

# FLEX PICTURE EBOOK

Un livre numérique pour un apprentissage inclusif

Récapitulatif et cas pratique

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Ce projet (2022 - 1 - FR01 - KA220 - SCH - 000088072) a été cofinancé par le programme Erasmus+ de la Commission européenne. Cette publication n'engage que ses auteurs et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.

# Faire le scénario / cahier des charges

## 1. Chemin de fer

### Réfléchir le titre dans son ensemble

**Le texte s'organise t-il naturellement texte / image ?**

> Si le texte a besoin d'être redécoupé : garder intact le texte au mot près, mais en insérant les images en concordance.

**Orientation des illustrations : portrait ou paysage?**

**Est-ce que certaines images peuvent être regroupées en 1 seule animation?**

**Numéroter et nommer les illustrations pour faciliter les échanges.**



## 2. Analyse des illustrations

### Réfléchir le titre illustration par illustration

#### Aider à comprendre

**Qu'est-ce qui peut apparaître compliqué pour un enfant DV ?**

**Qu'est-ce qui n'est pas lisible dans cette illustration ?**

Identifier les potentiels problèmes de lecture pour y remédier

*Par exemple :*

-> illustrations très détaillées, ou avec beaucoup d'éléments

-> manque de contrastes

-> concept complexe : bande dessinée ou illustrations décalées



## Respecter le sens de l'œuvre

### Qu'est-ce qui est essentiel dans cette illustration ?

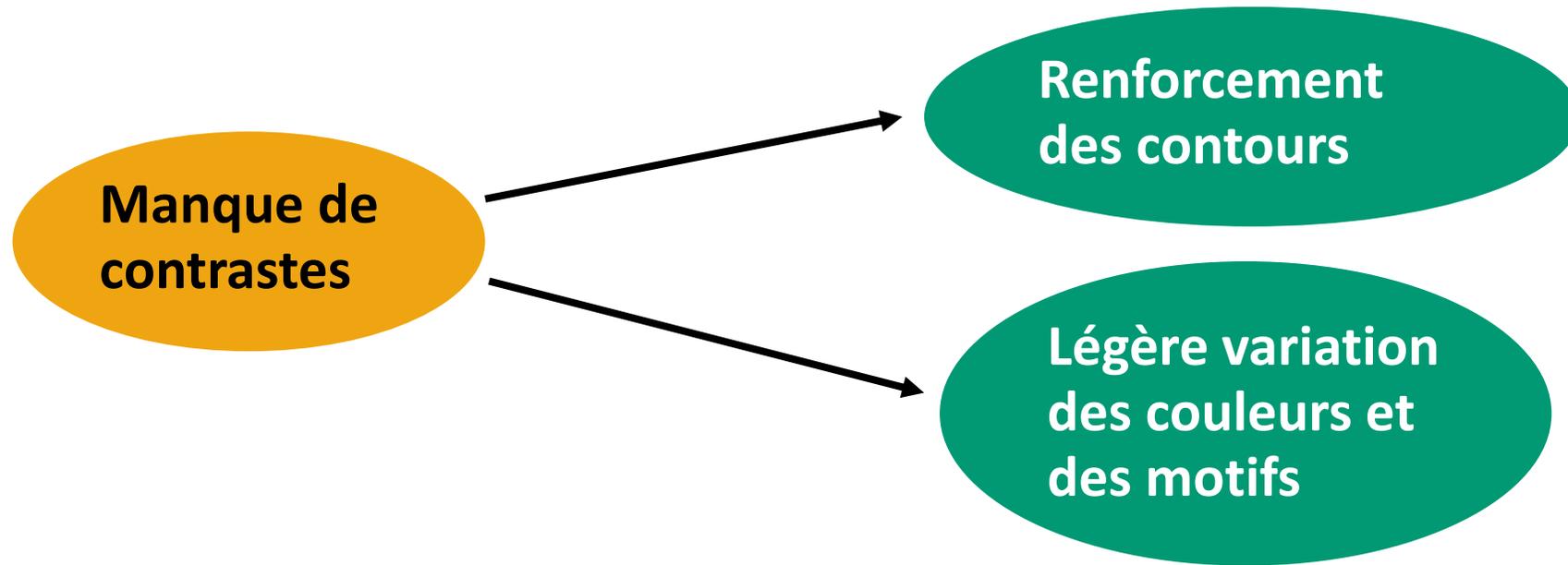
**Objectif** : s'assurer de conserver l'essentiel de l'illustration même une fois adaptée.

