

# StoryStarter Communauté

## Pack éducatif



Pack éducatif Communauté de StoryStarter

2045103



education



### Table des matières

<b>1. Introduction</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Tableau du programme</b> .....	<b>5</b>
<b>3. Activités</b>	
<b>Construction et narration d'histoires</b>	
Sans ordre et sans loi .....	<b>6</b>
<b>Rôles et responsabilités</b>	
Que de détritrus ! .....	<b>7</b>
Communauté en crise .....	<b>8</b>
<b>Recherche et exposé</b>	
Convaincre le conseil municipal .....	<b>9</b>
Technologie dernier cri .....	<b>10</b>
Ma contribution .....	<b>11</b>
<b>4. Autres idées</b> .....	<b>12</b>
<b>5. Constructopedia</b> .....	<b>13</b>
<b>6. Liste des éléments LEGO®</b> .....	<b>15</b>

**Conseil :** si vous souhaitez intégrer les éléments du pack complémentaire Communauté de StoryStarter à votre set de base StoryStarter, vous pouvez apposer l'autocollant du pack complémentaire Communauté de StoryStarter sur la boîte de rangement.



## Introduction

LEGO® Education a le plaisir de vous présenter le pack éducatif du pack complémentaire Communauté de StoryStarter 45103. Le pack éducatif Communauté de StoryStarter propose des activités autour du thème passionnant de la communauté. Des ressources logicielles conçues spécifiquement pour le pack complémentaire Communauté de StoryStarter ont été ajoutées au logiciel StoryVisualizer. Veuillez donc vous assurer que le logiciel a été téléchargé après le 1<sup>er</sup> janvier 2015.

Nous vous recommandons d'effectuer certaines, voire toutes les activités du pack éducatif StoryStarter 2045100 avant de passer aux activités du pack éducatif Communauté de StoryStarter. Une fois les professeurs et les élèves familiarisés avec le set de base StoryStarter et ses activités, ils abordent plus facilement les activités du pack éducatif Espace de StoryStarter qui sont plus concises.

## Objectifs

Le pack complémentaire Communauté de StoryStarter comprend tous les avantages du set de base StoryStarter mais en élargit le champ d'application en permettant aux élèves d'explorer les sciences sociales. Ses éléments uniques permettent aux élèves d'explorer la communauté et la culture en les initiant aux rôles et responsabilités, aux systèmes communautaires, aux réglementations, au comportement social et à la communication. La pertinence pédagogique du pack éducatif Communauté de StoryStarter passe par la lecture de textes informatifs et un exposé des conclusions : les élèves développent ainsi les compétences clés de recherche et d'interprétation des résultats obtenus. Vous trouverez ci-dessous les types et noms des activités contenues dans le pack éducatif Communauté de StoryStarter, ainsi qu'une brève description de chacune d'entre elles :

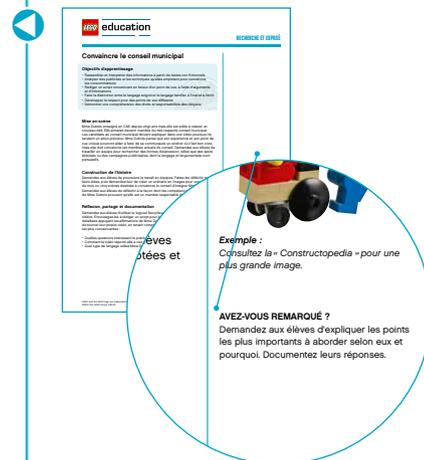
- Construction et narration d'histoires :
  - **Sans ordre et sans loi** Les élèves étudient les raisons d'être des règles et systèmes en imaginant à quoi ressemblerait une communauté qui en serait dépourvue.
- Rôles et responsabilités :
  - **Que de détritrus !** Les élèves apprennent à comprendre et à apprécier les différents rôles et responsabilités au sein d'une communauté et réfléchissent sur les déchets et leur recyclage.
  - **Communauté en crise** Les élèves se familiarisent au rôle des commerces, aux responsabilités personnelles et à l'entraide au sein d'une communauté.
- Recherche et exposé :
  - **Convaincre le conseil municipal** Les élèves approfondissent la rédaction de textes persuasifs et informatifs en effectuant des recherches sur différents supports et en intégrant ces informations dans leur écrit.
  - **Technologie dernier cri** Les élèves font des recherches sur la technologie et les publicités et créent la leur.
  - **Ma contribution** Les élèves recherchent des projets et des organisations caritatives et discutent de leur impact sur une communauté.



