

Projet : Choisis ta propre aventure

Les élèves intégreront toutes leurs connaissances à propos des algorithmes dans le cadre de la création de leur propre histoire interactive du type *Choisis ta propre aventure*. Ils la partageront aux autres élèves de la classe ou à une classe jumelle. Dans ce projet, les élèves passeront par toutes les étapes du processus de création, de la compréhension du contexte à la création et au partage de l'histoire.

Aperçu du projet

Le projet *Choisis ta propre aventure* offre la chance aux élèves de concevoir et de créer une histoire pour leur public cible. Ce public peut être des camarades de classe ou leur classe jumelle dans l'école. Avant le début du projet, choisissez le public convenable pour la lecture des histoires de votre classe.

Ce projet est aussi l'occasion d'intégrer des apprentissages d'autres disciplines. Le projet *Choisis ta propre aventure* est, en gros, une histoire interactive non linéaire. Les élèves peuvent utiliser ce médium pour démontrer leurs acquis et leur compréhension de notions d'autres disciplines. En plus de choisir un public, déterminez si les élèves doivent suivre un thème en particulier ou s'ils ont carte blanche pour leur histoire.

Le projet final peut être réalisé en faisant appel ou non à la technologie. Si les élèves ont accès à des ordinateurs ou à des tablettes ainsi qu'à Internet, nous recommandons qu'ils réalisent leur activité avec l'outil Twine présenté dans l'activité précédente. Sinon, les projets peuvent être réalisés sans technologie avec un médium traditionnel, que ce soit sous forme de livre ou même de présentation orale avec laquelle le public peut interagir. Déterminez les ressources à la disposition de vos élèves ainsi que les formes possibles que pourraient prendre leurs projets.

Finalement, considérez les critères d'évaluation pour le projet. N'hésitez pas à personnaliser les critères indiqués à la fin du projet.

La durée approximative du projet, du début jusqu'à la fin, est de six heures, et comprend toutes les étapes de création. Le tableau ci-dessous décrit l'ensemble du projet.

Étape du projet	Durée approximative (heures)
Comprendre le contexte, définir et concevoir des idées	1
Concevoir des idées, assembler un prototype et le mettre à l'essai	1
Fabriquer	3
Présenter	1
Durée totale approximative (heures)	6

Étape 1 : Comprendre le contexte, définir et concevoir des idées

À la première étape, les élèves seront initiés au projet *Choisis ta propre aventure* et commenceront à trouver des idées pour leur histoire.

Aperçu de l'étape

Durée approximative : 1 h

Matériel pour l'enseignant : <ul style="list-style-type: none"> • Livre du type <i>Choisis ta propre aventure</i> (facultatif) Matériel pour chaque élève : <ul style="list-style-type: none"> • Ordinateur ou tablette (facultatif) • Accès à Internet (facultatif) 	Préparation: <ul style="list-style-type: none"> • Choisissez le public pour les histoires des élèves. • Choisissez un thème pour les histoires ou donnez carte blanche aux élèves. • Choisissez les formes d'histoire que les élèves peuvent faire. • Déterminez s'il y a des critères supplémentaires pour le projet. • Si les élèves utilisent des ordinateurs ou des appareils mobiles, assurez-vous qu'ils sont à leur disposition pour l'activité.
---	---

Réchauffement : Qu'est-ce que Choisis ta propre aventure ? (10 minutes)

Initiez la classe au projet *Choisis ta propre aventure*. Expliquez aux élèves que *Choisis ta propre aventure* est, à la base, un type de livre dans lequel le lecteur peut faire des choix à propos des actions du personnage principal et la fin de l'histoire, mais qu'essentiellement, il s'agit d'un algorithme à chemins multiples. Facultatif : Montrez un exemple de livre du type *Choisis ta propre aventure* à la classe.

Invitez les élèves à participer à une discussion en grand groupe ou en petits groupes à propos des questions suivantes :

- Qu'elles ont été tes œuvres préférées du type *Choisis ta propre aventure* ? Ces œuvres peuvent être tirées des livres ou de différents jeux.
- Dans chacun des cas, quels choix as-tu pu poser ? Quels effets ont-ils eus sur la fin de l'histoire ?

Processus : Comprendre le contexte, définir et concevoir des idées (40 minutes)

Présentez le projet à la classe et précisez le public, le thème, les ressources à leur disposition et les formes que pourraient prendre leurs projets. Lisez les critères d'évaluation du projet.

