









STORYJUMPER


<https://www.storyjumper.com/>


-  **CATÉGORIE :** Outils pour développer des jeux afin de stimuler la discussion et le travail d'équipe.
-  **CLASSE ET MATIÈRE :** Étudiants de tout âge et de toute matière scolaire.
-  **BRÈVE DESCRIPTION :** StoryJumper est un outil qui offre aux enseignants et aux élèves la possibilité de créer leurs livres numériques.


TEMPS DE LECTURE : 3 minutes
.....

-  **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE :** Les enseignants utilisent StoryJumper pour créer une classe numérique, encourager la collaboration des élèves et fournir un feedback instantané. Cet outil est utile si un enseignant souhaite ajouter de la créativité dans la classe et rendre l'apprentissage plus attrayant. StoryJumper est un outil de motivation pour les élèves qui ont des difficultés à s'engager dans la lecture et la rédaction d'histoires traditionnelles en classe. Il permet aux élèves d'utiliser leur créativité pour les illustrations et la création et d'utiliser des compétences en écriture s'ils sont prêts.
-  **MOMENT OÙ L'OUTIL EST NÉCESSAIRE :** Apprendre une nouvelle façon de faire quelque chose ; apprendre pour la première fois.
-  **NIVEAU DE DIFFICULTÉ (NOTE) ET ÂGE :** Facile/Moyen, pour tous les âges



 **POURQUOI UTILISER CET OUTIL :** StoryJumper est un excellent outil de création, convivial, qui peut facilement être intégré à n'importe quelle unité d'enseignement d'une matière scolaire. Il convient à un large éventail d'âges, bien que la conception initiale orientée vers les enfants puisse décourager les élèves plus âgés. La conception est conviviale et fonctionnelle. Les jeunes élèves apprécieront de jouer avec les accessoires prédéfinis. En revanche, les élèves plus âgés peuvent construire une histoire plus avancée en utilisant les nombreuses options de personnalisation et en suivant les conseils fournis dans la section StoryStarter du site. La création d'illustrations peut être aussi amusante que l'écriture ; les possibilités d'accessoires et de scènes sont vastes et amusantes à explorer. StoryJumper comporte également quelques petites touches ; par exemple, lorsqu'on tourne les pages, le livre émet un bruit de papier qui rappelle celui d'un vrai livre, et les enfants peuvent commenter les œuvres publiées. Lorsqu'ils veulent créer un nouveau livre, les élèves peuvent commencer par un modèle, qui permet aux débutants de saisir leurs informations et de personnaliser le texte. Bien qu'il soit facile pour les élèves de commencer la création, les plus jeunes peuvent compter sur un soutien pratique pour les aider dans le processus de création. Les élèves peuvent également partager leurs livres et explorer une bibliothèque publique.

 **DESCRIPTION DE L'OUTIL :** StoryJumper est un site web qui permet aux élèves de créer et de publier leurs propres histoires illustrées. Que les élèves soient des écrivains débutants ou qu'ils se remettent à niveau, StoryJumper leur donne l'occasion d'utiliser leur imagination et d'apprendre une véritable stratégie d'écriture s'ils sont prêts. Le compte enseignant gratuit comprend un tableau de bord distinct, plusieurs fonctions utiles pour la classe et de nombreux outils pédagogiques, notamment des idées de plans de cours. Une fonction collaborative permet aux élèves de travailler ensemble pour créer une histoire. Le Projet international d'écriture collaborative met en relation les enseignants intéressés avec une classe d'une autre partie du monde pour un échange d'histoires. StoryJumper s'intègre à Google Classroom et, bien qu'il soit basé sur le web, il peut également être utilisé sur des iPads. Comme de nombreux programmes de création de livres, l'interface de StoryJumper commence par deux pages vierges. S'ils veulent ajouter des illustrations, les élèves choisissent des images dans un panneau et les font glisser sur la page, en les plaçant sur un fond de leur choix. Il existe différentes polices et couleurs, et les élèves peuvent superposer du texte dans diverses bannières stylisées. Outre les éléments de base, il existe plusieurs options de personnalisation que les élèves peuvent explorer en détail, comme l'inclusion de photos, l'insertion d'illustrations et la création de polices personnalisées. Les élèves peuvent également utiliser la fonction d'enregistrement pour ajouter leur voix à la lecture de l'histoire ou explorer d'autres options audio telles que la musique de fond ou les effets sonores. Les auteurs peuvent acheter des copies numériques ou papier de leurs livres et les rendre accessibles à tous.

 **PRÉPARATION ET COMMENT UTILISER L'OUTIL :** L'utilisateur doit créer un compte en s'inscrivant pour accéder à un guide d'utilisation étape par étape pour planifier des leçons, créer un livre et autres. Pour plus d'informations, visitez : <https://www.storyjumper.com/main/classroom>.

 **RESSOURCES REQUISES :** Ordinateur - Tablette - Tableau interactif

 **RÉFÉRENCES SUPPLÉMENTAIRES :**

- <https://www.storyjumper.com/book/create>
- <https://blogs.umass.edu/onlinetools/learner-centered-tools/storyjumper/>
- StoryJumper, How to create a StoryJumper book
<https://www.youtube.com/watch?v=QlqrpmFL55E>

 **AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE L'UTILISATION DE L'OUTIL :**

POUR Les élèves peuvent commencer par le contenu intégré ou ajouter leur propre contenu ; options de publication pour l'impression.

CONTRE La conception peut sembler dépassée ; les jeunes élèves peuvent avoir besoin d'aide pour utiliser certains des outils.

 **TAUX DE RECOMMANDATION DES ENSEIGNANTS (SCORE) :** 4.7/5