



# INTRODUCTION

Les tendances actuelles de la pédagogie et de notre société favorisent l'apprentissage autorégulé, demandant alors aux élèves d'être conscients de leur processus d'apprentissage<sup>1</sup>. En d'autres termes, l'objectif est de les préparer à devenir plus indépendants et autonomes, deux compétences hautement requises pour faire face à un marché du travail en constante évolution<sup>2</sup>. Pour développer ces compétences, la recherche a montré que le recours à des techniques métacognitives (réfléchir à sa façon de penser, apprendre à apprendre) favorise l'acquisition de méthodes d'apprentissage plus efficaces. Cependant, comment les élèves peuvent-ils intégrer ces techniques dans leurs processus d'apprentissage s'ils n'y ont pas été explicitement exposés et formés ?<sup>3</sup>

Le projet CogniQuest cherche ainsi à offrir une intervention précoce auprès des élèves du cycle primaire (8-12 ans) par le biais d'une approche transversale qui combine la **lecture et la métacognition**. Le choix de cette tranche d'âge correspond à la période où les élèves ont acquis les compétences de base en lecture et passent de l'apprentissage de la lecture à **la lecture pour apprendre**<sup>4</sup>. En effet, les élèves entrent dans des processus de construction de sens pour obtenir de nouvelles informations, d'où l'importance d'impliquer la métacognition pour réguler leur apprentissage.

L'intérêt de combiner les deux méthodes (lecture et métacognition) semble donc naturel puisque les deux approches se concentrent sur l'apprentissage

---

<sup>1</sup> OCDE, 2023

<sup>2</sup> OCDE, 2023

<sup>3</sup> van Aswegen, Swart & Oswald, 2019

<sup>4</sup> *Ibid.*



actif et développent la pensée critique et la résolution de problèmes.

Présenter aux enfants des situations modélisées dans lesquelles un personnage utilise la métacognition pour résoudre un problème ne fournit pas seulement un exemple<sup>5</sup>, mais accroît également la motivation des élèves. En outre, le recours à la lecture renforce leurs compétences en matière de lecture et de construction de sens.

Dans une volonté de former des apprenants plus autorégulés, l'acquisition de nouvelles connaissances et compétences par la lecture répond parfaitement à ce besoin d'autonomie où les enseignants se positionnent en tant que superviseurs et observateurs.

Ce manuel de création vise à accompagner la rédaction de vos récits métacognitifs. Le premier chapitre se concentre sur l'écriture de récits d'aventures : de sa définition à la création du scénario en se demandant comment susciter l'intérêt des lecteurs. Le deuxième chapitre porte sur l'intégration des stratégies métacognitives dans un récit d'aventure et sur la manière de maintenir son approche éducative.

Trêve de bavardage, entrons dans le processus de création !



---

<sup>5</sup> *Ibid.*

# SOMMAIRE

## **PARTIE 1 : CRÉATION DE RÉCITS D'AVENTURE**

### **A/ DÉFINITION DES RÉCITS D'AVENTURE**

Qu'est-ce qu'une aventure ?

Qu'est-ce qu'un genre ?

Qu'est-ce qu'un trope ?

Qu'est-ce qu'un thème ?

### **B / ADAPTATION AUX BESOINS DES GROUPES CIBLES**

### **C/ LA CONCEPTION ET LA MISE EN PLACE DE L'HISTOIRE**

### **D/ DÉVELOPPER SES PERSONNAGES**

### **E/ CAPTIVER SES LECTEURS**

Théorie de la réception

Théorie du flow

Théorie de l'engagement

Tension narrative

### **F/ LE LECTEUR COMME ACTEUR DU RÉCIT**

Avant, pendant et après : une approche stratégique de la lecture active

---



## **PARTIE 2 : LIEN ENTRE PRINCIPES MÉTACOGNITIFS ET NARRATION**

### **A/ LA LECTURE AU SERVICE DE LA MÉTACOGNITION**

### **B/ INTÉGRER DES STRATÉGIES MÉTACOGNITIVES DANS LES RÉCITS D'AVENTURES**

Encadrer l'histoire

Structurer l'histoire

Organiser l'intrigue

Cadre non fictionnel

Outils métacognitifs supplémentaires

Points de vigilance

### **C/ ÉTUDE DE CAS : CRÉER UN JEU SUR LA MÉTACOGNITION**

Processus de création

---

## **CONCLUSION**

## **RÉFÉRENCES**

---

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Code du projet : 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225

---



## PARTIE 1 :

# CRÉER DES RÉCITS D'AVENTURES

## A/ DÉFINIR LES RÉCITS D'AVENTURE

### Qu'est-ce qu'une aventure ?

Le mot "aventure" tire ses origines du mot latin « *adventurus* », qui signifie « sur le point d'arriver ». Ce terme latin vient de « *advenire* », formé à partir de « *ad-* » qui signifie « à » et « *venire* » qui signifie « venir ». Au fil du temps, le mot a évolué, passant de la simple signification de « ce qui arrive » ou d'un « événement » à celle d'une entreprise caractérisée par le risque, l'excitation ou l'inconnu.

**Un récit d'aventure met généralement en scène un protagoniste ou un groupe de personnages qui s'embarquent pour un voyage ou une mission.** Ces aventures impliquent souvent des défis, la résolution de problèmes ou la poursuite d'un objectif, les personnages rencontrant des situations inattendues ou faisant des découvertes en cours de route.

Parmi les principaux types d'aventures, citons les aventures historiques, nationales, surnaturelles, romantiques, fantastiques, de science-fiction, de survie, de mystère et de quête.