## Évaluation

L'évaluation peut être effectuée de diverses façons à l'aide du pack complémentaire Communauté de StoryStarter :

- La rubrique d'exemples du pack éducatif StoryStarter peut être adaptée et utilisée avec le pack éducatif Communauté de StoryStarter.
- Chaque activité comporte une section « Avez-vous remarqué ? » sur le côté avec des conseils pratiques pour compléter l'évaluation.
- Le logiciel StoryVisualizer est un outil idéal pour passer en revue les histoires des élèves dans un portfolio.



## Tableau du programme

Le tableau du programme ci-dessous illustre le lien entre les activités et le socle commun des connaissances et compétences pour la maîtrise de la langue française :

Titre de l'activité	Type d'activité	Dire	Littérature	Lecture	Étude de la langue	Écrire
Sans ordre et sans loi	Construction et narration d'histoires	•	•		•	•
Que de détritrus !	Rôles et responsabilités	•	•		•	•
Communauté en crise	Rôles et responsabilités	•	•		•	•
Convaincre le conseil municipal	Recherche et exposé	•	•	•	•	•
Technologie dernier cri	Recherche et exposé	•	•	•	•	•
Ma contribution	Recherche et exposé	•	•	•	•	•

### Objectifs d'apprentissage pluridisciplinaires pour les sciences sociales

- Démontrer une compréhension des rôles et responsabilités
- Étudier les règles et systèmes
- Démontrer une compréhension des droits et responsabilités des citoyens
- Démontrer une compréhension de la façon de protéger l'environnement
- Étudier la responsabilité sociale et l'entraide
- Analyser le rôle des entreprises au sein d'une communauté
- Démontrer une compréhension du rôle de l'économie au sein d'une communauté
- Développer le respect pour des points de vue différents
- Explorer les modes d'interaction des êtres humains avec la technologie
- Démontrer une compréhension des besoins des individus

## Sans ordre et sans loi

### Objectifs d'apprentissage

- Décrire les personnages d'une histoire et expliquer comment leurs actions ont une influence sur le déroulement des événements
- Rédiger un récit sous la forme d'un reportage pour expliquer une expérience ou un événement fictif
- Exprimer des idées personnelles tout en écoutant les idées des autres lors d'une discussion collaborative
- Démontrer la compréhension des rôles et responsabilités
- Étudier les règles et systèmes
- Démontrer la compréhension des droits et responsabilités des citoyens

### Mise en scène

Demandez aux élèves de se souvenir du règlement de l'école présenté au début de l'année. Parlez-leur ensuite de Mont-Pinède, une communauté fictive dépourvue de règles et de services publics organisés, tels qu'un corps de police, des pompiers, des ambulances ou des services de recherche et de sauvetage. La vie y est très chaotique et les citoyens de Mont-Pinède se disputent tout le temps. Une journaliste enquête sur la manière dont le manque d'organisation affecte la communauté. Elle s'entretient avec plusieurs personnes pour faire toute la lumière sur cette situation.

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de travailler en équipe. Faites-les réfléchir sur leurs idées, puis demandez-leur de créer un scénario en images pour un reportage de trois ou cinq scènes sur ce qui se passe à Mont-Pinède. Le reportage doit inclure des détails sur le manque d'organisation : par exemple, les événements au sein de la communauté et leur teneur.

