

Activité : Introduction à la programmation visuelle avec Twine

Les élèves peuvent commencer à découvrir la conception d'algorithmes à l'aide d'un outil de programmation visuelle appelé Twine. Twine est un outil de création d'histoires interactives non linéaires. Vous pouvez télécharger le logiciel sur un ordinateur ou l'utiliser en ligne sur un ordinateur ou une tablette. Pour plus d'informations, visitez le site Web de Twine (site en anglais, outil en français) au <http://twinery.org/> et consultez le guide Twine 2 (en anglais seulement) au <http://twinery.org/wiki/twine2:guide>.

Remarque pour l'enseignant : Si vous utilisez la version téléchargeable de Twine, assurez-vous que Twine peut être téléchargé et installé sur chaque ordinateur avant de commencer l'activité. Si vous utilisez la version en ligne de Twine, les élèves n'ont pas besoin de créer de compte. Les projets Twine sont sauvegardés automatiquement sur l'ordinateur. Si les élèves utilisent Twine pendant plus d'une séance, ils doivent toujours utiliser le même ordinateur et le même navigateur (p. ex. : Google Chrome) et ne pas effacer les données de navigation pour ne pas perdre leur projet. Twine recommande aux utilisateurs de sauvegarder une autre copie de leur projet directement sur l'ordinateur. Pour plus d'informations, consultez le guide Twine 2 (en anglais) :
http://twinery.org/wiki/twine2:where_your_stories_are_saved.

Aperçu de l'activité

Durée approximative : 1 h

Matériel pour l'enseignant :

- Ordinateur ou tablette
- Projecteur et écran
- Accès à Internet
- Haut-parleurs (facultatif)

Matériel pour chaque élève :

- Ordinateur ou tablette
- Accès à Internet (facultatif)
- Feuille d'autoévaluation (facultatif)
- Crayon (facultatif)

Préparation:

- Préparez le matériel, l'ordinateur, le projecteur et l'écran qui serviront à afficher la vidéo d'introduction à Twine et pour faire des démonstrations.
- Assurez-vous que les élèves ont des appareils à utiliser pour l'activité.
- Si vous utilisez la version en ligne de Twine, visitez le site Web de Twine (site en anglais, outil en français) au <http://twinery.org/>, cliquez sur « Use it online » et assurez-vous que la page se télécharge.
- Si vous utilisez la version téléchargeable de Twine, vérifiez que Twine est téléchargé et installé sur chaque appareil et ouvrez le programme pour vous assurer que celui-ci s'ouvre bien.
- Imprimez une feuille [d'autoévaluation](#) pour chaque élève. (facultatif)

Réchauffement : Introduction à Twine (15 minutes)

Présentez Twine comme un outil de création d'histoires interactives non linéaires, c'est à dire, des histoires à lire en suivant des liens comme pour un site Web pour choisir un chemin différent dans l'histoire. Cela veut dire que l'histoire peut être complètement différente d'un lecteur à l'autre. À l'aide du projecteur, diffusez une vidéo d'introduction à Twine comme An Introduction to Twine 2.0 (en anglais seulement, d'autres vidéos sont disponibles en français) : https://youtu.be/5yCZaQLb_Kw.

Activité : Créez votre première histoire (30 minutes)

À l'aide du projecteur, aidez les élèves à ouvrir l'outil Twine selon les options suivantes :

| Option 1 : Les élèves sont connectés à Internet. | Option 2: Students are offline. |
|---|--|
| <p>Allez sur le site Web de Twine au http://twinery.org/.</p> <p>Cliquez sur « Use it online ».</p> <p>Cliquez sur « Passer » pour arriver sur la page « Histoires ».</p> <p>Cliquez sur « +Histoire » pour créer une nouvelle histoire.</p> <p>Entrez un nom pour l'histoire.</p> <p>Cliquez sur « +Ajouter ».</p> | <p>Ouvrez le programme Twine sur l'ordinateur.</p> <p>Cliquez sur « Passer » pour arriver sur la page « Histoires ».</p> <p>Cliquez sur « +Histoire » pour créer une nouvelle histoire.</p> <p>Entrez un nom pour l'histoire.</p> <p>Cliquez sur « +Ajouter ».</p> |

Laissez les élèves explorer librement sans crainte. Encouragez-les à travailler ensemble, à poser des questions et à partager leurs découvertes.

Facultatif : Les élèves ayant accès à Internet peuvent suivre le guide Twine 2 (en anglais) pour créer leur première histoire : http://twinery.org/wiki/twine2:how_to_create_your_first_story

Réflexion : Partagez vos découvertes (15 minutes)

Demandez à quelques volontaires de partager avec la classe quelque chose qu'ils ont découvert. Ensuite, demandez aux élèves de réfléchir individuellement aux questions suivantes :

- Qu'avez-vous compris ?
- Qu'aimeriez-vous savoir ?
- Que souhaitez-vous créer ?

Évaluation

| Critères | En voie d'atteindre les exigences | Satisfait aux exigences | Surpasse les exigences |
|---|-----------------------------------|-------------------------|------------------------|
| L'élève a collaboré avec les autres pendant l'exploration de Twine en partageant ses découvertes et en posant des questions. | | | |
| L'élève a créé un projet Twine qui comprenait au moins une voie avec des chemins multiples. | | | |
| L'élève a partagé ses découvertes et ce qu'il souhaiterait apprendre ou créer la prochaine fois soit individuellement ou pendant la discussion de groupe. | | | |

Pour aller plus loin

Mettez-les au défi

Mettez les élèves au défi pendant l'exploration. Exemples :

- Comment faire pour mettre du texte en **gras**, en *italique* ou le souligner ?
- Comment changer le format de l'histoire ?
- Comment ajouter une image, une vidéo ou du son ?
- Comment enregistrer son histoire dans un fichier ?

Feuille d'autoévaluation

Donne un exemple ou une preuve pour démontrer comment tu as accompli les objectifs ci-dessous pendant l'activité. Ces exemples et preuves peuvent être un dessin, une description écrite ou des références à une photo ou à une vidéo.

| Énoncé | Exemple ou preuve |
|---|-------------------|
| J'ai collaboré avec d'autres élèves pour explorer Twine en partageant mes découvertes ou en posant des questions. | |
| À la fin de l'activité, j'ai pensé à mes découvertes et à ce que j'aimerais apprendre ou créer la prochaine fois. | |