### Qu'est-ce qu'un genre ?

Un **genre** est une catégorie littéraire qui classe les histoires en fonction de leur **forme, de leur contenu et de leur style**. Il aide les lecteurs à reconnaître le type d'histoire qu'ils s'apprêtent à lire et à comprendre les thèmes qu'elle peut impliquer.

Les récits d'aventure se répartissent en plusieurs genres ou sous-genres. Parmi les exemples, citons les aventures fantastiques, historiques, de science-fiction, de survie, d'action, de mystère, de quête et urbaines.



## Qu'est-ce qu'un trope ?

Les **tropes** sont des **thèmes, des images, des discours, des personnages ou des éléments d'intrigue** récurrents **utilisés dans une histoire**. Ils doivent être utilisés plusieurs fois pour être considérés comme des tropes.

### Il existe différents types de tropes :

- Tropes rhétoriques : dispositifs linguistiques qui modifient le sens habituel des mots par rapport à leur sens littéral afin de produire un effet ou une emphase.
- Tropes d'intrigue : motifs répétés dans la structure d'une histoire, tels que le voyage du héros, une course contre la montre, une quête, etc.
- Tropes de personnages : types de personnages ou de personnalités récurrents dans les histoires, notamment un méchant au passé tragique, un leader et un héros réticent.
- Tropes relationnels et romantiques : ces tropes se concentrent spécifiquement sur l'amour ou les sentiments entre les personnages.
- Les tropes du cadre et de la construction du monde : des cadres répétés ou familiers dans la littérature et les médias. Les tropes du monde font référence à un monde fictif plus vaste qui possède ses propres règles, son histoire, ses cultures et ses systèmes magiques.

## Qu'est-ce qu'un thème ?

Le thème d'un livre d'aventures explore le message ou la morale de l'histoire. Parmi les thèmes courants, on retrouve l'amitié, la découverte, le voyage, le destin, le bien et le mal, la survie et l'endurance.



## B/ ADAPTATION AUX BESOINS DES GROUPES CIBLES

Connaître ses lecteurs est l'étape clé du processus d'écriture. Le rédacteur doit s'efforcer de **recueillir des informations sur les lecteurs**, notamment sur **leur personnalité, leurs traits de caractère et leurs centres d'intérêt**. Ces informations peuvent servir de base à l'écriture d'une histoire qui touche les lecteurs.

Une fois le public cible défini, **l'adaptation du style d'écriture favorise l'établissement d'un lien avec le public** qui permet de capter son attention. Lorsque le lecteur a l'impression que le contenu s'adresse directement à lui, il est susceptible d'absorber l'information de manière plus efficace.

Pour les enfants, le langage est souvent simple et direct, mais avec un ton enjoué. Des phrases courtes et des mots familiers rendent le contenu plus accessible. Les modèles rythmiques ou les répétitions sont essentiels pour impliquer les lecteurs. En outre, le contenu peut s'articuler autour d'intrigues simples et attrayantes qui résonnent avec le monde intérieur de l'enfant, comme l'amitié, l'exploration et les défis. Il est essentiel que le contenu reste amusant, imaginatif et adapté à l'âge de l'enfant.

Pour les jeunes adolescents de 10 à 12 ans, le vocabulaire et la compréhension de la structure peuvent être plus matures. Des références contemporaines peuvent être utilisées dans les histoires, car les lecteurs s'y reconnaîtront davantage. Pour ce groupe d'âge en particulier, l'auteur peut se concentrer sur les luttes émotionnelles, les différences de personnalité, les relations et les questions d'identité. Le contenu peut être axé sur des thèmes tels que la découverte de soi, l'amour ou les questions sociales. Les jeunes adolescents se sentent concernés par les histoires auxquels ils s'identifient et qui relatent les premières expériences de vie.



## C/ CONCEPTION ET MISE EN PLACE DE L'HISTOIRE

Le cadre de l'histoire est une intrigue ou un environnement détaillé que l'auteur a développé pour que les lecteurs s'immergent dans l'histoire et deviennent l'un des personnages. Un cadre bien conçu ne sert pas seulement de toile de fond à l'histoire, mais fournit également un contexte essentiel, que ce soit par le biais de descriptions visuelles vivantes, d'une époque historique spécifique ou de réflexions sur les dynamiques sociales et culturelles.



## D/ DÉVELOPPER SES PERSONNAGES

Le développement des personnages est souvent au cœur d'un récit captivant. Des personnages bien conçus entraînent les lecteurs dans des mondes imaginaires, captent l'attention et résonnent à travers leur histoire, leurs luttes, leurs succès et leur développement personnel. Leur profondeur et leur authenticité confèrent à l'histoire un impact et un sens. Le développement des personnages est un processus à plusieurs niveaux, qui transforme les figures fictives en individus complexes dont les parcours laissent une impression durable.



Aux côtés du protagoniste, les **personnages secondaires jouent un rôle essentiel dans l'enrichissement de l'univers de l'histoire**. Même si l'intrigue ne tourne pas autour d'eux, ils contribuent à établir le contexte, à approfondir la narration et à faire avancer l'histoire. Ces rôles secondaires sont flexibles, s'adaptant aux besoins du récit et contribuant de manière significative au voyage du protagoniste.



Les **caractéristiques** d'une histoire sont les **qualités, les comportements et les motivations** qui définissent l'identité d'un personnage. Ils ajoutent de la profondeur et du réalisme à la narration, rendant les personnages authentiques et crédibles. Ces traits peuvent être internes, comme la sagesse, la compassion ou la résilience, ou externes, comme un rire particulier, une habitude excentrique ou un talent inhabituel. En reconnaissant ces traits, les lecteurs sont en mesure de s'identifier aux personnages à un niveau personnel et de s'immerger plus profondément dans l'histoire.



