

Module 4-partie 1 chapitre 3 Créer son site web avec Thimble

Fiche d'identité

Résumé de l'activité	Créer son premier site web et s'initier au HTML
Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de créer un site Web simple avec des images et des liens Connaître quelques balises HTML Comprendre l'importance des liens hypertextes
Durée approximative de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> 2h
Participants	<ul style="list-style-type: none"> 10 enfants, à partir de 12 ans
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> 10 ordinateurs si possible, sinon 5 ordinateurs avec les enfants en binôme 1 connexion Internet pour chaque ordinateur 1 vidéo-projecteur Projet exemple sur Thimble "site dont vous êtes le héros" (https://thimbleprojects.org/magiclily/196846/)
Préparation	<ul style="list-style-type: none">
Notions liées	Web - Réseau - HTML
Lien éventuel avec le programme scolaire	

Déroulement

1	Donner la consigne et expérimenter – 5'
	<p>« Savez-vous ce qu'est le web ? Pourquoi appelle-t-on ça le web ? Pourquoi appelle-t-on ça une toile et quel rapport avec les araignées ? ».</p> <ul style="list-style-type: none"> Installer les enfants de manière à ce qu'ils soient en situation d'écoute et d'échange (pas devant les ordinateurs allumés). Introduire la séance. Laisser les enfants échanger entre eux, en relançant avec des questions si besoin, mais sans nécessairement trancher avec des réponses précises. Expliquer qu'ils vont devoir créer un site Web... en 2 heures !

<Class'Code>

2 Découverte de Thimble et création de comptes – 20'	
Découvrons Thimble !	<ul style="list-style-type: none">▪ Demander aux enfants de s'installer sur les ordinateurs, d'aller sur Thimble et de créer un compte. Les accompagner dans les étapes de création du compte si nécessaire.
À quoi servent les différentes parties de l'interface ?	<ul style="list-style-type: none">▪ Explorer l'interface d'édition avec eux. Leur faire modifier quelques éléments et voir les changements dans l'aperçu en temps réel.
"En HTML, quand on ouvre une balise, il faut la refermer"	<ul style="list-style-type: none">▪ Expliquer rapidement le fonctionnement du HTML et montrer le système d'auto-complétion de Thimble.

3 Mettre des images, faire des liens – 20'	
Pour mettre une image, on utilise la balise <code></code>	<ul style="list-style-type: none">▪ Montrer comment mettre des images sur une page Web. Les laisser tester.
Pour faire un lien hypertexte, on utilise <code><a> ... </code>	<ul style="list-style-type: none">▪ Montrer comment faire un lien hypertexte. Les laisser tester.
Pouvez-vous mettre, dans votre page, une image cliquable qui renverra vers une autre page ?	<ul style="list-style-type: none">▪ Poser un défi : mettre une image cliquable qui renvoie vers un site particulier (ou une page interne au site).

4 Le site dont vous êtes le héros – 60'	
On va maintenant créer un site "dont vous êtes le héros"	<ul style="list-style-type: none">▪ Demander à présent d'ouvrir un nouveau projet, et expliquer que l'objectif, pour l'heure qui suit, est de créer un "site dont vous êtes le héros".
Voici un exemple de ce que vous pouvez faire.	<ul style="list-style-type: none">▪ Montrer un exemple déjà fait (https://thimbleprojects.org/magiclily/196846/)
À vous maintenant de créer votre propre site dont vous êtes le héros.	<ul style="list-style-type: none">▪ Laisser les enfants créer librement leur site. Leur montrer, si besoin, quelques balises supplémentaires au fur et à mesure (<code><audio></code>, <code>
</code>, <code><hr /></code>, ...).

<Class'Code>

	N'hésitez pas à chercher sur internet des balises HTML, des feuilles de style CSS, ...	<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Si les enfants avancent très vite, les inciter à chercher sur Internet d'autres balises HTML qui pourront être utiles, voire quelques lignes simples de CSS pour ajouter de la couleur par exemple. Sinon, leur faire publier leurs sites, et imposer un nouveau défi : les sites de chacun doivent renvoyer de manière cohérente vers les sites des autres par le biais de liens hypertextes.</i>
--	--	---

5 Conclusion	
<ul style="list-style-type: none">▪ « La séance est passée très vite ! »	<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Prendre le temps de publier les projets, de les projeter (ou de les montrer) et de les commenter (de manière bienveillante !).</i>
<ul style="list-style-type: none">▪ Qu'est-ce que j'ai appris ?▪ Qu'est-ce qui était difficile ?	<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Permettre aux enfants d'exprimer ce qu'ils ont pensé de l'atelier, de poser des questions, etc.</i>▪ <i>Leur expliquer ce qu'ils vont faire pendant la séance suivante, le cas échéant :)</i>

Pour aller plus loin	