

Une histoire interactive pour apprendre à créer des pages web avec nos élèves

Clientèle visée: 4e à 6e année

1. L'invitation

Proposer aux élèves de produire une histoire interactive sous la forme d'un site web. Ils rédigeront eux-mêmes leurs textes, choisiront leur sujet et leurs personnages. Une fois terminée, leur histoire se retrouvera sur le web.

2. Les situations

- Initiation au logiciel Claris HomePage 3.0 (ou l'équivalent): environ 2 à 3 heures
- Réalisation du projet d'histoire interactive: de 20 à 25 heures

3. La tâche

- Initiation au logiciel Claris HomePage 3.0:

- Brève phase théorique
- Court projet de recherche: les élèves choisissent un mammifère et donnent de l'information sur quelques points (description, comportements typiques, habitat, nourriture, reproduction, ennemis...) sous forme de courtes phrases. On peut naturellement se servir d'une recherche déjà faite en classe.
- Présentation de la recherche sous forme de page web (peu de liens et d'images, juste assez pour comprendre).

- L'histoire interactive:

- Amorce: Lecture de livres interactifs, présentation d'histoires déjà faites en page web, recherche d'idées.

Temps: une heure

- Schéma: Début de la phase manuelle. À deux, les élèves choisissent le sujet et les personnages de leur histoire. En s'inspirant d'un modèle, les élèves réalisent la structure de leur récit. Ils ont le choix de prendre une structure existante (annexes 1 à 4), inspirée par un modèle présenté par l'école La Tourelle lors d'un précédent colloque, de la modifier ou de la créer eux-mêmes. Ils doivent penser au contenu de chaque page et aux choix qui seront offerts aux lecteurs.

Chaque grand rectangle correspondra à une page distincte. Chaque petit rectangle (accompagné d'une flèche) sera un lien de navigation.

Temps: de trois à quatre heures

- Croquis et textes: Les élèves doivent produire un croquis, à la mine, de chaque dessin, donc de chaque page de leur histoire. Il n'est pas nécessaire d'entrer dans les détails, cette étape vise à outiller les élèves pour la production finale.

Parallèlement, les élèves composent le texte final de leur histoire et le corrigent. Des feuilles de travail (annexe 5) peuvent leur être fournies afin de faciliter les étapes qui suivent. À cette étape, il est très important que les dessins et les textes soient très bien identifiés. Sinon il risque d'y avoir de la confusion.

Enfin, les élèves doivent penser à tous les liens, à ce qu'ils écrivent pour inviter le

Enfin, les élèves doivent penser à tous les liens, à ce qu'ils écrivent pour inviter le lecteur à faire un choix ou à poursuivre l'histoire.

Temps: de six à huit heures

- Dessins: Ici, les élèves produisent tous les dessins. Deux options se présentent, selon la technique choisie, vous devez conseiller les élèves pour vous assurer que le résultat soit agréable à l'oeil et que les étapes subséquentes n'atténuent pas la qualité des dessins.

Tout d'abord, on peut faire ses dessins sur papier. Le crayon feutre et les gros traits demeurent les techniques les plus sûres. Il faut tenter d'éviter les petits détails, l'écriture sur les dessins, les bulles de texte et le crayon de bois si l'élève ne maîtrise pas bien son utilisation.

Aussi, il est possible de faire les dessins à l'ordinateur. Cette technique permet, entre autre, de s'assurer que certains éléments (personnages, décors...) demeurent identiques. Dans ce cas, on sauterait l'étape de la numérisation et du traitement de l'image. À cet effet, ClarisWorks 5.0 permet de faire des dessins en bitmap et de les enregistrer immédiatement en format gif.

Temps: de cinq à six heures

- Numérisation et traitement de l'image: Nous en sommes à la deuxième phase du travail: la phase technologique. Les élèves doivent numériser leurs dessins. Ensuite, ils transforment chaque dessin en un fichier gif. de taille convenable (60 Ko maximum). Le logiciel Adobe PhotoShop, ou un équivalent, peut être utilisé si l'image numérisée doit être travaillée. Sinon, on peut se rendre la tâche beaucoup plus simple car Claris HomePage convertit automatiquement les fichiers pict en fichiers gif. Dans les deux cas, il faut s'assurer d'enregistrer les fichiers selon une certaine méthode (le numéro de la page par exemple) pour éviter les erreurs lors du montage.

