

Grille descriptive de scénario pédagogique

Intitulé de la séquence/ séance : Création de fictions interactives en anglais avec Twine

Description synthétique de la séance/ séquence

Pré-requis : Connaître la trame narrative du genre fantasy [cf concept du monomythe introduit grâce à [The Hero's Journey](#)] ; avoir réalisé une première approche du champ sémantique du genre ; faire la distinction entre low fantasy et high fantasy.

Objectifs:

Objectifs info-documentaires :

Objectifs disciplinaires : Thématique des *Imaginaires*, devenir auteur grâce à la **production écrite créative** pour explorer la langue de manière plus approfondie et également afin de développer le goût de lire, développer **le lexique** des élèves grâce au champ sémantique porté par la littérature fantasy, mobiliser les compétences **grammaticales** des élèves afin d'affiner leur capacité à s'exprimer dans une langue étrangère.

Compétences (socle)/ EMI :

Objectif primaire [Novice, confirmé] : Expérimenter la structuration du Web (hypertextualité, approche du HTML et du CSS).
 Comprendre les contraintes d'écriture liées aux outils : design informationnel, précisions sur le contenu et partage.
 Comprendre qu'une publication engage une responsabilité d'auteur, d'autrice.
 Objectif secondaire [Expert] : Faire preuve de capacités éditoriales relatives au design informationnel.

Ressources pédagogiques :

Documents fournis à l'élève (fiche guidance, à remplir...)

Séance 1
 Consignes formalisées
Séance 2
 Tutoriel Twine (voir document **Guide tutoriel Twine**)
Séance 3
 Autorisations de publication et d'exploitation
 Aide à la relecture concernant les fautes courantes
 Accès au genially [tutoriel de personnalisation](#).
Une 4ème séance a été faite afin que les élèves puissent essayer de jouer aux aventures des un-e-s et des autres.

Ressources, supports d'information utilisés :

Projetés lors de la 1ère séance :
 Consignes formalisées
 Fictions interactives produites antérieurement par d'autres lycéen-nes (pour leur montrer un travail concret, et pour leur montrer un logigramme type en exemple).

Modalités de mise en œuvre	
Niveau :	1ères [Spécialité LLCE]
Effectif :	Classe entière
Nombre de séances prévues :	Deux à minima, possibilité de prolonger ou de permettre aux élèves de finaliser le travail à la maison ou au lycée durant leurs heures d'étude.
Travail individuel/ en groupe :	Individuel ou en groupe de deux maximum.
Durée :	3 séances de 2 heures. <i>Note : Les élèves ont eu une semaine de délai supplémentaire pour finaliser leurs aventures depuis le CDI ou à la maison ; et ont eu une séance avant les vacances pour lire et jouer aux histoires de leurs camarades.</i>
Intervenants :	Professeur-e d'anglais professeur-e documentaliste
Lieu :	Salle de classe munie d'un vidéoprojecteur pour la séance d'introduction, salle TICE/CDI pour l'utilisation de Twine.
Différenciation envisagée (consignes, tâches, supports...) :	A déterminer au besoin.
Matériel :	Vidéoprojecteur pour la première séance ; postes informatiques pour les autres.
Déroulement	
Description du déroulement :	<p>Séance 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Présentation du projet + grille évaluation. 2. Les élèves étudient un exemple en collectif avec une lecture à voix haute (vote à main levée pour les choix à faire). Le logigramme de l'histoire est une vidéo projeté à la fin. 3. Première approche sur papier de leur future histoire. <p>Séance 2</p> <p>Réalisation sur Twine : conception de l'histoire.</p> <p>Séance 3</p> <p>Réalisation sur Twine : finalisation de l'histoire et/ou relecture et personnalisation.</p>
Production attendue	
Exposé ? Ecrit ? Oral...	Les fictions interactives des élèves créées avec Twine (ont été publiées sur e-sidoc).
Évaluation	
Modalités d'évaluation : Compétences évaluées :	Voir document Tâche finale : Consignes et grille d'évaluation

Note concernant l'hébergement itch.io : [attention aux paramètres de confidentialité (community - disabled / visibility & access - public avec Disable new downloads & purchases Unlisted in search & browse)].

Tâche finale : Consignes & Grille d'évaluation

Consignes

- Vous devez réaliser, à **deux maximum**, une fiction interactive de fantasy grâce au logiciel Twine.
- Votre histoire devra comporter un **incipit** (votre *status quo*), qui doit être rédigé de manière développée.
- Vous devez avoir au moins **3 fins différentes** (1 réussite, 2 échecs). Celles-ci doivent être rédigées de manière développée.
- Votre histoire ne doit pas être linéaire : au cours de l'histoire, les décisions du personnage doivent influencer la fin obtenue à plusieurs reprises.
- Votre aventure devra comporter au moins **un embranchement à 3 choix**.

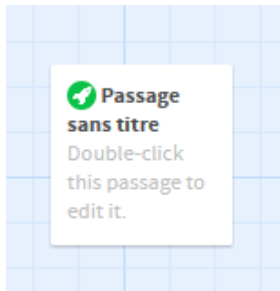
Grille d'évaluation

	Non acquis	En voie d'acquisition	Acquis
Grammaire : bonne maîtrise des formes simples			
Vocabulaire : le lexique est varié & correctement orthographié, le choix des mots est approprié à l'intention de communication			
Cohérence : le discours est organisé au moyen de mots de liaison appropriés l'histoire comporte un début & une fin la progression est logique, sans contradictions internes, suivant le schéma global établi			
Contenu : l'histoire correspond au genre choisi/imposé, l'histoire possède au moins 3 fins différentes (dont une bonne & un "game over"), il y a au moins un embranchement à 3 choix.			
Comments:			

Note : **Des points bonus** peuvent être attribués si vous personnalisez votre histoire (changement des couleurs, de la police, insertion de sons/d'images ...)

Guide tutoriel Twine

1. Je crée mon histoire et lui donne un nom.

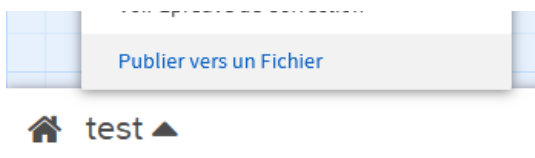


2. Je clique sur le passage à éditer. Je pense à renommer le passage pour me repérer dans mon histoire.

3. Je rédige mes passages en anglais. Les liens hypertextes doivent être placés entre des doubles crochets (Alt+Ctrl+5).



4. Les noms des nouveaux passages sont créés et nommés en fonction de ce qui a été placé entre crochets. Attention aux fautes d'orthographe, de frappe et à la casse pour éviter les *liens morts* dans votre histoire.



Pour sauvegarder, je vais dans le menu en bas à droite : "publier vers un fichier".

Bon courage !