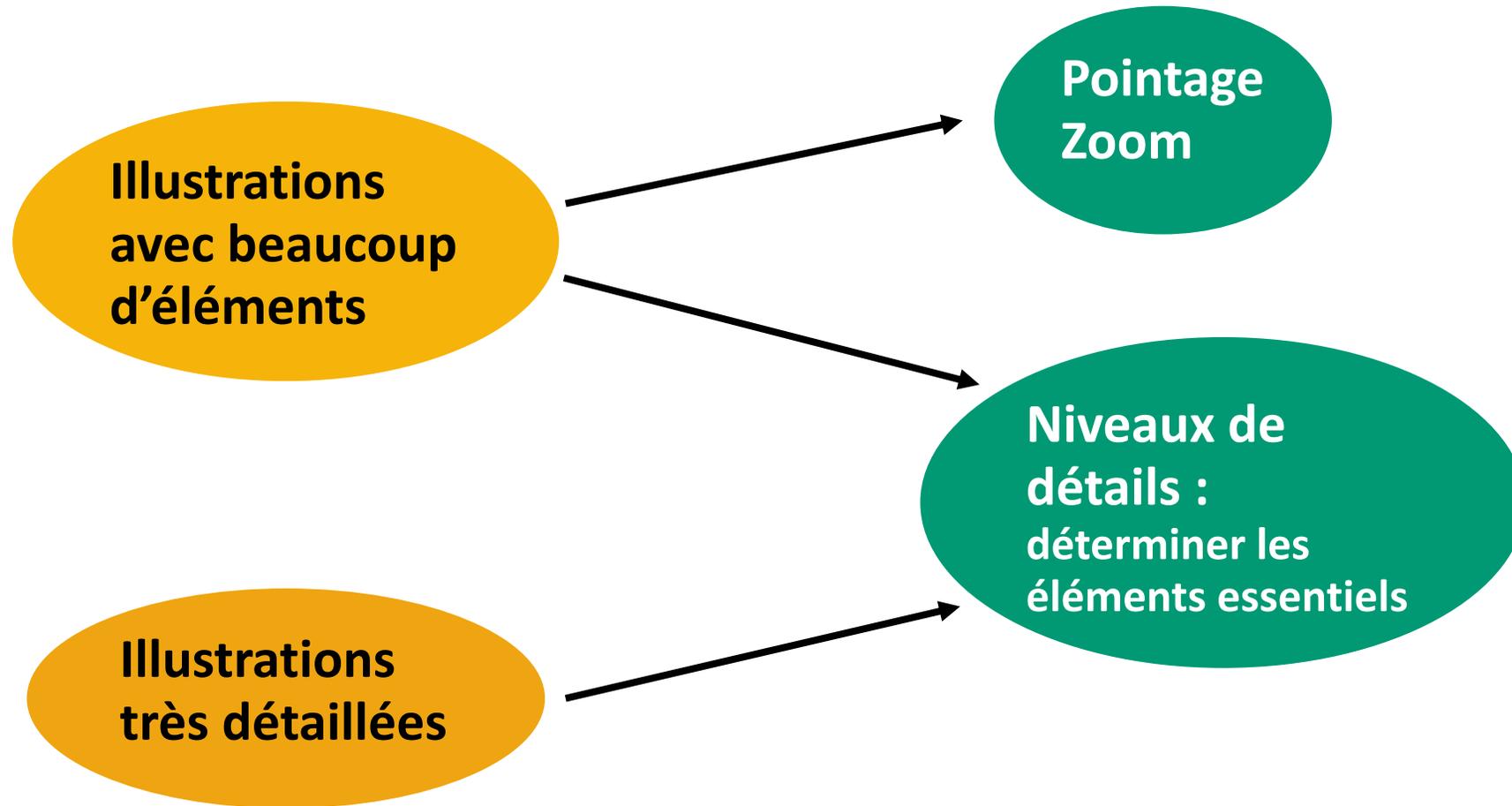
C'est ce qui restera sur le dernier niveau d'adaptation.

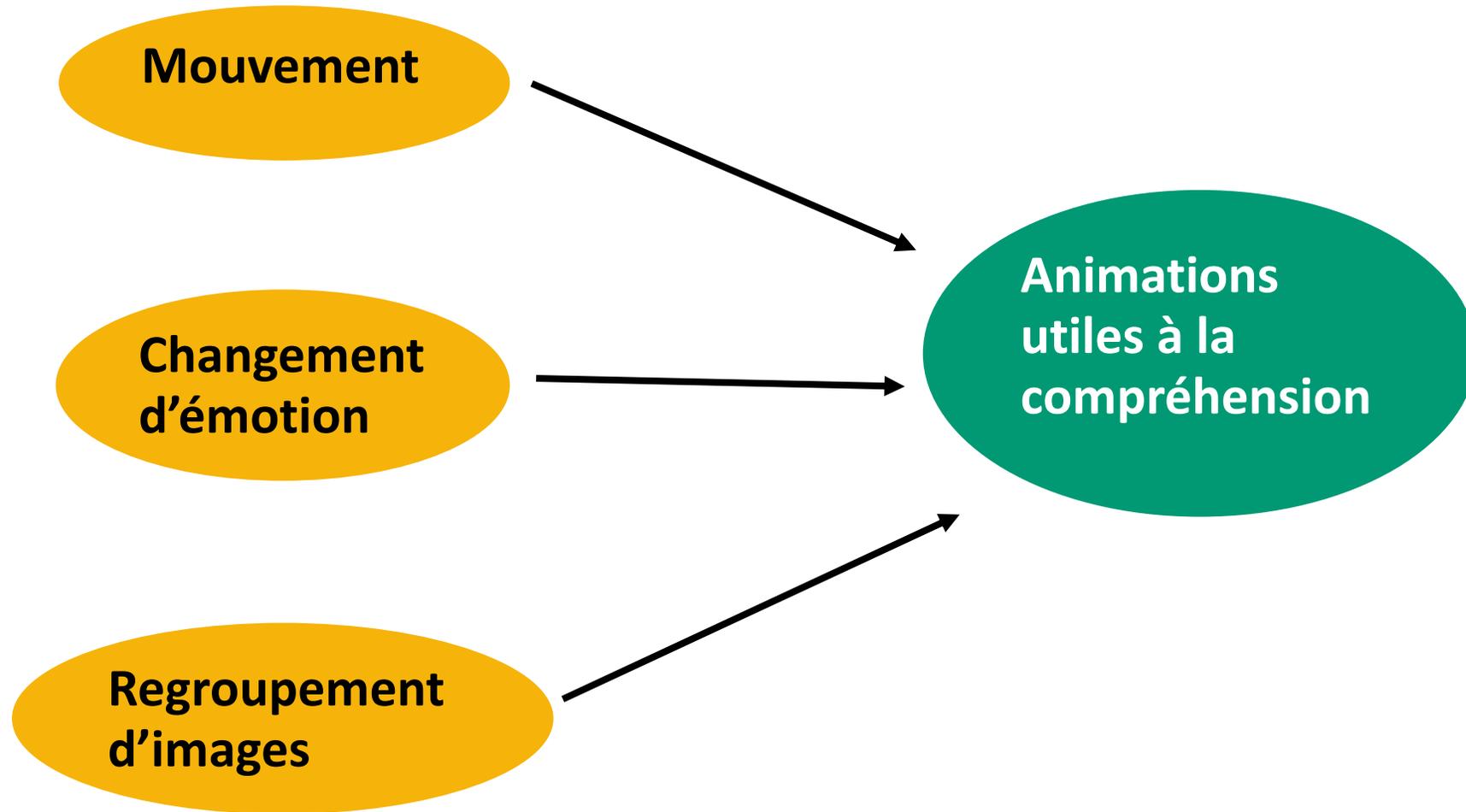
Et si cela semble nécessaire, accentuer les informations de l'illustration par une animation avec bruitages, ou une ambiance sonore.