Après avoir lu les critères, donnez le temps aux élèves de faire un remue-méninge. Assurez-vous que les élèves notent les idées et les caractéristiques principales de leur projet. Vous avez aussi le choix de laisser les élèves chercher des informations sur Internet s'ils ont des appareils branchés à Internet.

Réflexion : Pensée créatrice (10 minutes)

Invitez les élèves à participer à une discussion en grand groupe ou demandez-leur de réfléchir en petits groupes ou individuellement à propos de la pensée créatrice à l'aide des questions suivantes :

- Comment trouves-tu de nouvelles idées ?
- Quand trouves-tu tes meilleures idées ?
- Quand tu es coincé pendant ta réflexion, comment fais-tu pour t'en sortir ?

Étape 2 : Concevoir des idées, assembler un prototype et le mettre à l'essai

À cette étape-ci, les élèves doivent trouver une idée pour leur projet en fonction du public, du thème et des ressources, fabriquer un prototype rapide et obtenir des rétroactions.

Aperçu de l'étape

Durée approximative : 1 h

Matériel pour l'enseignant :

- Exemple d'un arbre pour une histoire du type *Choisis ta propre aventure* (facultatif)

Matériel pour chaque élève :

- Feuille de planification de projet
- Feuille de rétroaction
- Crayon

Préparation:

- Imprimez une feuille de [planification de projet](#) pour chaque élève.
- Imprimez une feuille de [rétroaction](#) pour chaque élève.

Réchauffement : Qu'est-ce qu'un prototype ? (10 minutes)

Expliquez aux élèves qu'à cette étape-ci, ils doivent choisir une idée, en faire un prototype et le mettre à l'essai. Décrivez un prototype comme étant une version simplifiée d'un projet. La création du prototype d'une idée est une démarche pour trouver une façon de présenter une idée afin que les autres puissent faire des rétroactions. Pour une histoire du type *Choisis ta propre aventure*, un prototype peut être aussi simple que le dessin d'un arbre représentant les différents chemins à prendre dans une histoire.

Montrez-leur rapidement comment dessiner un arbre pour une histoire du type *Choisis ta propre aventure* (facultatif). Vous pouvez aussi leur montrer un exemple d'un arbre déjà fait pour une histoire.

Processus : Concevoir des idées, assembler un prototype et le mettre à l'essai (40 minutes)

Assurez-vous que chaque élève a un crayon, une feuille de planification de projet et une feuille de rétroaction de projet. Regardez la feuille de planification de projet en grand groupe.

Insistez sur le fait qu'ils doivent trouver une idée pour laquelle faire un prototype et décrire cette idée ainsi que ses caractéristiques sur la feuille. Ils doivent aussi dessiner un arbre dans lequel il est facile de voir tous les chemins possibles à prendre.

Ensuite, regardez la feuille de rétroaction de projet. Expliquez au groupe qu'après avoir dessiné l'arbre de leur histoire, ils doivent obtenir une rétroaction d'au moins trois autres personnes. La personne faisant la rétroaction doit noter les éléments suivants :

- Nom
- Une chose qui fonctionne très bien et qui devrait être gardée
- Une chose qui fonctionne, mais qui pourrait être faite différemment
- Une chose à améliorer

Laissez assez de temps aux élèves pour remplir les deux feuilles.

Réflexion : Faire et recevoir des rétroactions (10 minutes)

Invitez les élèves à participer à une discussion en grand groupe ou demandez-leur de réfléchir en petits groupes ou individuellement à propos des rétroactions à l'aide des questions suivantes :

- Quels sont des exemples de rétroaction constructive ?
- As-tu reçu des suggestions que tu vas intégrer à ton projet ? Si oui, pourquoi ? Sinon, pourquoi pas ?

Feuille de planification de projet

Réponds aux questions suivantes pour commencer à organiser ton projet. Tu peux exprimer tes idées avec du texte, des dessins ou avec d'autres ressources.

Quelle est l'idée principale de ton histoire ?

Quels sont les personnages principaux de ton histoire ? À quoi ressemblent-ils ?

Quels sont les éléments spéciaux ou importants de ton histoire ?

Dessine l'arbre de ton histoire.

