



StoryStarter

Pack éducatif



StoryStarter
2045100



Table des matières

1. Introduction

À qui s'adresse ce set ?	4
Objectifs	4
Composition	5
Set de base StoryStarter	5
La toupie	7
Comment l'utiliser ?	8
Types d'activités	8
Structure des activités	10
Le modèle « QQQO »	12

2. Programme

Programme	13
Socle commun des connaissances et compétences	14
Rubriques	16

3. Logiciel StoryVisualizer

Le logiciel StoryVisualizer en classe	18
Configuration requise pour le système	19
Installation de StoryVisualizer	20
Caractéristiques du logiciel StoryVisualizer	21
Travailler avec des modèles de mise en page par défaut	22
Travailler avec des modèles de mise en page personnalisés	22
Travailler avec du texte	23
Travailler avec des images	24
Travailler avec le masquage d'images	25
Travailler avec la capture d'images	26
Travailler avec d'autres dispositifs de capture d'images	27
Travailler avec des cliparts	27
Sauvegarder et publier	28
Créer des projets ou ouvrir un fichier de projet	28

4. Trucs et astuces

Constructopedia	29
Images de fond	30
Conseils aux photographes	30
Instructions de montage de la toupie	31
Modèles de la Constructopedia	32

5. Activités

Prise en main

En un tour de toupie 39

Créer l'ambiance 41

Petites histoires

Quelle expérience ! 43

Sauvons notre arbre 45

Un volcan dans le jardin 47

Le cadeau du vieil homme 50

La fugue du petit chat 52

L'île Naufrage 54

Un hiver féérique 56

Un stade pas comme les autres 59

Allons camper 62

La grande évasion 65

Le cirque, c'est fantastique ! 68

Construction et narration d'histoires

Peinture fraîche ! 71

Timothée étrenne son skateboard 74

Rivet le robot solitaire 77

Le rêve de Sylvain 80

Une bien mystérieuse carte 83

Choisis-moi, choisis-moi ! 86

Une nuit au musée 89

Répétition et analyse d'histoires

La petite sirène 92

Les frissons de l'horreur 94

Mon poème à moi 96

La plus vieille des légendes 98

6. FAQ 100

7. Liste des éléments LEGO® 102

Introduction

LEGO® Education a le plaisir de vous présenter le pack éducatif du set de base StoryStarter 45100.

À qui s'adresse ce set ?

StoryStarter est conçu pour les élèves de primaire, du CE1 au CM2, et cible le programme d'enseignement de la langue française. La solution StoryStarter est pensée pour favoriser le développement de compétences en matière d'expression orale, d'écoute, de lecture, de langage et d'écriture, ainsi que l'apprentissage numérique.

Objectifs

StoryStarter est un outil d'apprentissage créatif unique, qui offre aux élèves des expériences basées sur la narration et leur permet de créer des histoires de façon naturelle. Il leur permet d'améliorer leurs compétences en matière d'expression, de lecture, d'écriture et de compréhension. La solution StoryStarter implique les élèves dès le départ, ce qui les motive et les encourage à utiliser leur imagination pour développer et créer des récits, des personnages et des histoires.

La narration et la création d'histoires, dans le cadre d'une structure motivante, constituent de puissants outils pour favoriser l'alphabétisation, et encouragent les élèves à partager des histoires, des contes et des événements de la vie quotidienne. Le fait de séquencer des événements dans un ordre naturel favorise la compréhension, stimule l'imagination, encourage la créativité et permet aux élèves de formuler des idées nouvelles.

Les élèves développent des compétences en langue française et un esprit créatif et critique grâce à un travail pratique, axé autour de la création de scénarios en images, de scènes, d'objets et de créatures, de l'élaboration de personnages, de dialogues et d'histoires à rebondissements, de débuts et de fins prédéterminés, de chronologies et de séquences d'événements. Les scénarios d'apprentissage, qui peuvent être adaptés au niveau scolaire des élèves, mettent en avant la diversité et encouragent les élèves à collaborer et à partager des idées, des concepts et des expériences.