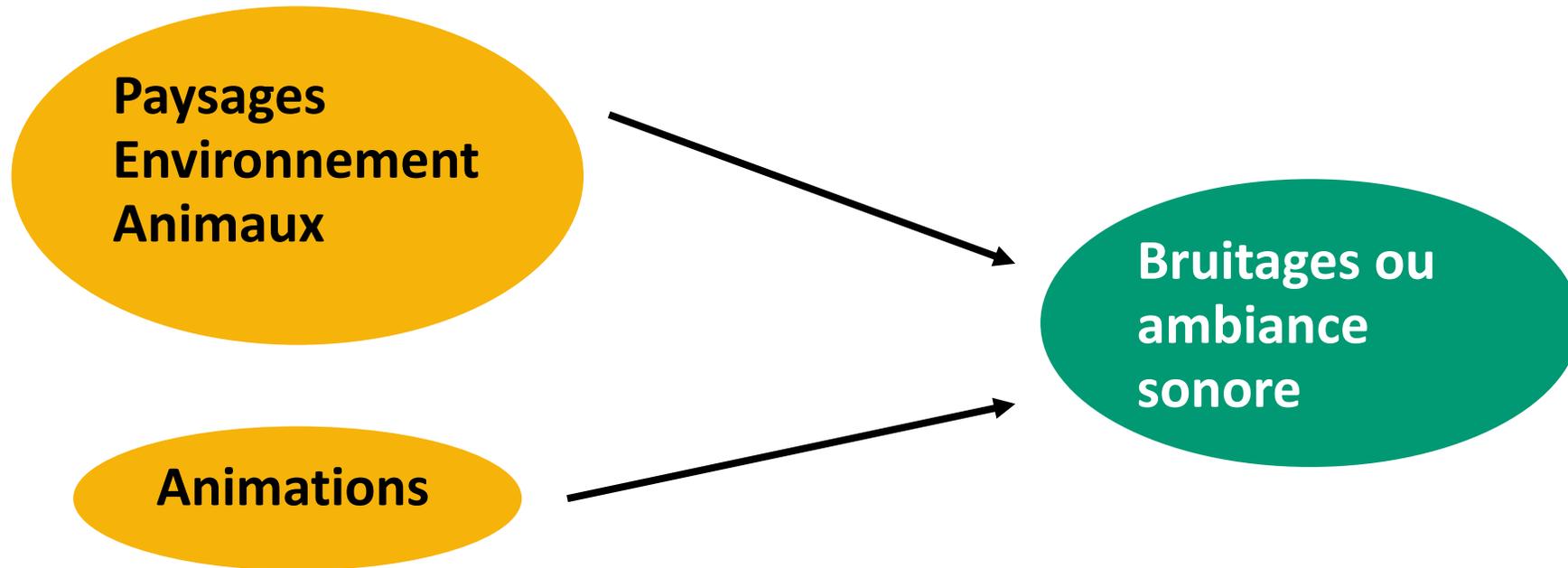


### 3. Les solutions









### 3. Le scénario / cahier des charges

C'est ce qui est à transmettre à l'illustrateur. Cela lui permettra d'organiser son dessin en fonction des éléments essentiels pour construire les niveaux, et les animations souhaitées.