Temps: d'une à deux heures

- La page web: Nous voilà enfin à la fin du processus. Les élèves créent une page type, ou utilisent un modèle que vous leur fournissez, et s'en servent pour enregistrer toutes les pages qu'ils ont prévues.

Par la suite, pour chaque page, ils insèrent le dessin correspondant, ils écrivent le texte de l'histoire et des boutons. Ils effectuent également la mise en page (couleur et grosseur du texte, fond de page). Quand toutes les pages sont complétées, les élèves établissent finalement les liens de navigation.

Temps: de quatre à cinq heures

- Diffusion: Le projet est maintenant terminé, il ne reste qu'à le diffuser.

4. Les interactions

- L'enseignant anime et supporte l'activité à toutes les étapes.
- Un maximum de seize élèves ont participé à ce projet.
- En équipes de deux, les élèves travaillent en coopération afin de bien se répartir la tâche.
- Vers la fin du projet, des élèves qui ont déjà terminé deviennent des "experts" et ils montrent aux autres équipes comment réaliser les dernières étapes de leur projet.

5. Les normes

Ce projet pourra aider l'enseignant à travailler divers objectifs d'écriture comme ceux-ci:

- rédiger un texte imaginaire;
- structurer sa pensée, ses idées;
- faire des liens;
- comprendre les éléments constituant la structure du récit;
- utiliser des stratégies d'écriture;
- appliquer le code grammatical;

Quelques objectifs d'arts plastiques seront également travaillés, selon les techniques choisies: représenter des personnes ou des groupes de personnes, des lieux immédiats, des lieux fréquentés, des objets familiers, usuels et inventés, etc. On pourra aussi atteindre plusieurs objectifs se rapportant au travail d'équipe et à la coopération ainsi qu'aux connaissances de certains termes reliés aux TIC, à l'utilisation d'outils et de logiciels informatiques pouvant aider à la conception de page web.

6. L'évaluation

Les élèves seront évalués en fonction des objectifs déterminés par l'enseignant.

7. Les outils

- *Schémas d'histoires interactives (annexes 1 à 4);
- *Feuille pour les croquis et le texte (annexe 5);
- *Matériel nécessaire aux dessins en fonction des objectifs d'arts;
- *Numériseur;
- *Logiciels Adobe PhotoShop et Claris HomePage 3.0 (ou des équivalents).

8. Les commentaires

Nous avons fait ce projet à plusieurs reprises avec nos élèves et il a beaucoup évolué depuis ses débuts. Nous nous sommes rendu compte qu'il est essentiel de bien supporter et superviser les élèves lors des étapes 2 et 3. Lorsqu'une première équipe est rendue à l'étape 5, nous l'accompagnons dans les dernières étapes du projet. Ainsi, les membres de cette équipe apprennent à numériser, à modifier, si nécessaire, les images avec Adobe PhotoShop et à créer des pages web. Ils deviennent ainsi nos experts et ils guident les équipes suivantes à réaliser leur projet. Ainsi les experts se multiplient.

Il s'agit d'un projet qui a beaucoup intéressé les élèves et leur fierté devant le résultat final était très grande.

Il est évident que ce projet demande beaucoup de temps et de supervision. Il faut donc se donner des moyens pour mieux aider les élèves. On pourrait considérer la présence d'un ou deux adultes de plus en classe (si nous voulons le faire avec tous nos élèves) ou la participation d'un nombre restreint d'élèves à ce projet (les autres participeraient à d'autres projets) pour pallier à cette difficulté.