Feuille de rétroaction

Nom	Nomme une chose qui fonctionne très bien et qui devrait être gardée	Nomme une chose qui fonctionne, mais qui pourrait être faite différemment	Nomme une chose à améliorer

Étape 3 : Fabriquer

À cette étape, les élèves créent leurs histoires à l'aide des ressources à leur disposition.

Aperçu de l'étape

Durée approximative : 3 h

Matériel pour chaque élève :

- Matériel et ressources nécessaires à la réalisation du projet (selon la forme choisie)

Préparation:

- Assurez-vous que les élèves ont accès à tout le matériel et à toutes les ressources nécessaires.

À cette étape, les élèves réalisent leur projet avec des outils en ligne ou avec des ressources traditionnelles. Assurez-vous qu'ils ont tout le matériel et toutes les ressources nécessaires à ce point-ci. Nous vous recommandons d'accorder deux ou trois périodes aux élèves pour terminer leur projet.

Étape 4 : Présenter

Finalement, les élèves présentent leur projet à leur public, réfléchissent à leur démarche de création et de réalisation et reçoivent des rétroactions du public.

Aperçu de l'étape

Durée approximative : 1 h

Matériel pour l'enseignant :

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

Matériel pour chaque élève :

- Projet Choisis ta propre aventure complété
- Feuille d'autoévaluation (facultatif)
- Crayon (facultatif)

Préparation:

- Si le public cible se trouve à l'extérieur de la classe, organisez une rencontre entre les élèves et leur public.
- Si les projets se trouvent sur un support informatique, préparez le matériel, l'ordinateur, la tablette, le projecteur ou l'écran.
- Si les élèves ont besoin d'ordinateurs ou d'appareils mobiles, assurez-vous qu'ils sont à leur disposition.
- Imprimez une feuille [d'autoévaluation](#) pour chaque élève. (facultatif)

Réchauffement : Préparation des présentations (10 minutes)

Réviser les éléments que chaque élève présentera à propos de son projet. Par exemple, les élèves peuvent présenter les éléments suivants :

- Idée principale, personnages et caractéristiques principales de l'histoire
- Exemple de chemin à prendre dans l'histoire
- Partager un aspect difficile de la réalisation du projet
- Expliquer pourquoi il ou elle a choisi cette idée
- Décrire un élément qui pourrait être fait différemment la prochaine fois

Processus : Partage et réflexion (50 minutes)

Les élèves présentent leur projet à leur public et réfléchissent à propos de leur démarche de conception. Après chaque présentation, donnez du temps au public pour écrire des rétroactions constructives. Quand tous les projets ont été présentés, félicitez les élèves pour leur excellent travail !

Évaluation

Critères	En voie d'atteindre les exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
L'élève a noté des idées et des caractéristiques principales de son projet pendant le remue-méninge.			
L'élève a choisi une idée convenant à son public cible, au thème et aux ressources disponibles.			
L'élève a créé un prototype pouvant être mis à l'essai et étant prêt à recevoir des rétroactions.			
L'élève a fait des rétroactions constructives et a bien écouté celles de ses pairs.			
L'élève a utilisé les outils et les ressources appropriées pour créer son histoire.			
L'élève a présenté son projet au public cible.			
L'élève a réfléchi à propos de sa démarche de création et a trouvé des éléments à améliorer.			

Pour aller plus loin

Essayer d'utiliser d'autres outils de programmation visuelle ou textuelle

En plus d'utiliser Twine, les élèves apprenant à utiliser Scratch peuvent créer leurs histoires du type *Choisis ta propre aventure* en changeant les divers arrière-plans. Les élèves apprenant le Python ou le JavaScript peuvent créer leur histoire du type *Choisis ta propre aventure* sous forme de jeu textuel.

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.	
Pendant le remue-méninge, j'ai trouvé des idées intéressantes pour moi et mon public.	
En cherchant des idées, j'ai pensé au moment où je trouve mes meilleures idées et à ce que je fais quand je suis coincé.	
J'ai choisi mon idée selon mes intérêts et les critères dont nous avons discuté en classe.	
J'ai lu le plan du projet d'un autre élève avec beaucoup de soin et j'ai fait des rétroactions constructives.	
J'ai lu les rétroactions des autres élèves, j'ai considéré leurs suggestions et j'ai adapté mon projet selon les idées qui me plaisaient.	
J'étais content/contente de terminer mon projet et de le partager avec d'autres élèves.	