Déterminer le nombre de niveaux et les éléments essentiels

Nom de l'illustration

Animation souhaitée

Bruitage envisagé



ALBERTO  
PELLAI

# BUONA NOTTE BAMBINI

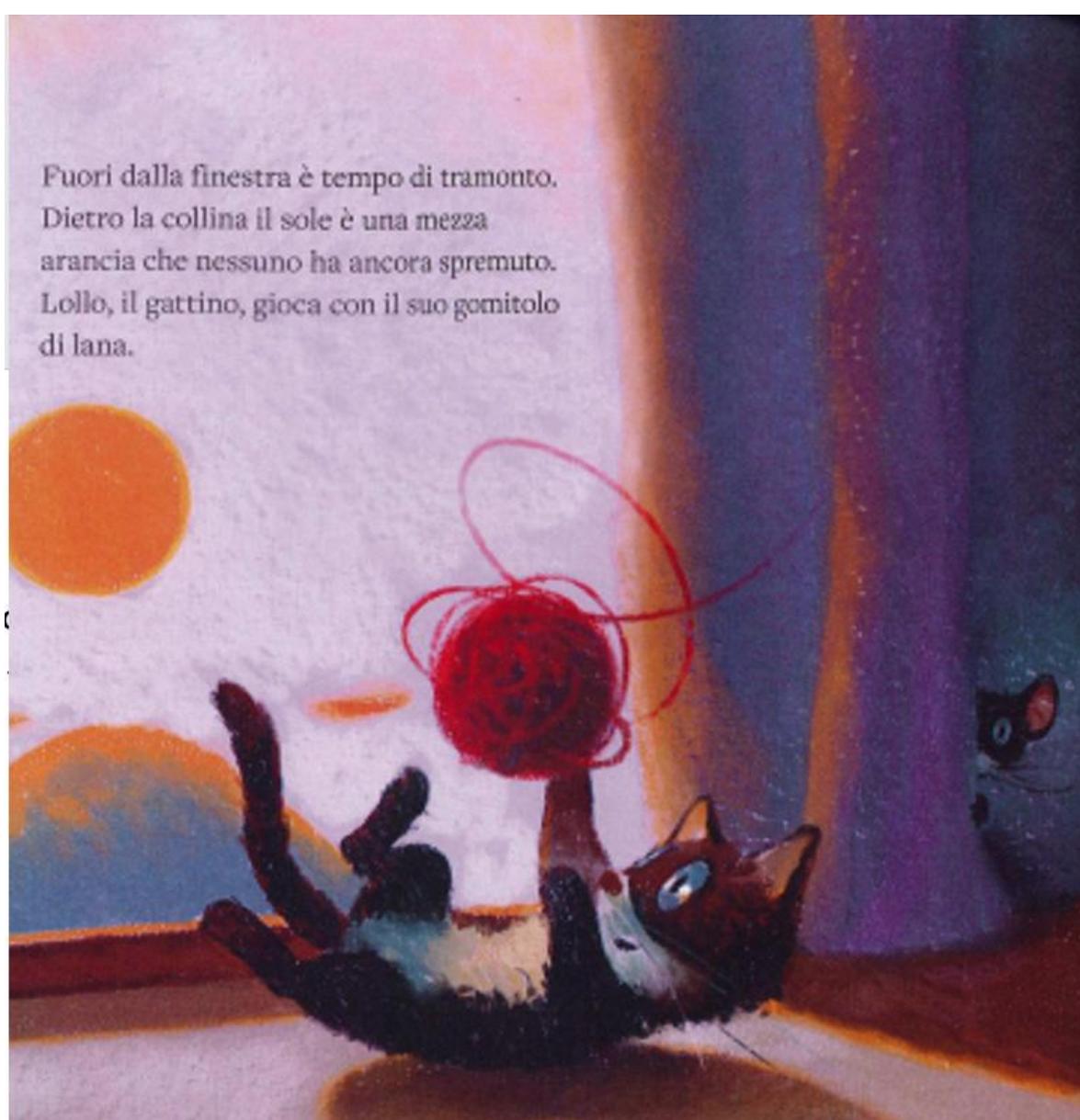
Una storia e tante ninne nanne  
per addormentarsi sereni

Con CD Audio

Erickson

Exemple :  
"Bonne nuit les  
enfants"

Fuori dalla finestra è tempo di tramonto.  
Dietro la collina il sole è una mezza  
arancia che nessuno ha ancora spremuto.  
Lollo, il gattino, gioca con il suo gomitolino  
di lana.



## 1. Chemin de fer

- Format : portrait
- texte séparé de l'image

De l'autre côté de la fenêtre, c'est l'heure du coucher du soleil. Derrière la colline, le soleil est une demi-orange que personne n'a encore pressée. Lollo le chaton joue avec sa pelote de laine.



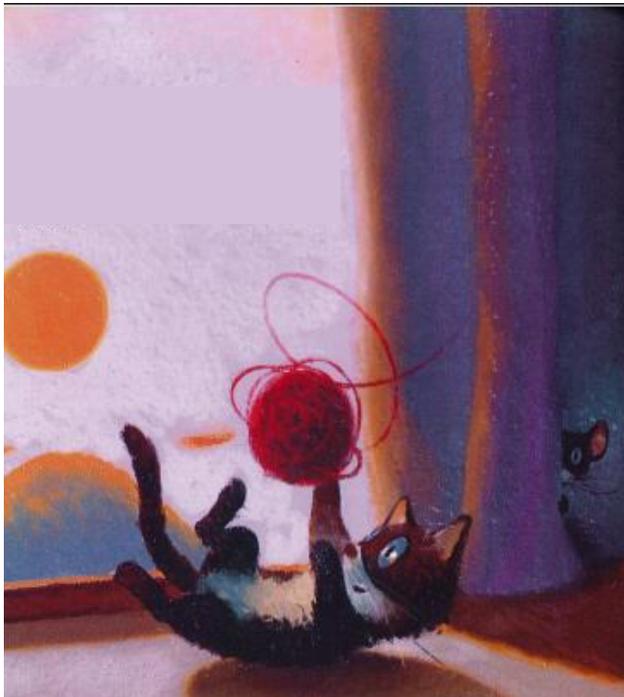
02\_peloteSoleil

## 2. Analyse des illustrations

Aider à comprendre

Qu'est-ce qui peut apparaître compliqué pour un enfant DV ?

Qu'est-ce qui n'est pas lisible dans cette illustration ?



Contraste : Le rideau, le mur, la souris

Perspective et intérieur / extérieur (fenêtre)

Mouvement de la pelote

Position du chat

## 2. Analyse des illustrations

Respecter le sens de l'œuvre

Qu'est-ce qui est essentiel dans cette illustration ?