9. Idée originale

Sylvain Cléroux: cleroux@cscdm.qc.ca
Yves Granger: grangery@cscdm.qc.ca
Mance Brisebois: briseboism@cscdm.qc.ca

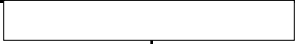
École St-Grégoire-le-Grand, CSCDM

Retrouvez ce projet et plusieurs autres scénarios pédagogiques sur notre site web:
<http://www.cscdm.qc.ca/st-gregoire/>

NOM : _____

Modèle 1

Titre Page 1



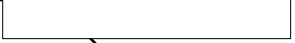
Personnage 1 Page 2



Personnage 2 Page 3



Situation initiale et événement perturbateur... Page 4



Tentative de solution 1 ... Page 5

Tentative de solution 2 ... Page 6



Fin 1 Page 7

Fin 2 Page 8

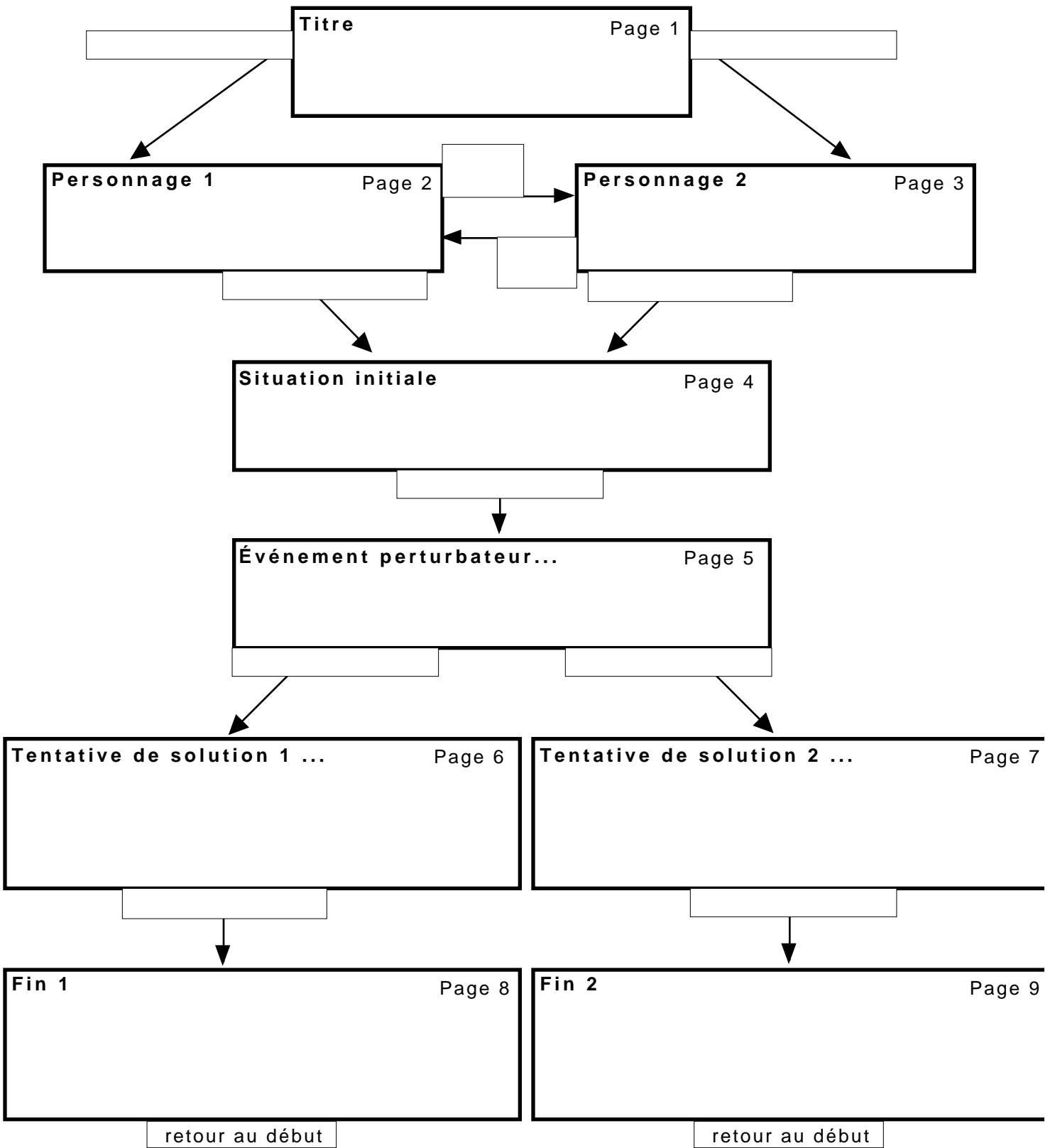
retour au début

retour au début

Annexe 2

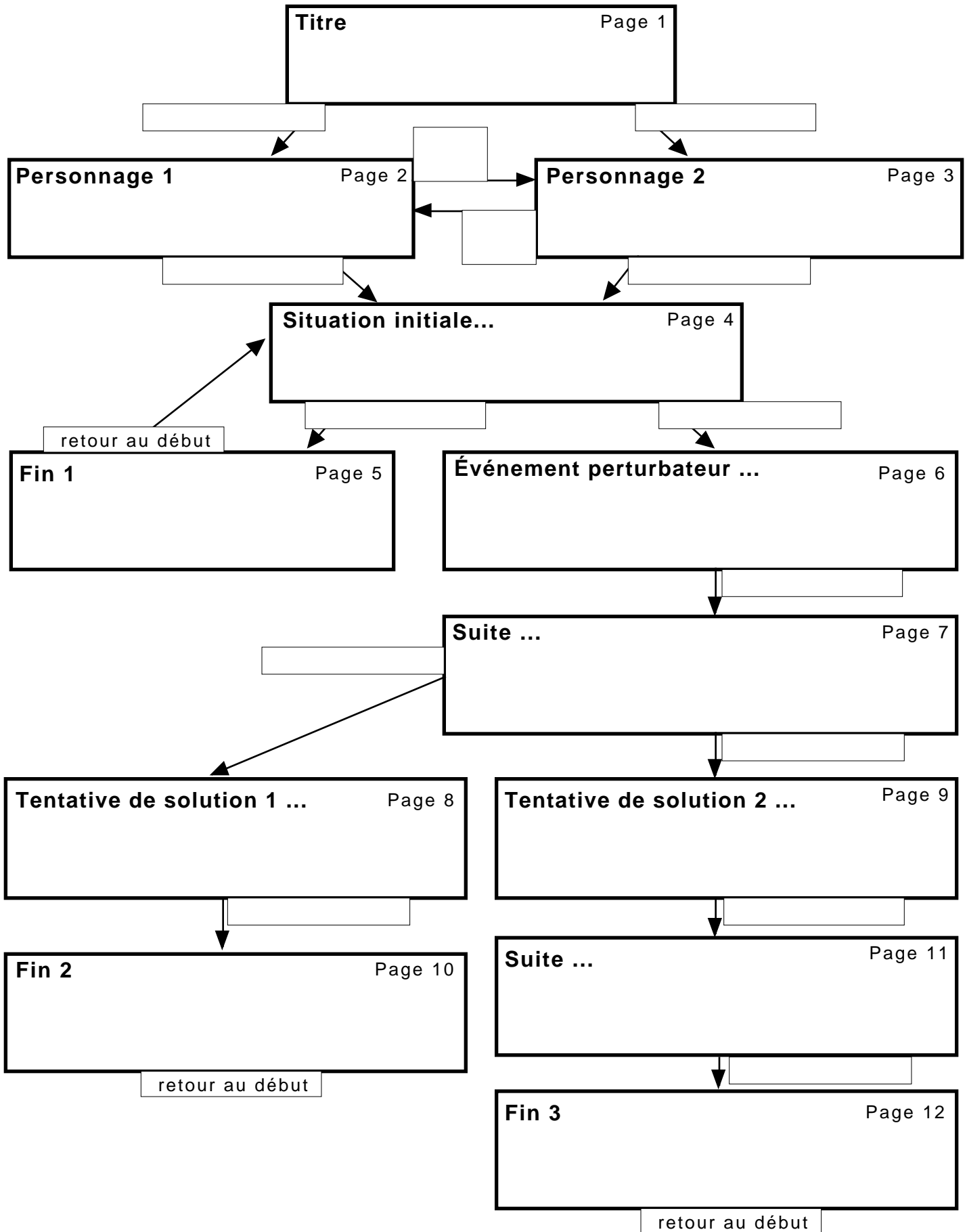
NOM : _____