Grâce à la solution StoryStarter, les élèves peuvent :

- S'exprimer en confiance dans différents contextes
- Créer, séquencer et raconter à nouveau des histoires
- Améliorer leurs compétences d'expression, d'écoute et de compréhension
- Développer leurs compétences de lecture et d'écriture
- Analyser des histoires, des personnages et des intrigues
- Identifier et comprendre le concept de genre
- Intégrer naturellement les nouvelles technologies et l'apprentissage numérique



Composition

La solution StoryStarter est constituée d'un set d'éléments LEGO® disposés dans une boîte de rangement solide dotée de deux plateaux, d'une feuille d'autocollants et d'un inventaire des éléments pouvant servir de liste de vérification afin de faciliter la gestion de la classe. Une solution StoryStarter permet à cinq élèves de collaborer pour créer des histoires.

La solution comprend également un pack éducatif et le logiciel StoryVisualizer, avec 24 activités couvrant une grande partie du programme de langue française. Ce support pédagogique est également adapté à des applications pluridisciplinaires plus larges.

Set de base StoryStarter

Le set de base StoryStarter est composé de 1 144 éléments LEGO soigneusement sélectionnés. Ce set comprend notamment des personnages, des animaux, des accessoires, des éléments représentatifs, des briques de base, des plaques de construction permettant de créer jusqu'à cinq scènes, ainsi qu'une plaque de construction supplémentaire pour la toupie StoryStarter. Le set comprend également deux plateaux de rangement avec des compartiments, afin de trier les éléments par catégories. Les compartiments sont conçus pour conférer une certaine structure au processus de création d'histoires. Les éléments peuvent être triés de différentes manières, aucune n'étant bonne ou mauvaise. Nous vous recommandons toutefois de passer un peu de temps à organiser les éléments, en suivant les conseils d'étiquetage présentés ici ou selon un système de votre choix :

Personnages

Ce compartiment peut contenir des éléments de construction d'animaux et de personnages, comme des têtes, des torses, des jambes, des cheveux et des chapeaux.

Accessoires

Ce compartiment peut contenir des objets StoryStarter que les personnages peuvent tenir, par exemple de la nourriture, des outils, ou encore du feu, de l'eau, des cristaux, entre autres. Il peut également accueillir les éléments représentatifs, par exemple les chaînes, les roues, les boîtes et les drapeaux.

Cadre

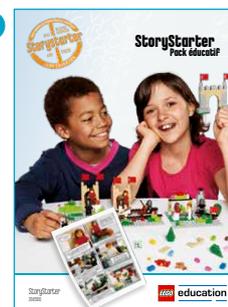
Ce compartiment peut contenir un assortiment de briques LEGO de base destinées à la création de scènes et de scénarios qui dépeignent la flore et la végétation.

Détails

Ce compartiment peut contenir un mélange d'éléments plus petits, destinés à ajouter des détails à un scénario.