Le chat qui joue avec la pelote  
(important pour la suite de l'histoire)

Le coucher du soleil (texte)

### 3. Les solutions

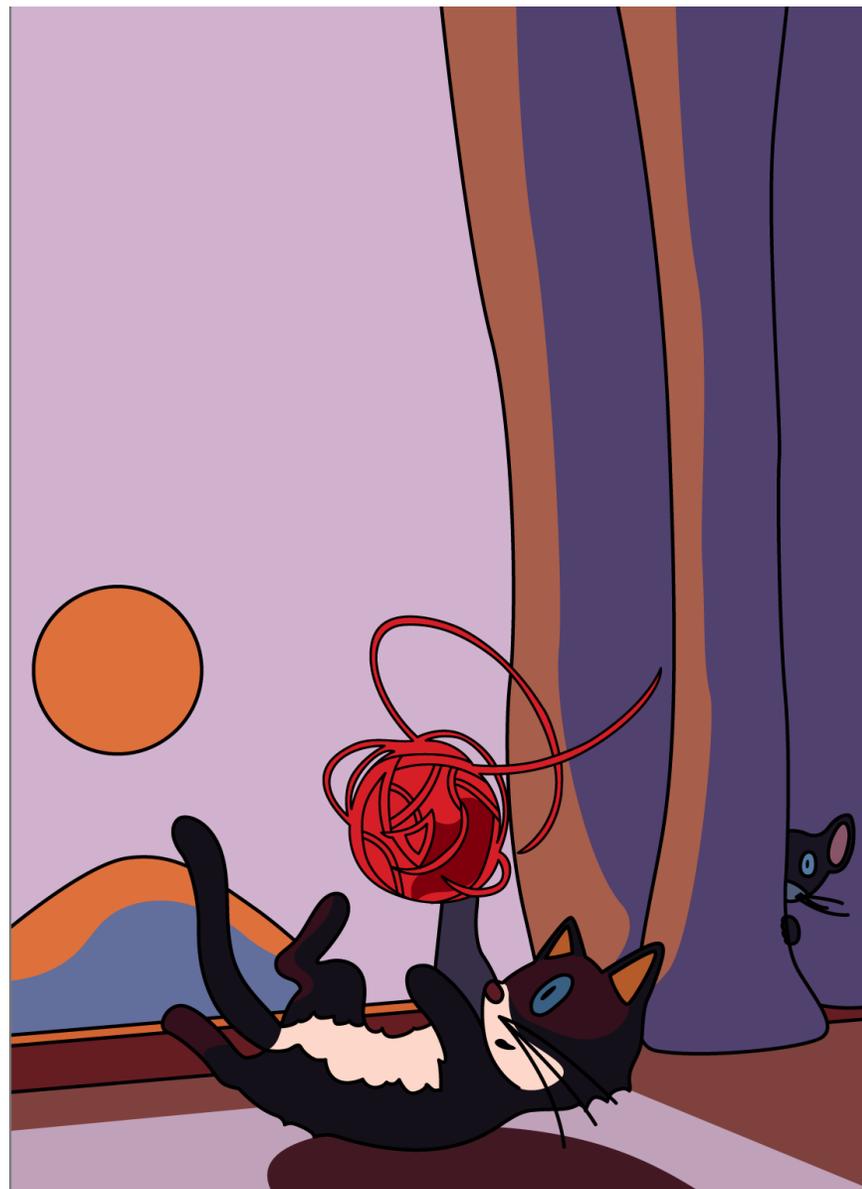
Renforcement des contours (chat, balle, fenêtre, rideau...)

