

AGENCE

Guide d'utilisation rapide



Agence: guide d'utilisation rapide

Le présent guide aidera les enseignants et enseignantes à amorcer l'exploration du film dynamique **Agence** en classe. Il met l'accent sur certaines recommandations techniques qui ont trait à l'utilisation du film, propose des astuces pour soutenir les élèves alors qu'ils naviguent dans l'expérience et donne quelques conseils en vue de faciliter l'animation de la séance.

Les diverses parties du guide sont conçues pour permettre une consultation rapide et elles peuvent être imprimées et affichées à l'intention des élèves.



Téléchargement
du film



Démarrage :
paramètres
du film



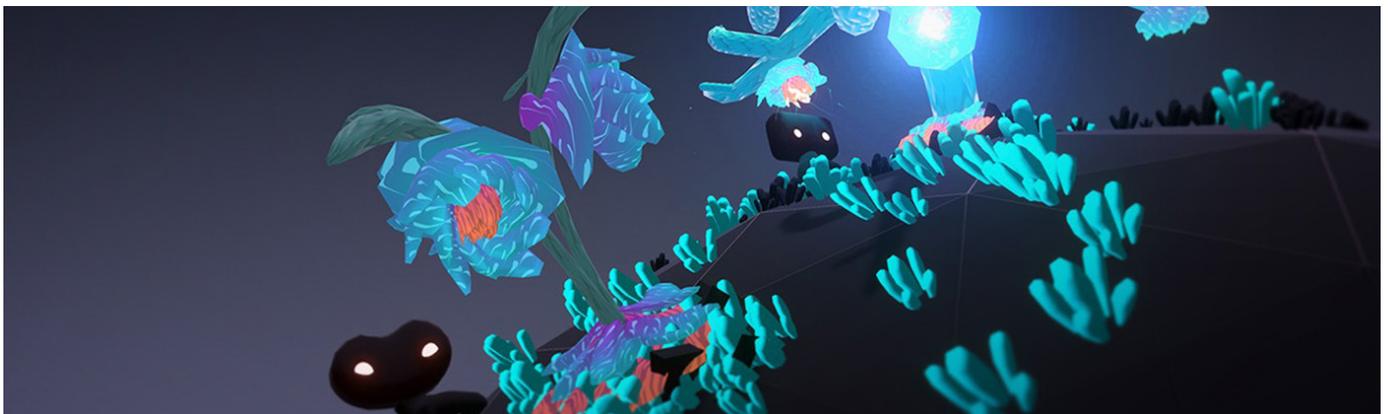
Conseils d'utilisation :
actions proposées



Pour susciter
l'intérêt : attribuer
des rôles



Autres ressources
d'**Agence** à
consulter

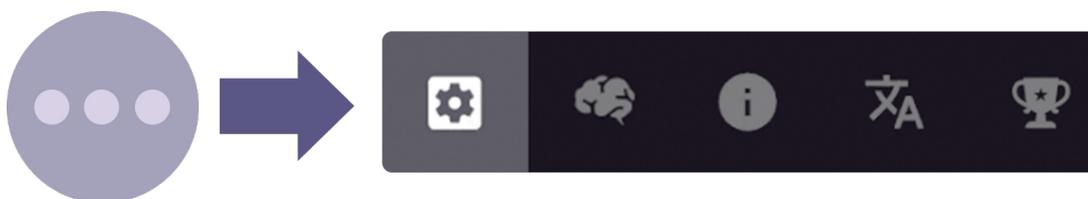


1 Téléchargement du film

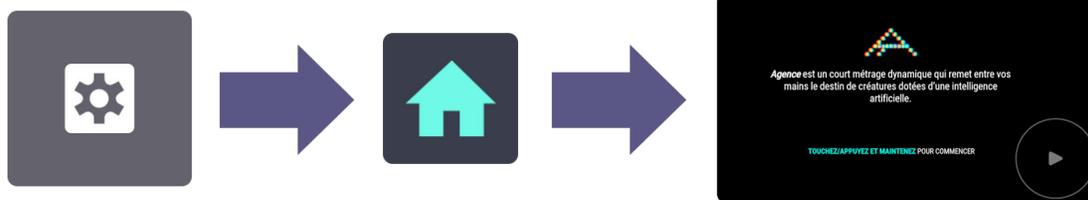
VERSION MOBILE	VERSION PC	VERSION RV
	 STEAM®	
<p>Téléchargez le film dans les divers formats à partir de onf.ca/interactif/agence.</p>		
EXIGENCES TECHNIQUES ET RECOMMANDATIONS		
<ul style="list-style-type: none"> • Version recommandée pour les élèves du primaire (12 ans et plus) et du secondaire. • Offre une souplesse maximale pour l'utilisation en classe (ne requiert pas de laboratoire informatique). • Se prête parfaitement au travail individuel ou aux petits groupes (2 à 3 élèves). 	<ul style="list-style-type: none"> • Version recommandée pour les élèves du secondaire (il faut avoir au moins 13 ans pour obtenir un compte STEAM). • STEAM doit être installé sur les ordinateurs personnels ou sur ceux de l'école pour permettre l'utilisation d'Agence sur les PC. • Si l'accès aux appareils se trouve limité, vous pourriez envisager de former des équipes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Version recommandée pour les élèves du secondaire et les classes ayant accès au matériel de réalité virtuelle. • Pour accroître la participation de l'ensemble du groupe, vous pourriez envisager de projeter le film pendant qu'un ou une élève prend part à l'expérience.