La **personnalité** est étroitement liée aux traits de caractère, mais ce sont deux choses distinctes. Alors que les traits sont des qualités ou des comportements individuels, la personnalité fait référence à la **combinaison unique de ces traits qui**

**forment le tempérament d'un personnage.** Dans le récit, la personnalité est révélée par les actions, les dialogues, les interactions et les détails narratifs, ce qui permet aux lecteurs de déduire qui est le personnage sans qu'on le leur dise directement. Par exemple, au lieu de dire « Mia est une bonne personne », l'auteur peut la décrire de la façon suivante : « Mia s'est assise à côté de l'enfant qui pleurait et a sorti un mouchoir en papier de sa poche. En le lui tendant, elle lui dit : 'J'ai entendu dire que tu traversais une période difficile.' »



Révéler la personnalité d'un personnage à travers ses **pensées internes** peut offrir un aperçu précieux de la façon dont il perçoit le monde, en mettant en lumière ses valeurs, ses peurs et ses croyances. Cette technique permet au lecteur de mieux comprendre le personnage. En outre, l'auteur peut mettre en valeur la personnalité du personnage en le plaçant dans des **situations spécifiques qui le mettent à l'épreuve ou font ressortir des traits de caractère uniques**. Les conflits, les dilemmes et les événements inattendus sont des outils puissants pour révéler la façon dont un personnage réagit sous la pression, ce qui contribue à façonner son identité aux yeux du lecteur.



Les **arcs de personnages** sont les **changements que subit un personnage tout au long de l'histoire**. Ils sont essentiels à la narration, car ils ajoutent de la profondeur et du réalisme, rendant le personnage plus attachant. Ces transformations peuvent influencer le cours de l'histoire.

Par exemple, dans un **arc positif**, les personnages surmontent des obstacles internes et externes qui les aident à grandir et à évoluer dans une direction positive. Cet arc se caractérise par le développement d'un sens profond de la compréhension du monde, qui mène à la transformation. Un exemple célèbre de ce type d'arc est *Comment le Grinch a volé Noël* du Dr Seuss.

Contrairement à l'arc positif, l'**arc négatif** dépeint le déclin d'un personnage en raison de ses défauts. Cet arc de croissance est tragique et se retrouve souvent dans les histoires mettant en scène un antagoniste. Un exemple célèbre est celui d'Anakin Skywalker dans la saga *Star Wars*.

Un dernier type d'arc de croissance apparaît dans *Ne tirez pas sur l'oiseau moqueur* de Harper Lee. Contrairement aux personnages dont l'arc est positif ou négatif, Atticus Finch reste fidèle à ses croyances et à ses valeurs fondamentales malgré les défis qu'il doit relever. C'est ce qu'on appelle un **arc plat**, souvent observé chez les personnages qui incarnent un idéal ou une vérité universelle.



## E/ CAPTIVER SES LECTEURS

Captiver les lecteurs est le facteur le plus difficile dans la rédaction d'un récit convaincant. Les **activités et l'histoire doivent inciter les lecteurs à évaluer l'histoire, l'intrigue, les personnages et les thèmes d'un œil critique**. De nombreux concepts peuvent être introduits au cours du développement d'une histoire, permettant aux lecteurs de réfléchir à leur compréhension et à leurs réactions émotionnelles et mentales au fur et à mesure qu'ils interagissent avec l'histoire.

Différentes théories soulignent **le rôle actif du lecteur dans la création du sens d'une histoire**. Plutôt que de considérer un texte comme ayant une interprétation unique et fixe, ces approches encouragent les lecteurs à s'impliquer de manière critique, en réfléchissant à leurs expériences personnelles ainsi qu'aux contextes culturels et sociaux qui façonnent à la fois l'histoire et la compréhension qu'ils en ont.

### Théorie de la réception

En tant que lecteur, vous participez activement à l'expérience littéraire. Cette théorie décrit que **l'expérience, les croyances et les émotions façonnent la façon dont le lecteur interprète le texte**. Il existe plusieurs façons de mettre en place cette expérience littéraire active : à travers un journal de lecture, un journal de réception, l'auto-questionnement, les jeux de rôle, le théâtre ou encore l'écriture épistolaire.

### Théorie du flow

Les lecteurs sont profondément absorbés dans le récit au fur et à mesure qu'il évolue. Selon cette théorie, l'histoire se concentre sur des tâches et des défis réalisables. Elle procure un sentiment d'**immersion et de satisfaction** aux lecteurs. Ils participent activement à la résolution des mystères, à l'interprétation des temps ou à la prédiction des rebondissements de l'intrigue.



## Théorie de l'engagement

Cette théorie postule que la participation active améliore l'apprentissage et la rétention. Dans les histoires, les lecteurs peuvent établir des liens, résoudre des énigmes et faire le lien avec le contenu d'une manière qui résonne avec leur propre vie. **Les récits interactifs et les descriptions immersives encouragent un engagement plus profond**, car le lecteur doit faire preuve d'esprit critique pour suivre l'histoire.

## Tension narrative

Les lecteurs sont mus par la curiosité et le suspense, ce qui les incite à **prédire et à spéculer activement sur ce qui pourrait se passer ensuite**. Ce sentiment d'anticipation les maintient accrochés à l'histoire. Lorsque les personnages sont confrontés à des énigmes, des conflits et des situations imprévisibles, les lecteurs s'efforcent de résoudre les mystères, d'imaginer les issues possibles et de découvrir le dénouement des luttes des personnages. Les récits axés sur la curiosité encouragent les lecteurs à rester attentifs, à **anticiper les rebondissements et les résolutions au fur et à mesure que l'histoire se déroule**.