Des couleurs plus contrastées

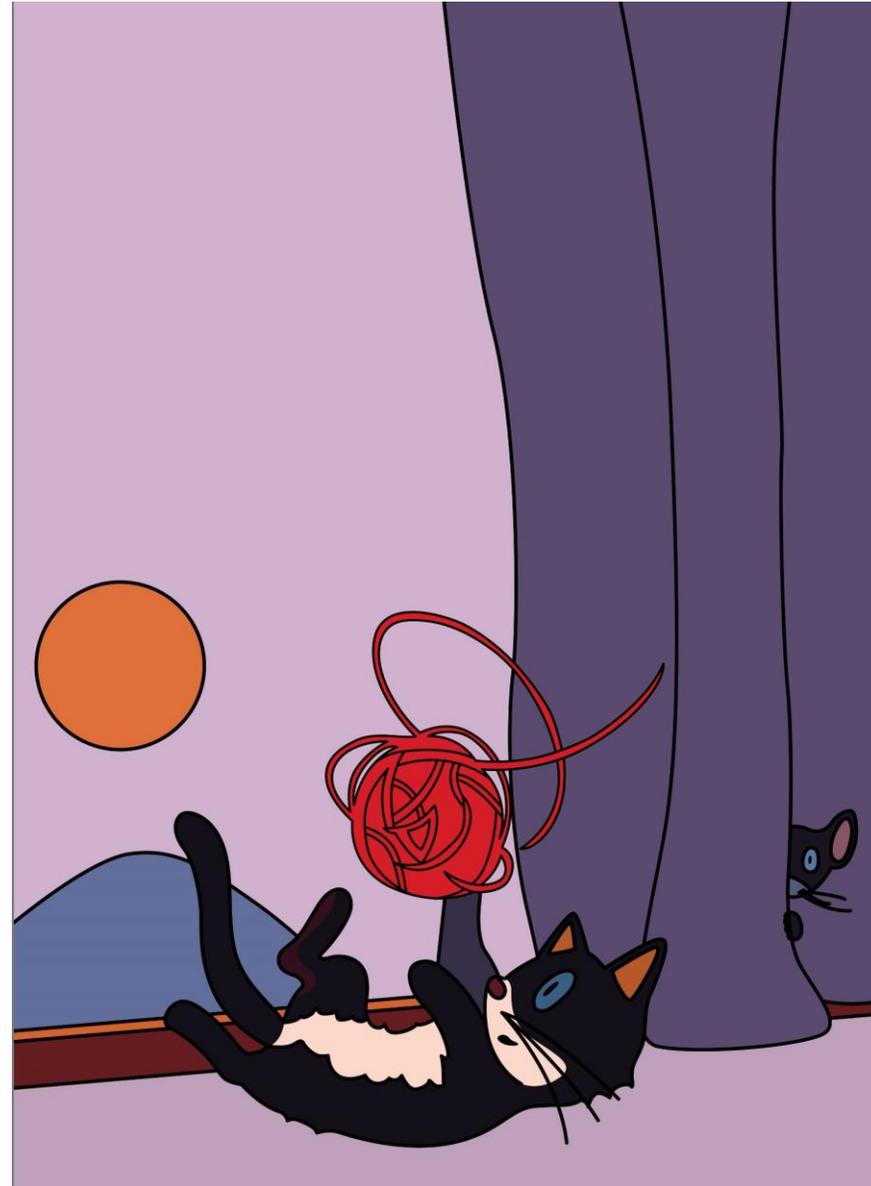
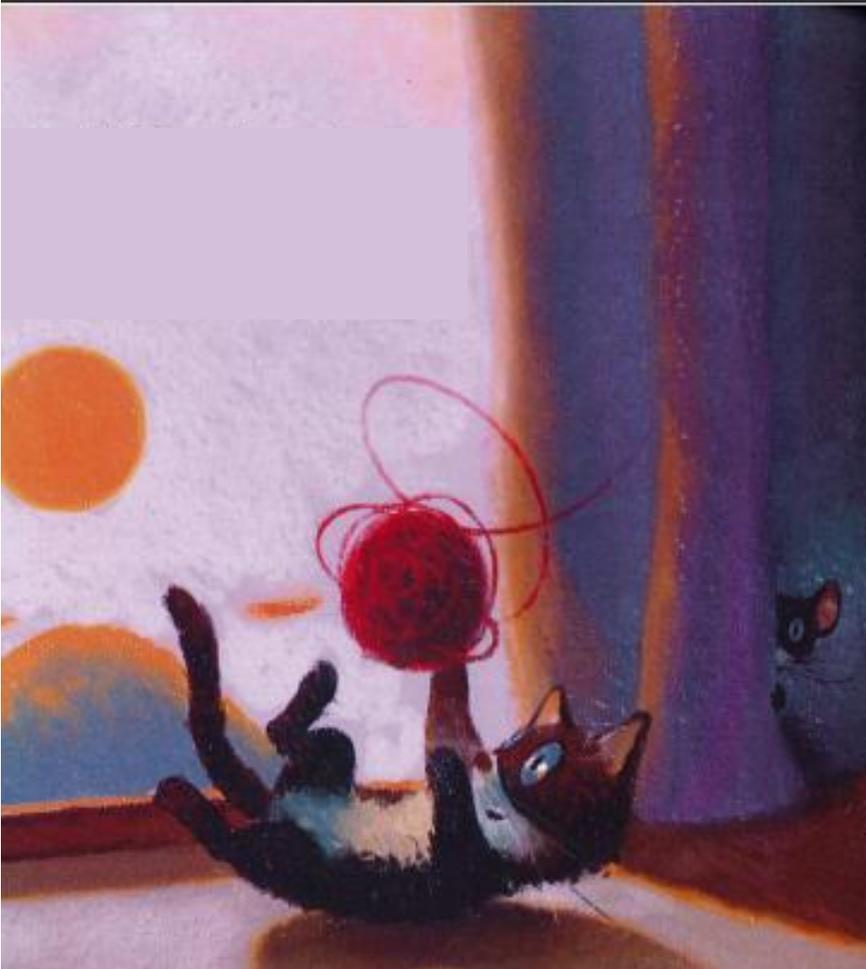
4 Niveaux de détails