Modèle 2

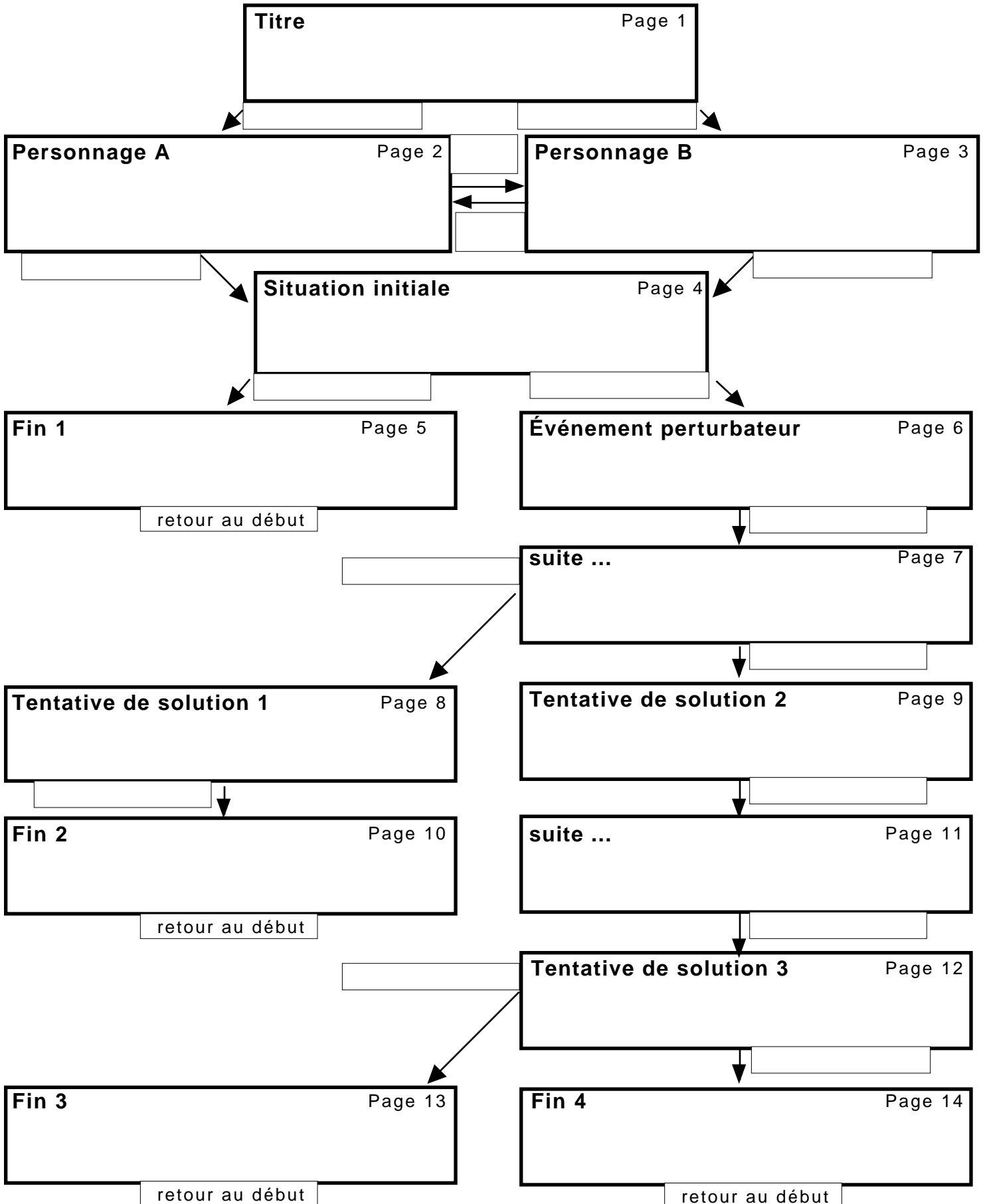


NOM : _____

Modèle 3



NOM : _____

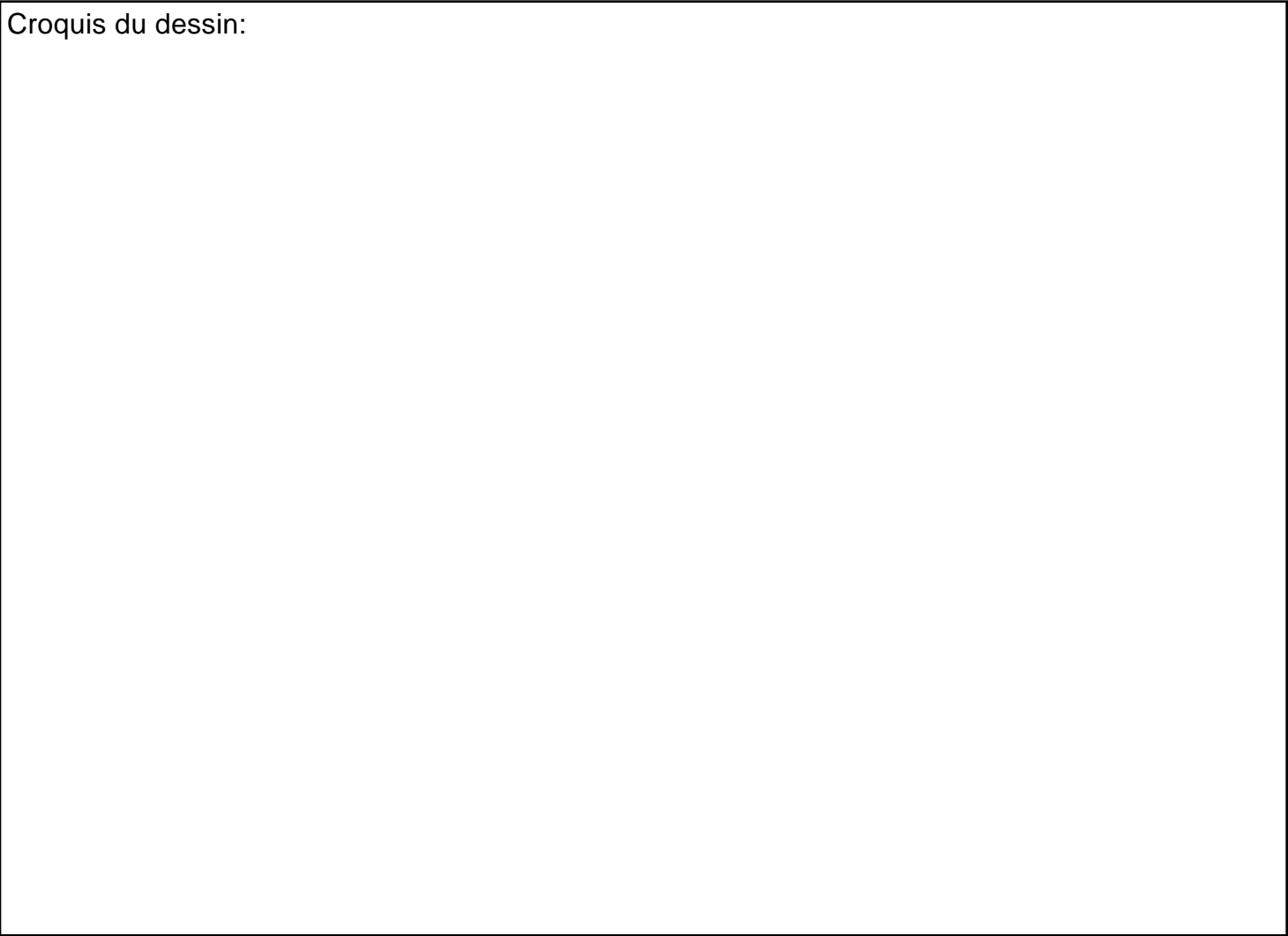


Annexe 5
Feuille pour les croquis et les textes

Noms: _____

page: _____

Croquis du dessin:



Texte: _____

Lien(s):