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour créer un reportage sur Mont-Pinède. Encouragez-les à inclure un résumé de leurs observations sur Mont-Pinède et à proposer comment améliorer la vie dans la communauté :

- Comment se comportent les habitants ? Pourquoi se comportent-ils de cette manière ?
- Pourquoi, tel que nous vivons dans notre société, est-il important que des groupes de personnes s'accordent sur des règles et systèmes ?
- Quels sont les règles et systèmes les plus importants pour une communauté telle que Mont-Pinède ? Comment peuvent-ils être mis en place ?



#### Exemple :

Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.

#### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux élèves de décrire les différences et les points communs entre un reportage et d'autres styles d'écriture. Documentez leurs réponses.

## Que de détritrus !

### Objectifs d'apprentissage

- Créer un dialogue autour d'expériences, d'événements et de réactions des personnages face à des situations données
- Choisir des mots, des phrases, des expressions et une ponctuation pour plus d'expressivité et d'impact
- Rédiger un récit à l'aide de détails descriptifs et de sentiments pour décrire des événements ou les réactions des personnages face aux différentes situations
- Rédiger une courte biographie fictive
- Démontrer une compréhension de la façon de protéger l'environnement
- Démontrer une compréhension des rôles et responsabilités
- Étudier la responsabilité sociale et l'entraide

### Mise en scène

René Raymond collecte les ordures depuis quinze ans maintenant et épargne le moindre centime. Son vieux camion poubelle tout abîmé vient encore de tomber en panne. Il en a tellement assez des ordures qu'il décide d'utiliser ses économies pour s'offrir trois semaines de vacances aux Bahamas, en laissant le camion en panne derrière lui. En l'absence de M. Raymond, les ordures s'amoncellent. La rue principale est désormais jonchée de poubelles et la place centrale, le dépotoir de la ville ! Les membres de la communauté se rendent compte du rôle important que joue M. Raymond, mais leur reconnaissance arrive-t-elle trop tard ?

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de travailler en équipe. Faites-les réfléchir sur leurs idées, puis demandez-leur de créer un scénario en images pour une pièce de trois ou cinq scènes dépeignant ce qui arrive lorsque les ordures ne sont pas collectées, y compris les problèmes qui en résultent et une solution possible. Dans notre société, la collecte des ordures est un service public, mais imaginons à la place que des personnes comme M. Raymond en soient responsables et décident un jour d'arrêter. Que se passera-t-il si les ordures s'amoncellent ? Quels problèmes cela engendre-t-il pour la communauté ? Comment les membres de la communauté peuvent-ils résoudre ces problèmes ? Demandez aux élèves de réfléchir à la possibilité d'un programme de recyclage et ce que cela impliquerait.

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour documenter leurs scènes et pour rédiger une courte biographie de M. Raymond. Ils peuvent inventer des faits concernant sa vie mais ils doivent se concentrer sur son rôle au sein de la communauté :

- Pourquoi le rôle de M. Raymond est-il important pour la communauté ?
- Comment s'est-il senti avant et après son départ ? A-t-il été traité différemment ?
- Quel est l'impact des détritrus et du recyclage sur la communauté ? Que peuvent faire les membres de la communauté ?



#### Exemple :

Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.

#### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux étudiants de décrire les caractéristiques des biographies. Quelles informations contiennent-elles ? Documentez leurs réponses.



## Communauté en crise

### Objectifs d'apprentissage

- Décrire les personnages d'une histoire et expliquer comment leurs actions ont une influence sur le déroulement des événements
- Imaginer et communiquer une série d'événements
- Créer une scène à l'aide de détails descriptifs et de sentiments pour décrire des événements ou les réactions des personnages face aux différentes situations
- Faire la distinction entre le langage soigné et le langage familier, à l'oral et à l'écrit
- Démontrer une compréhension des rôles et responsabilités
- Étudier le rôle des entreprises au sein d'une communauté
- Démontrer une compréhension du rôle de l'économie au sein d'une communauté

### Mise en scène

De la fumée s'échappe d'un bâtiment dans le centre-ville et la communauté constate avec effroi que la boulangerie de Bruno est la proie des flammes ! Heureusement, personne n'est blessé, mais le local est détruit et Bruno est anéanti. Tout ça après 25 ans d'activité ! Durant toutes ces années, Bruno a fourni des sandwiches pour les cantines scolaires, des croissants pour les réunions d'entreprise, des pizzas pour les fêtes locales et des gâteaux et pâtisseries pour les grands événements au sein de la communauté.

