



Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

• CRÉATION D'HISTOIRES AVEC TWINE •

“ Un atelier d'écriture pas comme les autres, pour réaliser des histoires à embranchement, faisant évoluer l'aventure en fonction des choix du lecteur. La version informatique du "Livre dont vous êtes le Héros".

Durée de l'atelier :	10 heures
Nombre d'animateur :	1 animateur
Taille du groupe :	8 par animateur
Âge :	12 ans et +

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Appréhender les techniques de narration et de transmission d'informations et d'émotions.
- Favoriser le développement personnel de l'enfant à travers la créativité et l'imagination.
- Sensibiliser à l'écriture "informatique" et aux langages de programmation.
- Sensibiliser au concept des licences "Creative Commons".

Compétences techniques mises en valeur :

- Manipulation du clavier et de la souris
- Manipulation de logiciels spécifiques
- Navigation et recherches sur Internet
- Initiation aux techniques de scénarisation
- Initiation à la création de personnages complexes
- Initiation au traitement de texte
- Initiation à l'écriture "balise" informatique
- Partage et diffusion d'une oeuvre

Notions de Citoyenneté Numérique mises en valeur :

- 1 Communication en ligne
- 2 Sécurité en ligne
- 3 Plagiat et droits d'auteur
- 4 Cyberintimidation
- 5 Bien-être physique et psychologique
- 6 Publicité et marketing
- 7 Achat et vente en ligne
- 8 Empreinte numérique
- 9 Compétences informationnelles



Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

DIFFICULTÉ: ★★☆☆☆

Bien que l'appréhension du logiciel se fasse rapidement, la construction narrative à embranchement n'est pas un acquis chez les jeunes, souvent habitué aux histoires linéaires. C'est avant-tout dans la rédaction et l'imagination que réside les difficultés de cet atelier, qui invitera l'enfant à construire une mind map (carte mentale) de son histoire pour anticiper toutes les possibilités !

LOGISTIQUE: ★★☆☆☆

Nécessite un PC par enfant. L'accès à internet n'est pas obligatoire pour l'usage du logiciel Twine, mais il est peut-être utile pour la recherche d'inspiration

LISTE DU MATÉRIEL: ★★☆☆☆

Nous : Fiches pédagogiques en lien avec l'atelier, feuilles et stylos.

Structure d'accueil : salle équipée d'ordinateurs, tables, chaises.

Si la structure ne dispose pas de salle informatique nous pouvons apporter des ordinateurs portables.

COÛT: ★★☆☆☆

L'atelier ne nécessite pas de matériel particulier et est réalisé avec un logiciel libre disponible sur internet.

Mais... C'est quoi un logiciel libre ?

C'est un logiciel qui permet à ses utilisateurs de l'exécuter, le copier, le distribuer, l'étudier, le modifier et l'améliorer. Il se différencie d'un logiciel propriétaire par les libertés et le partage qu'il accorde à tous et entre tous les usagers.

Pour en savoir plus : <https://framasoftware.org/>

Logiciel(s) utilisé(s)

- Twine (<https://twinery.org/>)

Recommandations

- Utilisez de préférence le site officiel : vous éviterez l'installation d'applications indésirables voire intrusives sur votre ordinateur.
- Sinon optez pour SourceForge ou commentcamarche.
- Enregistrez le fichier exécutable et analysez-le avec votre antivirus, on n'est jamais trop prudent !
- Prenez le temps de lire les boîtes de dialogue qui s'affichent et décochez les cases sélectionnées par défaut. Puis laissez-vous guider.



Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Séances	Déroulement de la séance
1	<p>Présentation du logiciel Twine et de ses possibilités. Présentation des étapes de création d'une histoire. Élaboration des premiers éléments importants de l'histoire (définition du thème, pitch de l'histoire, définition des différentes fins envisagées, du ou des personnages, des lieux, du style de narration...). 5</p> <p>Durée : 2h</p>
2	<p>Suite de la construction de l'histoire et finalisation de la maquette scénaristique. Découverte et utilisation du logiciel Twine à travers la réalisation d'une micro-histoire pour appréhender les possibilités du logiciel. 5</p> <p>Durée : 2h</p>
3	<p>Réalisation de son histoire sur Twine : construction de la structure (titre du bloc + choix envisagé en fin de bloc) pour une première maquette fonctionnelle, puis remplissage bloc par bloc avec l'histoire imaginée par les enfants. 5</p> <p>Durée : 2h</p>
4	<p>Suite de l'écriture de l'histoire. Découverte des fonctions de "balise texte" pour améliorer le graphisme de son histoire (changer la couleur de fond, ajouter de la couleur au texte, changer la police d'écriture, ajouter de la musique...). Bonus : recherche de nouvelles polices d'écriture sur internet pour plus de personnalisation. 3 5 9</p> <p>Durée : 2h</p>
5	<p>Finalisation des histoires et de la personnalisation. Temps de découverte et de partage des histoires de chacun en collectif ou en individuel. Présence des parents possible, voir même recommandée ! 1</p> <p>Durée : 2h</p>