## F/ LE LECTEUR COMME ACTEUR DU RÉCIT

Les histoires peuvent être considérées comme une expérience que les lecteurs vivent, en développant leur imagination et en enrichissant d'autres compétences. Proposer des activités qui permettent aux lecteurs de s'impliquer dans l'histoire et de développer des compétences métacognitives peut être un défi pour un auteur, cependant cela permet aux lecteurs de passer d'un rôle passif à un **rôle actif**. Voici quelques questions à se poser lors de la rédaction d'une histoire :

### 1/ Le lecteur peut-il s'identifier aux personnages ?

La création de personnages convaincants est essentielle pour rendre le récit crédible. Certains personnages peuvent résonner avec les traits de caractère ou la personnalité des lecteurs. Bien que fictifs, ces personnages sont souvent dépeints avec une telle authenticité qu'ils suscitent des émotions sincères, ce qui permet aux lecteurs de s'identifier profondément à leurs luttes et à leurs parcours, se reconnaissant dans certaines de leurs expériences et leur évolution.

### 2/ L'intrigue est-elle prévisible ?

Une intrigue bien conçue est essentielle pour l'histoire, car elle absorbe le lecteur et l'oblige à aller jusqu'au bout. L'un des objectifs les plus importants est de garder le lecteur dans l'expectative jusqu'à la fin de l'histoire, en lui offrant un rebondissement inattendu.



### 3/ L'intrigue de l'histoire fait-elle en sorte que le lecteur en redemande ?

Les « cliffhangers » sont un outil puissant pour captiver le lecteur. Il s'agit de rebondissements inhabituels dans une scène ou un chapitre qui laissent le personnage dans une situation incertaine. Ces rebondissements peuvent être révélés

à la fin de chaque chapitre ou tout au long de l'histoire, ce qui permet au lecteur de s'accrocher à l'histoire.

## Avant, pendant et après : une approche stratégique de la lecture active

Les modèles de prélecture, de lecture et de lecture constituent une activité en trois étapes qui accompagne le lecteur activement dans le processus de lecture.

- **Avant la lecture**, l'objectif est de susciter l'intérêt des élèves et de les préparer à l'intrigue et au contexte, afin d'améliorer leur compréhension. Voici quelques activités qui peuvent être menées en classe : prédiction de l'histoire, discussion sur l'histoire, exploration des personnages...
- **Pendant la lecture**, le lecteur est plongé dans l'histoire. Voici quelques activités qui peuvent être réalisées pour permettre une participation active : questionnement, récapitulation, lecture interactive, autoréflexion, visualisation...
- **Après la lecture**, invitez les élèves à réfléchir aux deux premières étapes de lecture. C'est l'occasion de se concentrer sur le vocabulaire, la langue, les personnages, le cadre et les rebondissements de l'intrigue. Voici quelques activités possibles : discussion autour de l'histoire, analyse de l'histoire sous différents angles, écriture créative ou encore narration de l'histoire.

## PARTIE 2 :

# LIEN ENTRE PRINCIPES MÉTACOGNITIFS ET NARRATION

## A/ LA LECTURE AU SERVICE DE LA MÉTACOGNITION

Comme nous l'avons mentionné, la métacognition consiste à « **penser à la pensée** », c'est-à-dire à « **apprendre à apprendre** ». En d'autres termes, les stratégies métacognitives responsabilisent les élèves en leur donnant des clés pour contrôler leur propre apprentissage. Les élèves sont en mesure de vérifier ce qu'ils ont ou n'ont pas compris et de trouver des solutions pour combler leurs lacunes. De cette manière, la méthode vise à renforcer la confiance en soi, la motivation et l'estime de soi des élèves, et contribue à réduire le décrochage scolaire, un phénomène très présent dans certains pays européens, tels que la France.<sup>6</sup>

La métacognition peut être divisée en quatre piliers principaux : la **planification**, la **régulation**, le **contrôle** et l'**évaluation**. Ces quatre principes contribuent à une meilleure compréhension de son processus d'apprentissage et de ses comportements. Par conséquent, cette autorégulation contribue à réduire l'anxiété et le stress, ainsi qu'à améliorer les résultats scolaires<sup>7</sup>. Un autre aspect clé de la métacognition est la capacité à **évaluer de manière critique** son apprentissage et sa compréhension, une compétence englobée dans les objectifs éducatifs 2030 de l'OCDE.

Par conséquent, le recours à la littérature favorise la lecture **autonome** et permet aux **élèves de donner un sens au texte**. Cette compétence est aussi connue sous le nom

---

<sup>6</sup> Proust, 2017

<sup>7</sup> OCDE, 2023



de **méta-compréhension**<sup>8</sup> et va de pair avec le développement de la pensée critique. En effet, pour que les élèves adoptent des comportements métacognitifs et remplacent leurs habitudes d'apprentissage, il faut leur présenter une situation dans laquelle ils auront recours à la métacognition. C'est là que la littérature intervient : en présentant une situation dans laquelle des personnages ajustent leurs comportements et processus d'apprentissage pour adopter des stratégies métacognitives, les élèves s'identifient à ce modèle et reproduisent ces schémas. Bien entendu, les termes, le vocabulaire et les étapes doivent être explicitement présentés et nommés pour que les élèves puissent les identifier clairement.<sup>9</sup>

De plus, déplacer l'acquisition de la métacognition par le biais de la lecture présente plusieurs potentiels :

- **Améliorer la compréhension de la lecture** : pour donner du sens à un texte, les élèves doivent le comprendre. Transmettre des compétences métacognitives par le biais de la lecture leur permet de renforcer leurs compétences en lecture et en écriture, mais aussi de contrôler leur compréhension du texte.
- **Apprenants actifs** : le fait d'être impliqué dans le processus de lecture, que ce soit par la résolution de problèmes, les quiz ou la prise de décision, oblige les élèves à donner un sens au texte, ce qui garantit leur participation active à la tâche.
- **Accroître l'interaction** : l'aspect ludique des récits d'aventures (ou des livres de jeux) contribue à accroître l'implication des élèves et à favoriser l'acquisition des nouvelles compétences présentées.