La communauté n'avait jamais réalisé l'importance du commerce de Bruno jusqu'au jour où il n'a plus été en mesure de l'approvisionner en produits de qualité. Elle a donc la ferme intention d'aider Bruno à reprendre son activité, mais que peuvent faire ses membres pour cela ?

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de travailler en équipe. Faites-les réfléchir sur leurs idées, puis demandez-leur de créer un scénario en images pour une pièce de trois ou cinq scènes dépeignant la manière dont la communauté unit ses efforts pour aider Bruno.

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour documenter leur histoire. Dites-leur de rédiger une lettre de la part des membres de la communauté à l'attention de Bruno, dans laquelle ils expriment leur reconnaissance envers son activité :

- En quoi l'activité de Bruno est-elle importante pour la communauté ?
- Quels services et produits fournit-il ? Que ressent la communauté en leur absence ?



**Exemple :**  
Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.

### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux élèves d'expliquer les caractéristiques d'une lettre et la manière de les intégrer dans leur travail. Documentez leurs réponses.

## Convaincre le conseil municipal

### Objectifs d'apprentissage

- Rassembler et interpréter des informations à partir de textes non fictionnels
- Analyser des publicités et les techniques qu'elles emploient pour convaincre les consommateurs
- Rédiger un script convaincant en faveur d'un point de vue, à l'aide d'arguments et d'informations
- Faire la distinction entre le langage soigné et le langage familier, à l'oral et à l'écrit
- Développer le respect pour des points de vue différents
- Démontrer une compréhension des droits et responsabilités des citoyens

### Mise en scène

Mme Dubois enseigne en CM1 depuis vingt ans mais elle est prête à relever un nouveau défi. Elle aimerait devenir membre du très respecté conseil municipal. Les candidats au conseil municipal doivent expliquer dans une vidéo pourquoi ils seraient un atout précieux. Mme Dubois pense que son expérience et son point de vue unique pourront aider à faire de sa communauté un endroit où il fait bon vivre, mais elle doit convaincre les membres actuels du conseil. Demandez aux élèves de travailler en équipe pour rechercher des formes d'expression, telles que des spots télévisés ou des campagnes publicitaires, dont le langage et l'argumentaire sont persuasifs.

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de poursuivre le travail en équipes. Faites-les réfléchir sur leurs idées, puis demandez-leur de créer un scénario en images pour une vidéo de trois ou cinq scènes destinée à convaincre le conseil d'intégrer Mme Dubois. Demandez aux élèves de réfléchir à la façon dont les compétences et l'expérience de Mme Dubois prouvent qu'elle est un membre respectable de la communauté.

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour documenter leurs vidéos. Encouragez-les à rédiger un script pour la vidéo avec des informations détaillées appuyant les affirmations de Mme Dubois. Demandez ensuite aux élèves de tourner leur propre vidéo, en tenant compte des techniques les plus adaptées et les plus convaincantes :

- Quelles questions intéressent le public ?
- Comment la vidéo répond-elle à ces questions ?
- Quel type de langage utilise Mme Dubois et pourquoi ?



#### Exemple :

Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.

#### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux élèves d'expliquer les points les plus importants à aborder selon eux et pourquoi. Documentez leurs réponses.