2 Démarrage : paramètres du film

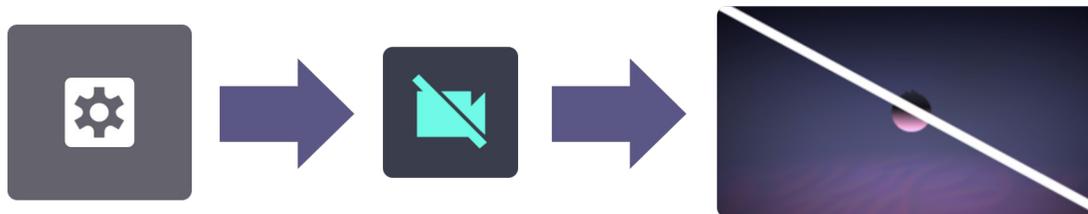
Agence possède plusieurs paramètres utiles. Consultez le Guide d'utilisation rapide pour naviguer dans ces paramètres avant ou pendant l'expérience du film.



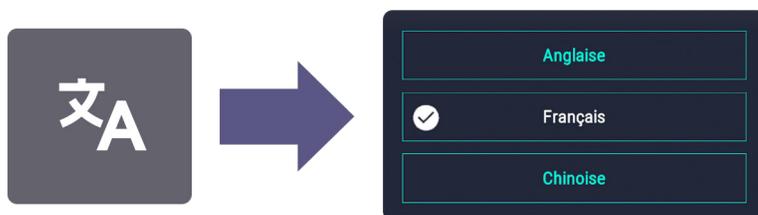
Tout en regardant le film, vous pouvez accéder à ses paramètres à n'importe quel moment au moyen des trois points affichés dans le coin supérieur droit de l'écran.



Dans les paramètres du film, revenez à la page de démarrage en sélectionnant l'icône de la maison à partir du menu.



Dans les paramètres du film, désactivez l'introduction en sélectionnant l'icône de la caméra.



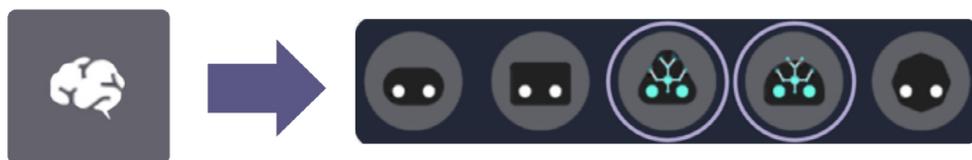
Dans les paramètres du film, sélectionnez l'une des multiples langues proposées : français, anglais, chinois, japonais, coréen, espagnol ou allemand.

3 Conseils d'utilisation : actions proposées

Agence est conçu pour faire entrer l'utilisateur ou l'utilisatrice dans l'histoire à l'aide d'un ensemble d'actions. Utilisez les actions proposées ci-dessous pour apporter des modifications aux acteurs (les agents) et entrer dans l'histoire.

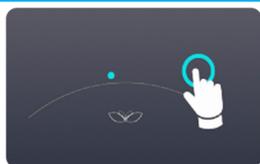


Cliquez sur les trois points qui figurent dans le coin supérieur droit de l'écran, puis sur l'icône du cerveau.

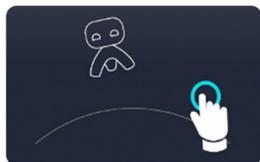


Après avoir cliqué sur l'icône du cerveau, cliquez sur la tête de chacun des agents dont vous souhaitez faire une créature autonome, capable d'apprentissage. Les agents capables d'apprentissage réfléchissent d'eux-mêmes et peuvent apprendre de nouveaux comportements.