---

<sup>8</sup> van Aswegen, Swart & Oswald, 2019

<sup>9</sup> *Ibid.*



## B/ INTÉGRER DES STRATÉGIES MÉTACOGNITIVES DANS LES RÉCITS D'AVENTURES

Les stratégies métacognitives peuvent être intégrées de **différentes manières** dans l'histoire, qu'il s'agisse du contenu de l'intrigue ou de l'organisation de l'histoire elle-même. En réalité, la métacognition est déjà présente lors d'une séance de lecture, en particulier dans un environnement autonome où l'élève lit l'histoire seul à la maison ou à l'école.



### Encadrer la lecture

Pour favoriser l'autonomie et donner aux élèves les premières habitudes métacognitives, le récit lui-même peut adopter une approche métacognitive. Voici un exemple de découpage de l'activité de lecture qui régule les principes métacognitifs :

1. **Planification** : invitez les élèves à planifier leur lecture. Ils peuvent diviser le texte en plusieurs parties, ce qui est particulièrement utile pour les élèves qui ont du mal à lire ou qui se découragent facilement. Invitez-les à choisir un moment et un lieu dédiés à cette activité.

2. **Suivi** : Au cours de l'activité de lecture, les élèves évaluent leur **compréhension du texte** afin de suivre leurs progrès. À ce stade, les élèves ne doivent pas se fier aux commentaires de l'enseignant, mais plutôt à leur propre évaluation critique. Par exemple, insérer des questions dans le texte permettent de faire une pause et de réfléchir à l'histoire.
3. **L'auto-évaluation** : Ces auto-évaluations permettent aux élèves de **réfléchir de manière critique à leurs progrès**, d'identifier leurs forces et les points qui posent problème. Ainsi, avec l'aide de l'enseignant, ils sont en mesure de planifier et de suivre les futures séances de lecture. En outre, ces évaluations fournissent des informations permettant à l'enseignant de suivre les progrès généraux des élèves. Par exemple, un questionnaire sur la métacognition et les processus d'apprentissage peut être distribué avant et après la session.

Ces trois étapes contribuent à un apprentissage autorégulé qui favorise la motivation et la confiance des élèves grâce à une meilleure gestion de leur apprentissage.



**Conseil :** prenez en compte le contexte dans lequel vous souhaitez que les élèves lisent l'histoire (à la maison, en classe individuellement, à voix haute, en petits groupes...). Cela vous aidera à orienter et à développer le reste de votre histoire.

## Organiser l'histoire

Concentrons-nous maintenant sur la manière d'intégrer les stratégies métacognitives dans l'histoire elle-même. De nombreuses questions peuvent se poser : comment diviser l'histoire, quels concepts et sujets inclure, comment les aborder, quelle longueur doit-elle avoir ?

Commençons par une solution simple : diviser les livres en fonction des piliers métacognitifs ou des thèmes. Les **livres** ? Il peut être un peu ambitieux, tant pour l'auteur que pour les futurs lecteurs, de réunir tous les concepts métacognitifs dans une seule histoire. Il est plus raisonnable de s'en tenir à un thème métacognitif par livre. Par exemple, vous pourriez les diviser en fonction des grands principes de la



métacognition, puis identifier des sous-thèmes ou des questions liées à la métacognition, par exemple :

PILLIERS DE LA MÉTACOGNITION	SUJETS
Planification	Préparer d'un test
Contrôle	Développer sa pensée critique
L'autorégulation	Organiser l'espace de travail
L'autorégulation	Gérer ses émotions
Collaboration, communication	Travailler en groupe
Auto-évaluation	Évaluer la compréhension et l'apprentissage de la lecture



**Conseil : Restez simple. Introduire plus d'un sujet dans l'histoire peut s'avérer difficile et le récit risque de rester superficiel.**

## Structurer l'intrigue

Une fois que vous avez identifié le thème de votre (vos) histoire(s), vous pouvez commencer à réfléchir à la répartition et à l'organisation du texte. Dans le projet CogniQuest, deux approches ont été choisies pour offrir deux possibilités :



**1/** La première approche comprend une **série de quiz et de questions insérées à la fin de l'histoire**. Ces questions forcent le lecteur à réfléchir sur la lecture sans interrompre la narration. Ce faisant, le lecteur est invité à contrôler sa lecture : les notions ont-elles été identifiées et comprises ? L'esprit critique est également sollicité : quel choix ferait le lecteur s'il était le personnage principal ?



Contrairement aux questionnaires d'auto-évaluation proposés avant et après la lecture qui portent sur l'autorégulation des lecteurs, ceux-ci s'appuient sur le texte pour évaluer la compréhension des lecteurs.

### Question 1

Au début de sa quête, Tom est submergé par des voix qui murmurent ses doutes et ses inquiétudes. Il réalise alors que ces pensées ne sont pas toujours vraies et qu'elles sont influencées par ses émotions. Il apprend à les observer plutôt qu'à les laisser le paralyser.

Si tu es envahi par des pensées négatives, que pourrais-tu faire ?

1. Les croire immédiatement et laisser tes émotions prendre toute la place.
2. Prendre un instant pour te demander : « Est-ce que ces pensées sont vraies ? D'où viennent-elles ? »
3. Essayer de ne plus y penser en t'occupant avec autre chose.

Tes pensées ne disent pas toujours la vérité.