## Technologie dernier cri

### Objectifs d'apprentissage

- Rassembler et interpréter des informations à partir de textes non fictionnels
- Identifier les idées clés d'un texte et leurs détails, ou les informations exposées sur plusieurs supports et dans différents formats (non fictionnels)
- Intégrer des informations issues de plusieurs textes dans des écrits originaux
- Rédiger une publicité contenant des détails et des informations
- Identifier des données et des critères précis et les utiliser pour créer des histoires
- Explorer les modes d'interaction des êtres humains avec la technologie
- Étudier le rôle des entreprises au sein d'une communauté

### Mise en scène

Certaines communautés utilisent de nouvelles technologies. Demandez aux élèves de travailler en équipes et de réfléchir aux technologies qu'ils utilisent dans leur vie quotidienne. Demandez-leur ensuite d'en choisir une et d'effectuer des recherches sur les origines de cette technologie. Les élèves doivent consulter plusieurs sources pour répondre à des questions telles que : où et quand l'idée de cette technologie est-elle née ? Quelle société ou quel individu en est à l'origine ? Quelle évolution a-t-elle connue depuis sa création ?

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de poursuivre le travail en équipes. Faites-les réfléchir sur leurs idées, puis demandez-leur de créer un scénario en images pour un reportage de trois ou cinq scènes sur la technologie étudiée ou sur une nouvelle invention technologique fictive. Encouragez les élèves à réfléchir à son apparence et à son fonctionnement, ainsi qu'à son impact sur la communauté.

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour créer une publicité sur leur invention technologique :

- Quels sont les points forts du produit ?
- Pourquoi les gens achètent-ils ce produit ?
- Quel en est le prix ?
- Quel en est l'impact ?

Demandez aux élèves de montrer leurs publicités à la classe et de voter pour le produit qu'ils seraient le plus susceptibles d'acheter.



#### Exemple :

Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.

#### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux élèves de montrer comment ils utilisent des techniques de persuasion dans leurs publicités et documentez leurs réponses.

## Ma contribution

### Objectifs d'apprentissage

- Rassembler et interpréter des informations à partir de textes non fictionnels
- Identifier les idées clés d'un texte et leurs détails, ou les informations exposées sur plusieurs supports et dans différents formats (non fictionnels)
- Communiquer des informations à l'aide d'infographies
- Imaginer et expliquer une série d'événements
- Faire la distinction entre le langage soigné et le langage familier, à l'oral et à l'écrit
- Explorer la responsabilité sociale et l'entraide
- Démontrer une compréhension des besoins des individus

### Mise en scène

Tout le monde a des besoins fondamentaux, tels que se nourrir, s'habiller et avoir où dormir. Toutefois, ces besoins ne sont pas toujours satisfaits pour tous les membres d'une communauté. Discutez de la citoyenneté et de la responsabilité sociale inhérente d'entraide. De nombreuses personnes s'occupent d'aider les autres au moyen de projets ou d'organisations caritatives à but non lucratif. Parfois, des élèves consacrent du temps et des efforts à ce type de mission.

Demandez aux élèves de rechercher un projet ou une organisation caritative dont la mission est d'aider les autres. Leur choix peut porter sur un projet impliquant des élèves de leur âge.

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de travailler en équipe. Faites-les réfléchir sur leurs idées pour leur propre projet ou organisation caritative. Demandez-leur de créer une histoire de trois ou cinq scènes dépeignant les actions menées dans le cadre de leur projet ou organisation caritative, ainsi que son impact sur la communauté. Incitez-les à réfléchir à leur rôle personnel et à leurs responsabilités.

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour créer une infographie (représentation graphique illustrant des informations de manière claire et simple, souvent à l'aide de graphismes) visant à faire connaître leur projet ou organisation caritative :

- Quels sont les aspects les plus importants à communiquer à propos du projet ou de l'organisation caritative ? Pensez à sa mission et à ses actions.
- Comment envisagez-vous l'implication d'autres personnes ? Comment peuvent-elles apporter leur contribution ?
- Quel est l'impact du projet ou de l'organisation caritative sur la communauté ?



#### Exemple :

Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.

#### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux élèves de décrire la manière dont leur infographie présente les informations sur leur projet ou organisation caritative. Documentez leurs réponses.