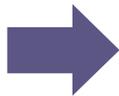
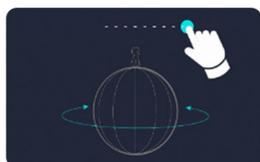
Les agents dont le cerveau ne s'allume pas sont programmés pour suivre la trame de l'histoire. Le fait de changer le nombre d'agents capables d'apprentissage aura des conséquences sur le dénouement.



Au fil de l'histoire, vous pouvez ajouter des fleurs à la simulation en posant un doigt à l'intérieur du cercle, dans la partie inférieure droite de l'écran. En continuant d'appuyer sur le cercle, déplacez le pouce sur cette même zone pour choisir l'endroit où vous souhaitez planter la fleur. Continuez d'appuyer sur le cercle jusqu'à ce que la fleur s'ouvre entièrement, puis retirez le doigt pour la planter.



Dans la simulation, appuyez longuement sur l'agent de votre choix pour le sélectionner. Lorsque vous l'avez élevé au-dessus de la sphère, glissez-le du bout du doigt jusqu'à l'endroit où vous souhaitez le placer, puis retirez le doigt.



Pour voir la simulation sous différents angles, glissez le doigt d'un côté à l'autre de l'écran, au-dessus de la sphère. Lorsque vous avez modifié la vue, la simulation effectue un zoom avant sur la sphère pour vous permettre d'observer de près le comportement de l'agent.

4 Pour susciter l'intérêt : attribuer des rôles

Nombre de facteurs auront une incidence sur l'expérience **Agence** que vivront les élèves. L'enseignant ou l'enseignante doit tenir compte du nombre d'appareils disponibles, du niveau de développement des élèves, ainsi que de tout autre soutien nécessaire à l'installation du film sur les appareils de l'école.

Les conseils suivants faciliteront la participation des élèves à l'expérience **Agence**.

<p>Formez des équipes pour faire découvrir l'expérience aux élèves</p>	<p>La formation d'équipes de 2 à 4 élèves permet d'optimiser l'expérience. Bien qu'Agence ne soit pas un jeu multijoueur, les élèves peuvent tenir différents rôles lorsqu'ils regardent le film.</p>
<p>Attribuez des rôles distincts aux élèves</p>	<p>Vous pouvez attribuer un rôle distinct à chaque élève.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acteur-actrice : l'élève exécute les actions voulues durant le film — planter des fleurs, déplacer les agents et faire pivoter la sphère pour obtenir un autre point de vue. • Observateur-observatrice : l'élève enregistre les comportements des divers agents qui interagissent dans le film. Les observateurs et observatrices peuvent noter ce qu'ils voient dans le Guide d'observation contenu dans la mini-leçon Agence. Puisqu'il n'est pas facile de suivre tous les comportements, l'enseignant ou l'enseignante peut attribuer ce rôle à plusieurs élèves, chacun observant des agents différents.
<p>Inversez les rôles après chaque simulation</p>	<p>La longueur totale du film varie, mais les élèves peuvent aisément en voir plusieurs variations ou plusieurs cycles en un seul cours. De plus, en inversant les rôles après chaque simulation, on offre aux élèves une expérience plus complète.</p>
<p>Ajoutez et retirez souvent des agents autonomes</p>	<p>Pour comprendre le rôle que joue l'IA dans la simulation, remplacez fréquemment les agents autonomes. En combinant de diverses façons les agents capables d'apprentissage et ceux qui sont programmés pour suivre la trame de l'histoire, vous provoquerez différents dénouements.</p>
<p>Stimulez la participation des élèves au moyen des réalisations</p>	<p>Dans les paramètres du film, les élèves verront une série de réalisations qui les incitent à agir de diverses façons dans le film. Cliquez sur l'icône du trophée et, avec l'ensemble du groupe, travaillez à accomplir toutes les réalisations de la simulation.</p>



5 Autres ressources d'Agence à consulter

Billet de blogue	Mini-leçon	Site du projet
<p>Agence: Redéfinir l'expérience cinématographique</p> <p>blogue.onf.ca/blogue/2021/03/10/edu-agence-redefinir-lexperience-cinematographique</p>	<p>Agence : une exploration des comportements</p> <p>blogue.onf.ca/blogue/2021/03/10/mini-lecon-agence</p>	<p>Visitez agence.ai (site uniquement en anglais) pour en apprendre davantage sur le projet.</p>

L'expérience de cinéma dynamique **Agence** est la première en son genre pour l'Office national du film (ONF). Nous espérons que vous et vos élèves aurez plaisir à y participer. Si vous souhaitez nous communiquer vos remarques au sujet des ressources ou des documents d'appui qui accompagnent le film, nous vous invitons à le faire à info@onf.ca. C'est avec plaisir que nous recevons vos suggestions et vos commentaires : ils nous aident à vous offrir des expériences éducatives enrichissantes.