur d'histoires. La formule est d'un auteur qui pointe du doigt ce que l'on nomme parfois **storytelling, narrative-learning, savoirs épisodiques ou encore récits expérientiels**. Quels que soient les savoirs, ils se situent dans le temps, dans un contexte, mettent en situation des individus, témoignent des interactions entre toutes ces composantes. Tous les ingrédients d'une narration sont réunis : **histoire, intrigue, casting, lieux** etc. Comme une bonne histoire, une formation est mémorable parce que l'apprenant y trouve des éléments d'identification, de personnification.

## PRÉSENTATION DE LA FORMATION

---

**Public cible :**

Ingénieur pédagogique, concepteur multimédia, chef de projet formation ou toute personne souhaitant mettre en oeuvre le narrative-learning en formation.

**Nombre de participants :**

8 participants.

**Prérequis :**

Avoir les bases de la conception pédagogique.

**Dates :**

A définir.

**Durée :**

De 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h, soit 7 heures (horaires flexibles).

**Lieu :**

Sur site client ou dans nos locaux.

**Accessibilité :**

Faites-nous part de vos besoins spécifiques.

**Compléments :**

Les participants seront présents avec leur ordinateur et leur smartphone (optionnel). Un écran de diffusion/projection est requis.



Explorer, border, sécuriser, guider, faciliter... un formateur est un sherpa, un sherpa est un formateur. Je suis Nicolas, votre guide pour cette formation.

### NICOLAS LOZANCIC

Email : [nicolas.lozancic@speedernet.com](mailto:nicolas.lozancic@speedernet.com)

Tél : 06 24 47 73 06

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

---

A l'issue de la formation, vous serez capables de :

- Maîtriser les principes essentiels du storytelling.
- D'utiliser plusieurs écritures narratives (journalisme narratif, documentaire, fiction), et les adapter à une activité de formation.
- D'utiliser le narrative learning pour satisfaire différents objectifs : convaincre, inspirer, expliquer, explorer,...
- Connaître les sept récits originels, les archétypes émotionnels et les archétypes de personnalité.
- D'utiliser les différents schémas/canvas disponibles pour structurer leur contenu de formation, et l'adapter au mode narratif utilisé.

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

---

### Séquence 1 : Le narrative learning, principes

- Introduction : savoirs épisodiques et récits expérientiels. Pourquoi les pilotes de chasse ont-ils recours aux techniques narratives ?
- Exercice 1 d'observation et d'écoute : podcast, vidéo, webdocumentaire, serious game. Quatre exemples à observer et écouter, analyser à l'aide de fiches exercices.

### Séquence 2 : Eléments théoriques, ingrédients nécessaires

- La création de personnages.
- La création d'une histoire et d'une intrigue.
- La structure en trois actes.
- Les arcs narratifs.
- Modèles : schéma actanciel, l'arc dramatique, la roue narrative, voyage du héros.

### Séquence 3 : La narration appliquée au podcast

- Le podcast et ses styles d'écriture.
- L'importance du rôle du narrateur.
- L'importance des dialogues, de l'habillage sonore.
- Exercice 2 : mon collègue ce héros. A l'aide d'un canva proposé par l'animateur, les participants dressent le portrait métier d'un des participants.

### Séquence 4 : La narration appliquée à l'image et la photographie

- Découpage narratif : intérêt et utilisation du storyboard, éléments théoriques de découpage plan par plan.
- Exercice 3 : raconter une histoire en trois photographies.

### Séquence 5 : La narration appliquée à la vidéo

- Éléments de grammaire audiovisuelle, ou de l'art de faire parler les images.

- Exercice 4 : le geste métier. A l'aide d'un canva proposé par l'animateur, les participants élaborent un storyboard et produisent une courte vidéo sur le thème du geste métier.
- Diffusion de la vidéo sous la forme d'un "scrollytelling".

### **Séquence 6 : Créer une séquence 3D pour un serious game, la motion capture**

- Présentation des principes de la motion capture.
- Exercice 5 : produire une vidéo d'une minute élaborée à l'aide d'une IA de traitement de motion capture, et d'animation 3D.

### **Séquence 7 : Synthèse**

- La narration, ciment discursif, véhicule de la production pédagogique multimédia.

## **MÉTHODES ET MOYENS**

---

Les participants doivent pouvoir accéder à Internet depuis un ordinateur fixe ou portable. Il est également possible d'utiliser un smartphone pour certaines activités.

Les supports de cours, travaux pratiques et tests seront remis sur place ou mis à disposition sur un espace numérique partagé.

Alternance tout au long de la formation entre apports théoriques et mises en pratique.

## **SUIVI ET ÉVALUATION**

---

Les participants réaliseront plusieurs exercices, qui feront l'objet de correction et de feedback de la part du formateur.

Un questionnaire de satisfaction sera proposé aux participants à l'issue de la formation.

Une attestation de fin de formation ou un certificat de réalisation sera envoyé par mail au stagiaire.

Émargements ou justificatifs de connexions seront adressés par mail à l'entreprise en fin de formation.