**As-tu déjà pris du recul sur une pensée négative ? Comment cela t'a-t-il aidé à voir la situation autrement ?**

Exemple tiré du *Miroir de Morphée*

Ici, les questions sont posées à la fin du texte.

Une autre option consiste à introduire les questions directement dans le texte afin d'obliger le lecteur à interrompre la narration et à réfléchir aux différentes parties de l'intrigue. Voici un exemple tiré de l'histoire *Le mystère du trophée disparu* :

Olivia murmure : « C'est dommage, ça veut dire que nous devons compter sur les observations et les interrogatoires pour résoudre ce problème ».



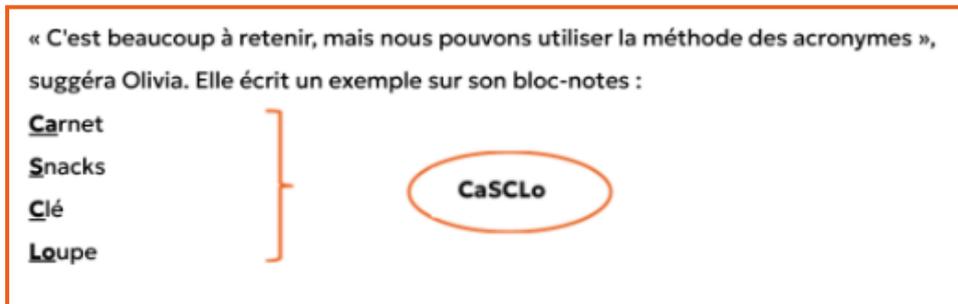
**Et toi ?**

- Lorsqu'il se passe quelque chose que tu ne comprends pas, comment réagis-tu ?
- Penses-tu qu'il peut être utile d'observer et d'analyser chaque détail ?

**2/** La deuxième approche consiste à inclure des questions et des indices métacognitifs directement dans l'histoire. Cela peut se faire par le biais de **dialogues**,



**de petits textes explicatifs ou de décisions** prises par les personnages qui n'interrompent pas le récit. Là encore, les stratégies métacognitives utilisées dans l'histoire doivent être explicitement nommées et présentées.



Exemple tiré de l'histoire *L'énigme de la clé perdue*.

Il n'y a pas de solution qui prévaut l'une sur l'autre, mais plutôt des options et nous vous invitons à en explorer d'autres. La caractéristique commune des deux techniques est l'**implication** du lecteur dans la prise de décision. Par conséquent, le lecteur est invité à être attentif à sa lecture afin de créer des liens entre le texte et les connaissances et l'apprentissage acquis.

**Conseil : ne vous cantonnez pas à une seule approche pour tous les livres ; en variant les propositions, vous offrez des méthodes qui correspondent aux différents profils de vos élèves et rendez vos histoires plus inclusives.**

**Suggestion :** votre récit pourrait être développé sur la structure des livres de jeux, dans lesquels les décisions du lecteur influencent le déroulement de la narration. Notez toutefois que, dans les histoires CogniQuest, il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses aux questions. L'idée est de montrer que chacun utilise l'approche qui lui convient.

## Cadre non fictionnel

Une autre possibilité consiste à raconter des petites scènes tirées de la vie quotidienne, puis à poser quelques questions après chaque scène. Cela permet aux



élèves de mieux comprendre le comportement des personnages en s'identifiant à des situations concrètes. Ce type de récit aide aussi à montrer des attitudes ou des réactions à adopter. Les questions, sous forme de petits quiz, permettent aux élèves de vérifier eux-mêmes s'ils ont bien compris. Ce format est donc plus mixte : il s'éloigne un peu de la fiction, mais garde l'idée d'une histoire dans laquelle l'élève joue un rôle actif.

## Outils métacognitifs supplémentaires

Le projet CogniQuest est conçu autour de deux types de ressources destinées aux élèves : une **collection 10 livres** qui présentent des stratégies métacognitives à travers des récits d'aventure, et une **boîte à outils** qui rassemble plusieurs matériels éducatifs prêts à l'emploi. L'idée est que les exercices et activités de la boîte à outils renforcent l'acquisition des concepts métacognitifs. En combinant les livres avec la boîte à outils, l'objectif est d'offrir :

- Une meilleure acquisition du concept par son application directe.
- Une augmentation de la motivation des élèves.
- La possibilité de développer des compétences en matière de communication et de collaboration.
- Une transposition des compétences métacognitives présentées dans le livre dans un autre contexte.

### Concrètement, à quoi cela ressemble-t-il ?

Les outils sont multiples : jeu, affiches, outils pour réguler ses émotions... Ils ne sont pas systématiquement liés aux histoires, mais dans certains cas, vous pouvez les combiner. Par exemple, vous écrivez une histoire sur la gestion des émotions. À la fin de l'histoire, pour aider vos élèves à contrôler les leurs, vous pouvez ajouter un outil permettant de suivre leurs émotions à certains moments de la journée :

# Zones de régulation

Bleue	Verte	Jaune	Rouge
 Tristesse / incofort	 Tout va bien	 Agitation	 Colère
<b>Prends ton temps</b>	<b>Fonce</b>	<b>Fais attention</b>	<b>STOP</b>
triste fatigué renfermé j'ai envie de pleurer	positif fier calme concentré	excité nerveux frustré agacé	en colère furieux je crie agressif

Source : Archives personnelles

Vous pouvez également piocher parmi les ressources de la boîte à outils et les intégrer dans votre histoire. Pour découvrir la collection CogniQuest, visitez notre site web : <https://cogniquest.eu/>

## Points de vigilance

**1/** Lorsque vous développez votre histoire, veillez à diviser les paragraphes en sections claires qui utilisent une compétence métacognitive à la fois. Chaque partie doit présenter une stratégie bien définie pour résoudre le problème. L'important est de s'assurer que les élèves ne sont pas seulement confrontés à diverses stratégies, mais qu'ils en comprennent les applications et le potentiel.

