# Scénariser de multiples chemins

Dans la plupart des cas vous n'aurez pas besoin de réaliser des simulateurs non linéaires (autrement dit vos simulateurs ne contiendront qu'un seul chemin unique par scène). Si tel n'est pas le cas, l'article présent peut vous donner des conseils utiles pour concevoir des simulateurs non linéaires.

---

## Simulateur non linéaire et mode Evaluation

Vous pouvez combiner une **structure non linéaire** avec le mode "évaluation" de Kmeleon Editor pour rendre vos simulateurs encore plus engageants pour vos apprenants.

L'idée principale dans une telle démarche est de donner à l'apprenant des chemins pertinents tout en gardant une structure raisonnable et gérable en conception. Dans cette optique, lors de la phase de conception, commencez par identifier les objectifs pédagogiques que vous souhaitez évaluer (généralement 2 ou 3 objectifs pas plus) et proposer un chemin alternatif (ou 2 chemins alternatifs maximums). **La plus-value pédagogique réside davantage sur une identification adéquate des objectifs pédagogiques à évaluer et sur la pertinence des chemins alternatifs plutôt que sur leur nombre**.

Dans ce contexte veillez à ce que les chemins ne menant pas à l'atteinte d'un objectif apportent une valeur ajoutée pédagogique pour vos apprenants. Il est donc fortement conseillé de concevoir et de penser les chemins d'erreur de vos apprenants afin de leur permettre d'identifier et de comprendre leurs erreurs. Pour cela vous pouvez par exemple utiliser les différents templates mis à votre disposition à l'issue d'un chemin d'erreur pour délivrer le message pédagogique idoine.

---

## Concevoir avec Twine

### Qu'est-ce que Twine ?

- Twine est un outil libre.
- Twine est un outil d'écriture d'histoires interactives.
- Twine est un outil extrêmement facilement à prendre en main et ne nécessite pas de compétences en programmation.
- Twine est un outil ne nécessitant pas d'installation et s'utilisant directement dans un navigateur web.

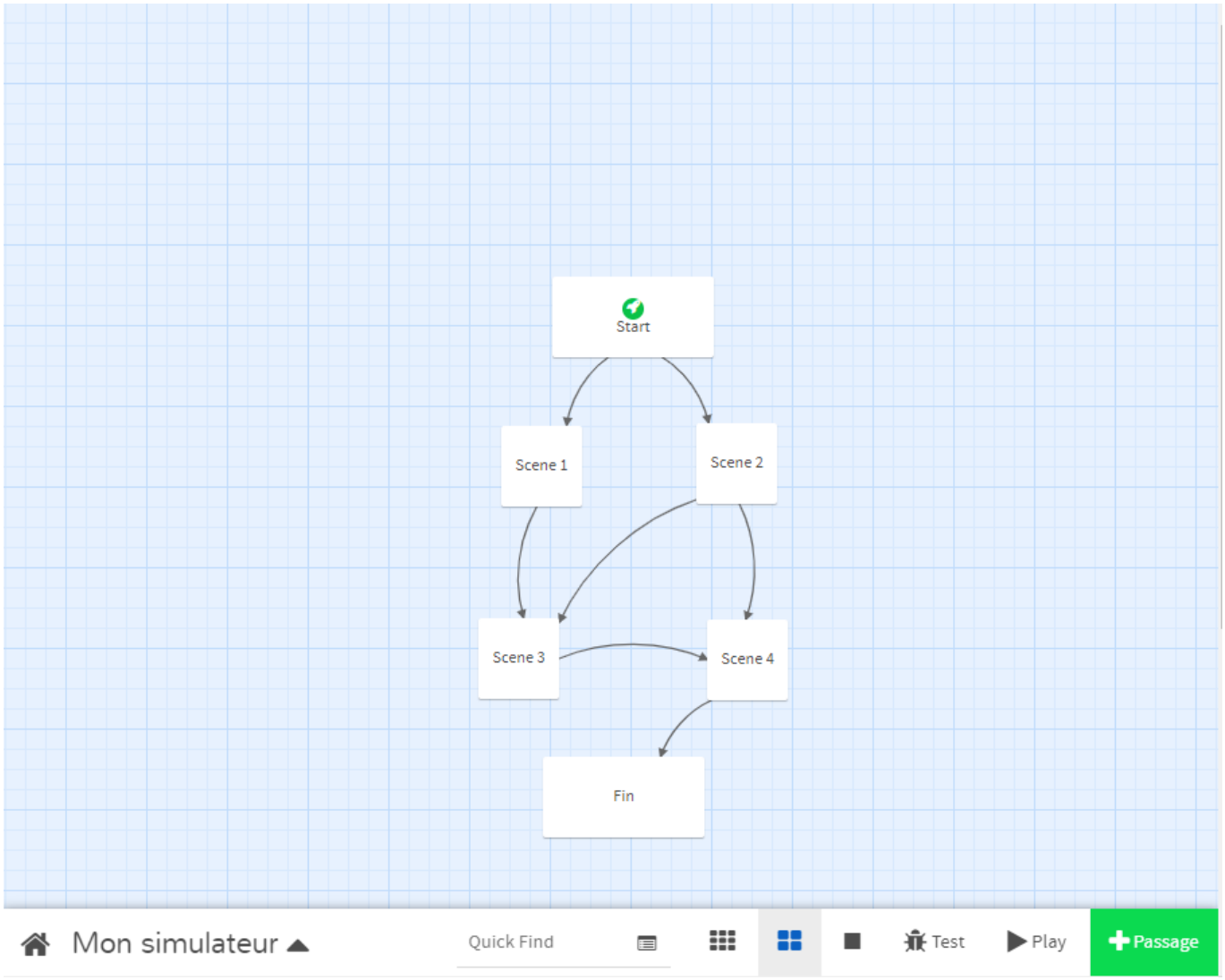
---

### Pourquoi Twine ?

Généralement, nous vous préconisons de concevoir au préalable vos simulateurs avec un outil auteur comme powerpoint, à travers un storyboard par exemple. Mais dans le contexte des simulateurs non

linéaires, il est extrêmement complexe d'utiliser un outil auteur structurellement linéaire comme powerpoint à des fins de conception. De plus l'interface de Kmeleon Editor, se voulant très proche de powerpoint dans sa logique, ne vous facilitera pas la tâche... **Twine, en tant qu'outil pensé pour écrire des histoires interactives non linéaires, permettra de concevoir aisément grâce à sa vue “branching tree”**. Aussi, twine permettra d'effectuer du playtesting et ainsi s'assurer de la cohérence des différents chemins du simulateur.

Ci-dessous un exemple de la vue “node map”. Chaque “noeud” représente une scène et chaque branche un chemin dans Kmeleon Editor.




Conclusion, n'hésitez pas à essayer Twine !

---

From:
https://doc.kstudio365.com/ - **Guide d’utilisation de KStudio**

Permanent link:
**https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:expert_05&rev=1582626935**

Last update: **2020/02/25 10:35**