## Construction de l'histoire : autres idées

### Voici des suggestions pour encore plus d'activités :

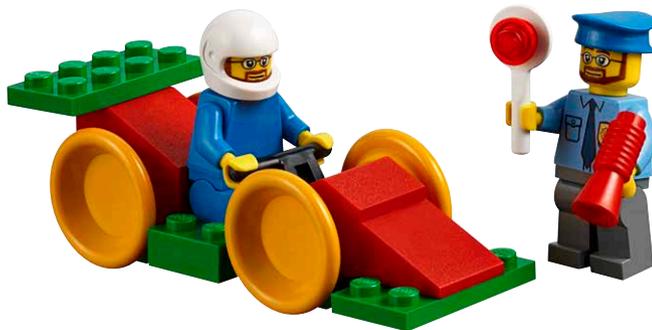
1. Imaginer qu'une maison est à vendre dans la communauté. Créer une histoire autour du processus de vente d'une maison. Au moyen du logiciel StoryVisualizer, créer un prospectus pour la maison.
2. Créer une histoire dépeignant un bâtiment historique susceptible d'être rasé. Au moyen du logiciel StoryVisualizer, rédiger une plaidoyer officiel pour sa sauvegarde.
3. La vieille voisine a perdu son chat. Créer une histoire sur le processus de recherche du chat, ainsi que des pancartes « Perdu » à l'aide du logiciel StoryVisualizer.
4. Créer une histoire concernant un héros au sein de la communauté scolaire. Rédiger un reportage sur les dernières activités du héros à l'aide du logiciel StoryVisualizer.
5. Créer une histoire dépeignant votre vision de la communauté parfaite. Utiliser le logiciel StoryVisualizer pour créer une description détaillée.
6. Les scouts locaux ont prévu une journée de soutien aux personnes âgées au sein de leur communauté. Créer une histoire dépeignant ce dont ils ont besoin, ce qu'ils font et de quelle manière ils apportent leur aide. Documenter l'histoire à l'aide du logiciel StoryVisualizer.
7. Le théâtre est un élément essentiel d'une communauté. Créer une histoire sur le spectacle phare de cette année mis en scène et interprété par des membres de la communauté. Au moyen du logiciel StoryVisualizer, créer une publicité pour le spectacle.
8. Étudier l'origine et le développement de votre communauté et créer une histoire sur ce thème. Au moyen du logiciel StoryVisualizer, créer une publicité convainquant d'autres familles de rejoindre votre communauté.
9. Créer une scène traitant des activités moins spectaculaires du métier de policier ou de pompier. Utiliser le logiciel StoryVisualizer pour écrire un texte concernant leurs activités en dehors de l'arrestation de criminels et de l'extinction d'incendies.



**Exemple :**  
Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.



**Exemple :**  
Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.



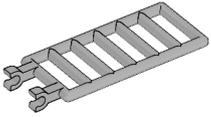


 5x 4287014	 5x 4222693	 5x 4249741	 5x 4506812
 5x 6024018	 5x 4120158	 5x 4650879	 5x 4261301
 5x 6023650	 5x 4543857	 5x 4211740	 5x 4549621
 5x 4603517	 5x 6005772	 5x 4512743	 5x 6008100

**PERSONNAGES**

 5x 4261117	 5x 390001	 5x 4211157	 5x 6076806
 5x 4289304	 5x 434921	 5x 459921	 5x 6017003
 5x 4273743	 5x 4119478	 5x 4119479	 5x 6102555
 5x 4626650	 5x 4106552	 5x 4295260	

**ACCESSOIRES**

 5x 6003002	 10x 4530590	 5x 4275673
 5x 408324	 5x 4114348	

**CADRE**

 5x 6092585	 5x 474026	 5x 3003126
--	---	--

**DÉTAILS**



[LEGOeducation.com](http://LEGOeducation.com)

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.  
©2015 The LEGO Group. 093123.



**education**