**2/** Un autre aspect à prendre en considération est d'éviter de créer des profils. Il est tentant, lors de l'utilisation de quiz, de séparer les réponses en catégories :

→ **Exemple** : tu as répondu une majorité de « A », tu es un apprenant « visuel »

Le risque est de réduire les élèves à l'apprentissage de rôles prédéfinis et de les empêcher d'emprunter des stratégies et des techniques qui pourraient être attribuées à d'autres profils. Au contraire, le projet CogniQuest cherche à supprimer toute frontière et à inviter les élèves à piocher dans différentes stratégies qui correspondent à leur processus d'apprentissage.

→ **Au lieu de cela** : les réponses au quiz peuvent faire référence à une variété d'outils utiles ou de conseils, mais tous offrent la possibilité d'être utilisés indépendamment des réponses.



## C/ ÉTUDE DE CAS : CRÉER UN JEU SUR LA MÉTACOGNITION

Au cours du projet CogniQuest, le partenariat a développé, en collaboration avec un groupe d'enseignants du primaire et du secondaire de Saint-Nazaire (France), une version métacognitive inspirée du jeu « Sushi Go ». L'objectif de cette activité était de travailler sur une introduction transversale à la métacognition à travers le jeu, la lecture et l'implication active des élèves âgés de 8 à 12 ans.



### Processus de création

Pour faciliter le processus, nous avons décidé de partir d'un jeu existant et de l'adapter avec des stratégies métacognitives. L'objectif du jeu est d'accumuler le plus de points de réflexion possible en choisissant les meilleures stratégies métacognitives.

Pour impliquer les élèves dans une réflexion critique, nous avons choisi d'attribuer plus de points à certains concepts métacognitifs tels que la collaboration et les erreurs. L'objectif est d'encourager une discussion de groupe après le jeu pour réfléchir aux stratégies choisies et de la manière dont elles peuvent être utiles en classe.

Pendant le jeu, l'objectif est de collecter des points et d'utiliser leurs meilleures cartes pour gagner. De ce fait, nous avons délibérément décidé d'intégrer la métacognition en toile de fond.

- Les élèves se concentrent naturellement sur l'objectif du jeu : récolter le plus de points possibles.
- Nous avons intégré certaines stratégies pour obliger les élèves à coopérer avec tous leurs camarades de classe avec des phrases telles que « Demande à la personne à ta droite... ».

Les cartes sont divisées en trois thèmes :

1. **Compétences métacognitives** : collaboration, erreur, motivation, persévérance...
2. **Stratégies métacognitives qui rapportent moins de points** : écoute active, organisation des idées. Elles comportent toutes une phrase avec un conseil métacognitif.
3. **Cartes de défi** : elles comportent une question relative à la métacognition et permettent aux joueurs d'accumuler des points si la réponse donnée est correcte.



Le jeu a été ensuite testé plusieurs fois avec le groupe de discussion ce qui a permis de le faire évoluer de la manière la plus pertinente possible. Après les sessions avec le groupe d'experts, le jeu est entré dans une phase de test où nous y l'avons présenté et nous y avons joué dans des classes d'écoles primaires et de collèges afin d'obtenir les réactions directes des élèves.



## CONCLUSION

La création de récits qui intègrent des principes métacognitifs permettent de transformer la façon dont les élèves abordent leur apprentissage. En explorant à la fois les fondements narratifs et les stratégies pédagogiques, ce guide a cherché à souligner l'importance d'**équilibrer l'immersion narrative avec une réflexion structurée** sur les processus d'apprentissage. Ces histoires, bien qu'enracinées dans des contextes fictifs, offrent des perspectives concrètes pour développer l'autonomie, la pensée critique et l'engagement des élèves dans l'apprentissage.

L'intégration de stratégies métacognitives dans un récit permet non seulement d'enrichir la lecture, mais aussi de modéliser des comportements d'apprentissage efficaces tout en encourageant les élèves à jouer un rôle actif dans leurs progrès. Qu'il s'agisse de planifier une activité de lecture, de contrôler la compréhension ou d'évaluer les progrès, les outils et les approches présentés dans ce guide montrent comment la narration peut servir de vecteur pour développer des compétences transversales. En outre, l'organisation des histoires autour de ces piliers permet de créer des récits dynamiques et attrayants, adaptés aux besoins spécifiques des jeunes lecteurs.

Ce guide invite également les créateurs à dépasser les limites habituelles de la narration en intégrant des éléments interactifs et des situations inspirantes qui captent l'attention des élèves tout en les confrontant à des choix stratégiques. Cette approche ludique permet non seulement d'améliorer leur compréhension des textes, mais aussi de leur donner les clés pour devenir des



apprenants autonomes, capables d'appliquer ces compétences à d'autres contextes scolaires et personnels.

En conclusion, ce processus créatif s'inscrit dans une vision éducative qui favorise **une plus grande autonomie et une meilleure connaissance de soi** à travers chaque histoire.

Nous espérons que les outils partagés ici vous permettront de créer des histoires qui captivent, motivent et surtout transforment les jeunes lecteurs. Le voyage narratif que vous proposez peut devenir une véritable aventure éducative, fondée sur le plaisir de la lecture et la pensée critique.

Maintenant, à vous de jouer !



# RÉFÉRENCES

## INTRODUCTION

Note conceptuelle de l'OCDE sur l'avenir de l'éducation et des compétences à l'horizon 2030. (2023).