Fenêtre revue

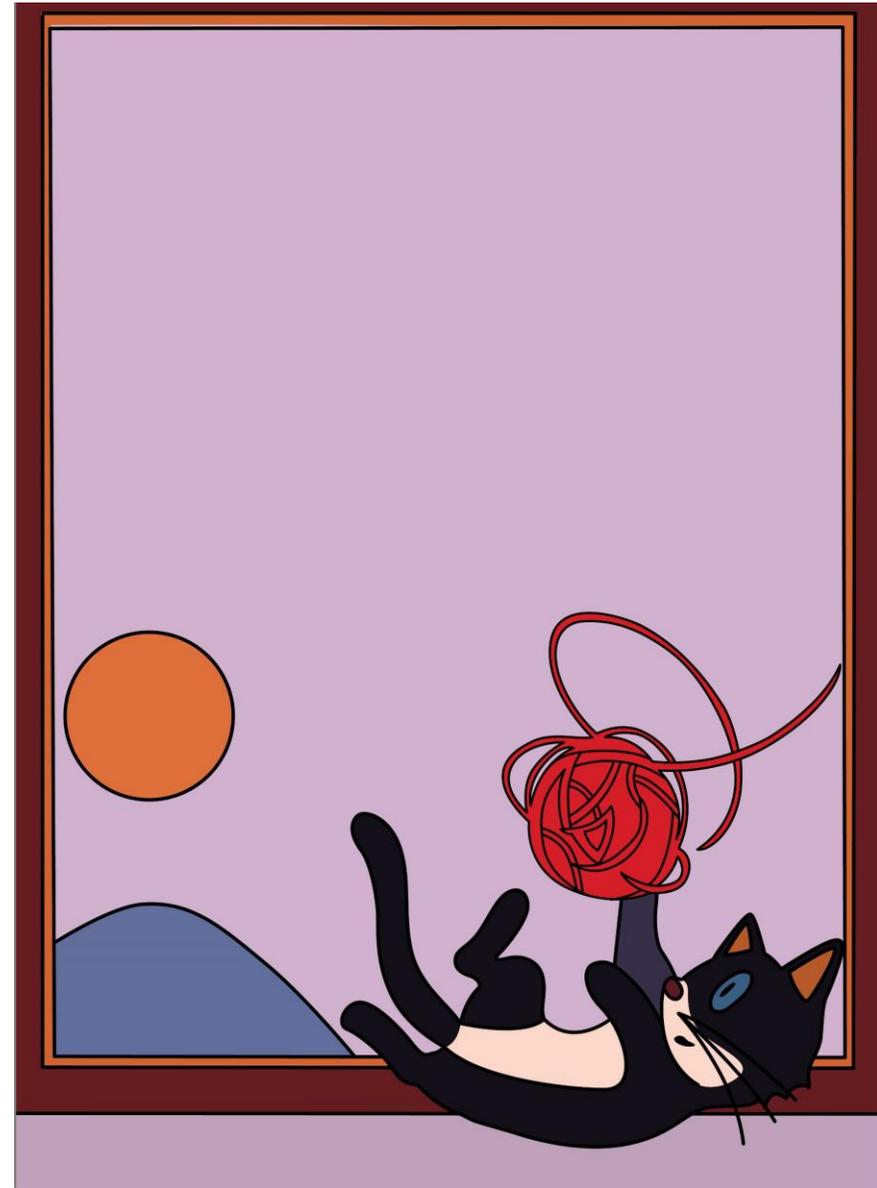
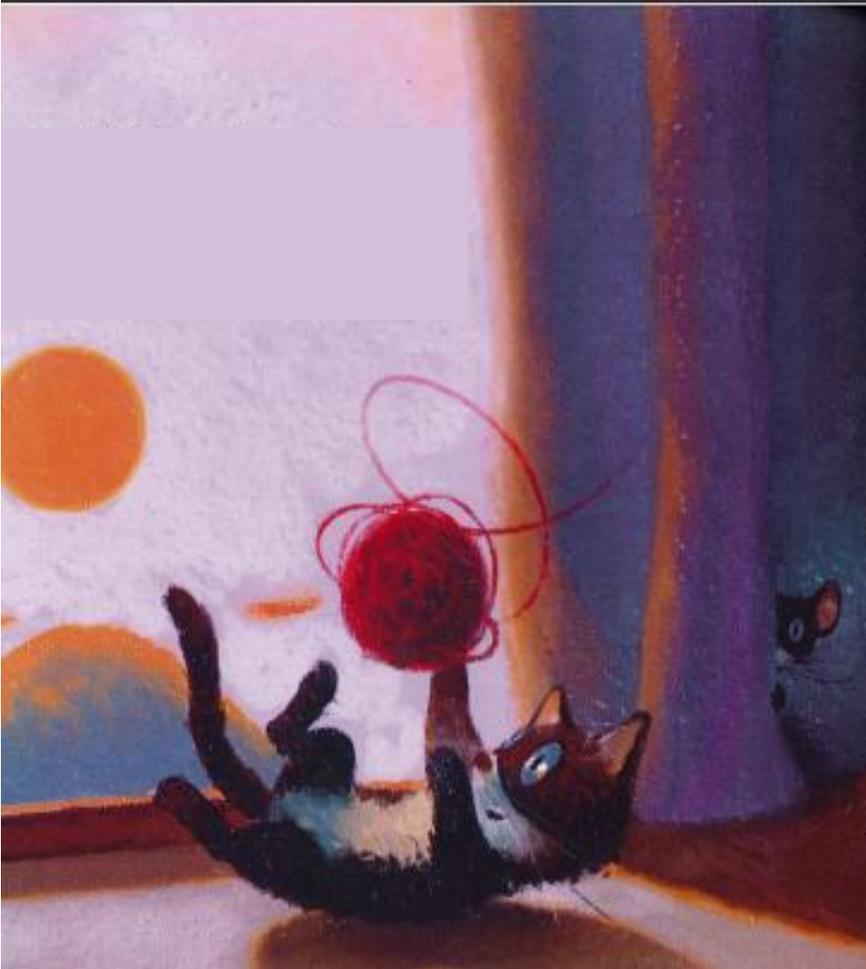
## Niveau 1 : au plus proche de l'original



