

EXEMPLES DE PRODUITS POUVANT ÊTRE DÉVELOPPÉS AU RÉVERBÈRE

POUR LES ACTEURS/INTERVENANTS SCOLAIRES ET LES MILIEUX COMMUNAUTAIRES :

- Dépliants, affiches, fiches explicatives, cartables de contenus
- Cahiers d'articles professionnels et compléments interactifs (dépliants-surprise [*pop-ups*], questions et réponses, etc.)
- Recueils de recueils de nouvelles [*short stories*] en lien avec des contenus de sensibilisation et questions/document d'accompagnement
- Planches de BD – matériel didactique intégré
- Modules d'autoformation
- Capsules vidéo
- Trousses d'animation d'ateliers destinés aux jeunes sur une thématique ciblée
- Contenus pour animations de groupe (sketchs/jeux-questionnaires/vrai ou faux) sur une thématique ciblée et documents d'accompagnement pour soutenir l'animation
- Questionnaires interactifs avec *pop-ups* explicatifs
- Dessins qui se font en direct avec narration explicative

POUR LES JEUNES :

- Jeux de société et jeux interactifs en ligne qui proposent de l'information
- Productions visuelles qui nécessitent une mise en scène (p. ex. pièces de théâtre/sketchs, courts métrages)
- Environnements interactifs pour la classe → ateliers qui peuvent se vivre en classe, avec les élèves, et qui s'inscrivent dans une séquence d'enseignement régulière
- Affiches dans les toilettes et sur les babillards (style *Savais-tu que...?*) – hors de la classe, mais attrayantes. Possibilité d'y intégrer un code QR (*quick response*) permettant l'accès à un complément d'information
- Rallyes (format réel ou numérique)
- Revues style *Les Débrouillards* – petits livres avec pistes d'actions concrètes (enseignants et jeunes)
- Capsules explicatives avec pistes de réflexion
- Dessins qui se font en direct avec narration explicative
- Casse-tête (morceaux) : construction de connaissances à l'image d'un casse-tête