*L'avenir de l'éducation et des compétences à l'horizon 2030. La boussole de l'apprentissage de l'OCDE. A Series of Concept Notes.*

[https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning\\_compass\\_2030-concept\\_notes?fr=xKAE9\\_zU1NQ](https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning_compass_2030-concept_notes?fr=xKAE9_zU1NQ) (Dernier accès : 10.01.2025).

OCDE (2023), Résultats PISA 2022 (Volume I) : L'état de l'apprentissage et l'équité en éducation, PISA, Éditions OCDE, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

van Aswegen, S., Swart, E. et Oswald, M. (2019). Développer la métacognition chez les jeunes apprenants en utilisant des histoires. *South African Journal of Education*, 39(2).

<https://doi.org/10.15700/saje.v39n2a1531>

## PARTIE 1

Brown, D. (2021). Comment créer un cadre vivant pour votre histoire. [Blog]. Consulté [sur](#)

<https://www.masterclass.com/articles/how-to-create-a-vivid-setting-for-your-story> (Dernière consultation : 29.04.2025)

Collom, K. (2024). Comment écrire un roman captivant que les lecteurs veulent lire. [Blog]. Consulté [sur](#)

<https://openbookeditor.com/2024/03/15/how-to-write-a-captivating-novel/> (Dernière consultation : 29.04.2025)

Editors Weekly. (n.d). Le rôle des traits de caractère dans la littérature : l'essence de la narration.

Consulté sur

<https://www.editorsweekly.com/literature/the-role-of-character-traits-in-literature-the-essence-of-storytelling/#:~:text=Character%20traits%20define%20a%20character%E2%80%99s%20personality%2C%20motivations%2C%20and.like%20a%20distinctive%20laugh%20or%20an%20unusual%20talent>

(Dernier accès : 29.04.2025)

Jarvis, S. (2024). Character development : crafting memorable characters easily (Développement de personnages : créer facilement des personnages mémorables). [Blog].

<https://spines.com/character-development/> (Dernière consultation : 29.04.2025)



Jarvis, S. (2024). Creating engaging characters in fiction : A writer's guide. [Blog]. Consulté sur <https://spines.com/creating-engaging-characters-in-fiction-a-writers-guide/> (Dernière consultation : 29.04.2025)

Keilh, L. (2024). Active vs. passive reading : the role of the reader. Consulté sur <https://allphysics.blog/active-vs-passive-reading-readers-role/> (Dernier accès : 29.04.2025)

Termes littéraires. (n.d.). Trope. Consulté sur <https://literaryterms.net/trope/> (Dernier accès : 10.01.2025)

Oxford English Dictionary. (n.d.). Consulté sur [https://www.oed.com/dictionary/adventure\\_n?tab=etymology](https://www.oed.com/dictionary/adventure_n?tab=etymology) (Dernier accès : 29.04.2025)

Read, C. (2021). Comment utiliser les histoires pour étendre et approfondir l'apprentissage des enfants. Consulté sur <https://www.cambridge.org/elt/blog/2021/02/17/storytelling-to-extend-childrens-learning/> (Dernier accès : 29.04.2025)

Thissen, B, K., Menninghaus, W. et Schlotz, W. (2020). Le plaisir de lire de la fiction expliqué par le flux, la présence, l'identification, le suspense et l'implication cognitive. *Psychologie de l'esthétique, de la créativité et des arts*. DOI:[10.1037/aca0000367](https://doi.org/10.1037/aca0000367)

## PARTIE 2

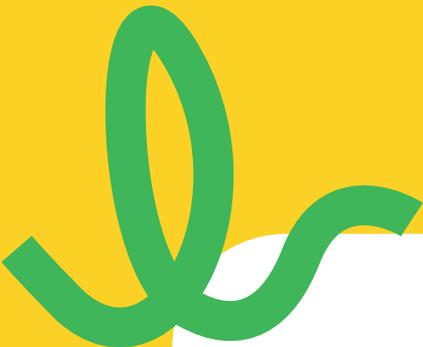
Note conceptuelle de l'OCDE sur l'avenir de l'éducation et des compétences à l'horizon 2030. (2023). *L'avenir de l'éducation et des compétences à l'horizon 2030. La boussole de l'apprentissage de l'OCDE. A Series of Concept Notes*. [https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning\\_compass\\_2030-concept\\_notes?fr=xKAE9\\_zU1NQ](https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning_compass_2030-concept_notes?fr=xKAE9_zU1NQ) (Dernier accès : 10.01.2025).

OCDE (2023), Résultats PISA 2022 (Volume I) : L'état de l'apprentissage et l'équité en éducation, PISA, Éditions OCDE, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

Proust, J. (2017). *La métacognition : Base théorique et conseil pratique pour l'enseignement et la formation*. Conseil scientifique de l'Éducation nationale. [https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user\\_upload/Projets/conseil\\_scientifique\\_education\\_nationale/Brochure\\_Finale\\_Metacognition\\_GT5\\_compressed.pdf](https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/conseil_scientifique_education_nationale/Brochure_Finale_Metacognition_GT5_compressed.pdf) (Dernier accès : 10.01.2025).

van Aswegen, S., Swart, E. et Oswald, M. (2019). Développer la métacognition chez les jeunes apprenants en utilisant des histoires. *South African Journal of Education*, 39(2). <https://doi.org/10.15700/saje.v39n2a1531v>





# CogniQuest

CogniQuest est un projet mené par cinq organisations européennes qui vise à aider les élèves à développer leurs compétences métacognitives, leur capacité à apprendre et leurs compétences en matière d'apprentissage tout au long de la vie afin de s'adapter aux tendances changeantes du marché du travail.

Découvrez d'autres ressources relatives à la métacognition sur le site Web du projet :

[www.cogniquest.eu](http://www.cogniquest.eu)



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.

Code du projet : 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225.



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