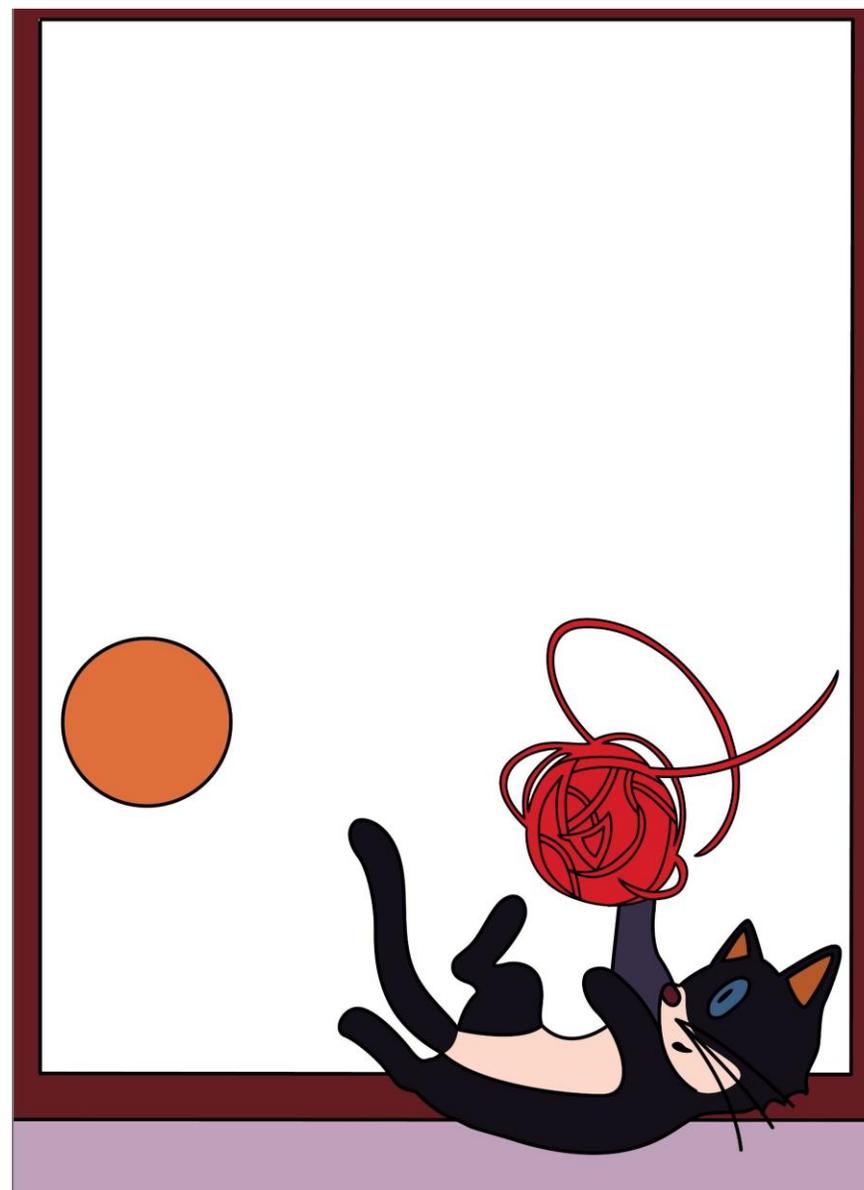
## Niveau 2 : Suppression des ombres



## Niveau 3 : Suppression des éléments non essentiels et perspective



## Niveau 4 : éléments essentiels uniquement



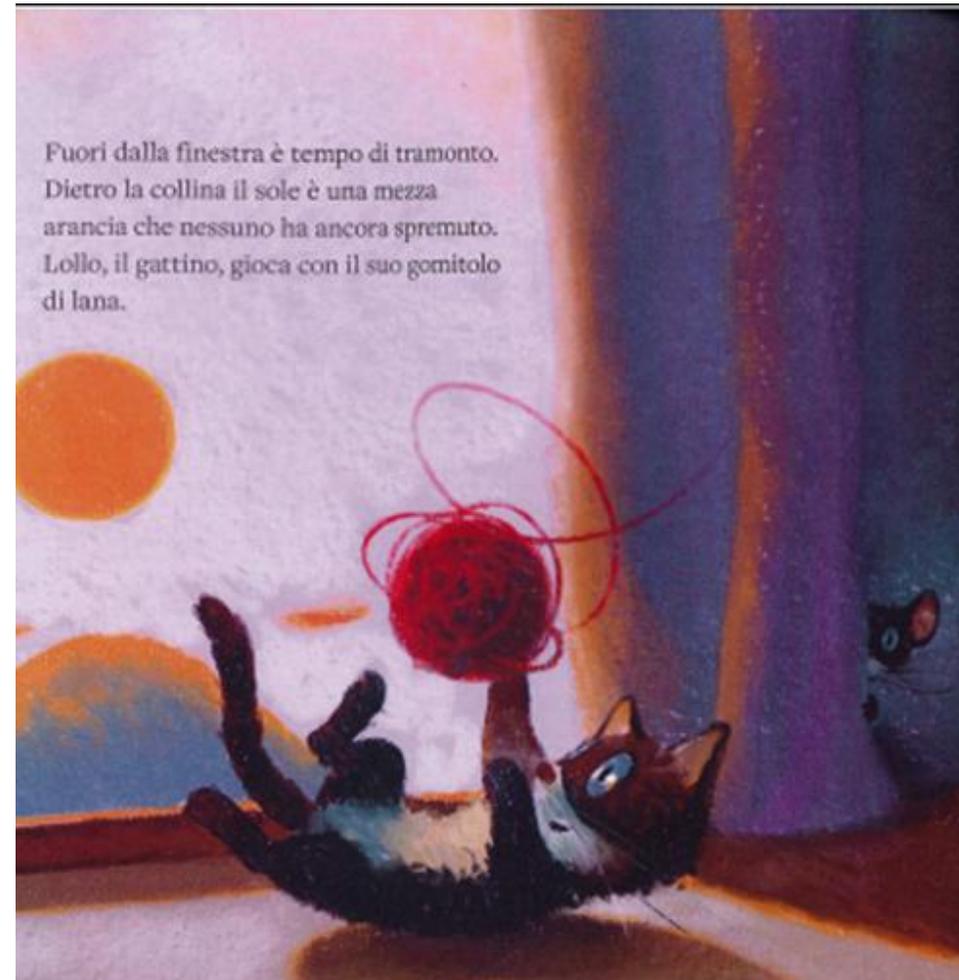
## Animation visuelle

Les pattes du chat bougent

La pelote tourne

## Bruitage

Ronronnement, petit bruit de chat



# FLEX PICTURE EBOOK

À votre tour !

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Ce projet (2022 - 1 - FR01 - KA220 - SCH - 000088072) a été cofinancé par le programme Erasmus+ de la Commission européenne. Cette publication n'engage que ses auteurs et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.