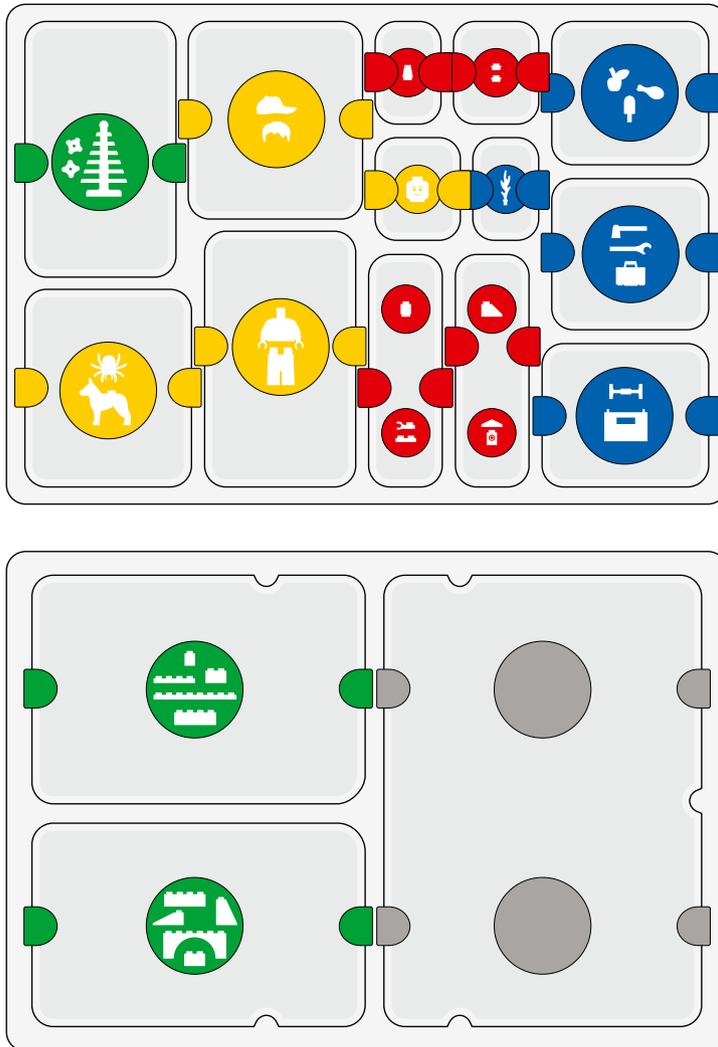
Scènes

Ce compartiment peut contenir les plaques de construction pour la création de scènes, ainsi que les éléments et la plaque de construction de la toupie StoryStarter. Les scènes sont appelées « structures scéniques ». Chaque structure scénique utilise une plaque de construction. Les histoires StoryStarter peuvent être composées d'une, de trois ou de cinq structures scéniques.



Apposition des autocollants

Commencez par apposer les autocollants sur les compartiments appropriés, comme illustré. Triez ensuite les éléments dans les compartiments. Ce processus peut prendre du temps, mais, d'un point de vue éducatif, peut se révéler très bénéfique pour l'apprentissage en classe.



La toupie

Une toupie et quatre cartes toupie (deux cartes double face) permettent aux élèves d'élaborer une histoire en inventant des personnages, un cadre et une intrigue. La toupie est un accessoire de jeu attractif, amusant à utiliser et qui introduit une part de hasard. Elle permet d'encourager les élèves à se lancer et apporte de la variété et de la créativité au processus de création d'histoires.

Les quatre cartes toupie sont les suivantes :

Toupie catégorie

Cette carte toupie facilite le démarrage. Les élèves font tourner la toupie et choisissent des éléments dans la catégorie de couleur indiquée par la flèche :

- Vert pour le cadre
- Jaune pour les personnages (les élèves peuvent choisir un personnage complet ou un animal)
- Bleu pour les accessoires (les élèves peuvent choisir un objet complet, par exemple un drapeau et son mât)
- Rouge pour les détails

Toupie cadre

Cette carte toupie sert à déterminer le cadre. Utilisez la toupie pour déterminer le cadre de l'histoire :

- Vert pour un parc, une forêt, un jardin, une ville ou une maison
- Jaune pour une plage, un désert, une île ou un décor aride ou exotique
- Bleu pour l'intérieur, l'extérieur, la mer ou une rivière
- Bleu clair pour une ville, un village ou un décor à l'étranger

Toupie époque

Cette carte toupie sert à déterminer l'époque à laquelle l'histoire se déroule :

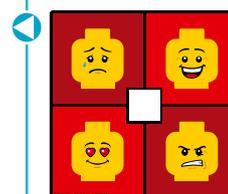
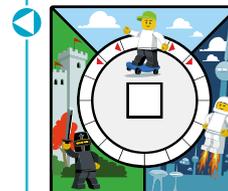
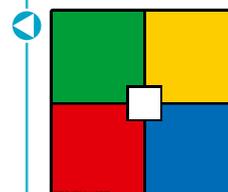
- Vert (passé)
- Bleu clair (présent)
- Bleu foncé (futur)

Toupie ambiance

Cette carte toupie sert à déterminer le ton des personnages et l'ambiance générale de l'histoire. Utilisez la toupie pour découvrir si l'histoire exprimera :

- De la tristesse (coin supérieur gauche)
- De la joie (coin supérieur droit)
- De l'amour (coin inférieur gauche)
- De la colère (coin inférieur droit)

Les élèves ont par ailleurs la possibilité de créer des cartes toupie qui répondent exactement à leurs besoins.



Comment l'utiliser ?

Types d'activités

Il existe quatre types d'activités :

- Prise en main
- Récit au quotidien
- Construction et narration d'histoires
- Répétition et analyse des histoires

Prise en main

Il est très important que les élèves se familiarisent avec les supports et qu'ils apprennent à connaître et à reconnaître chaque élément et sa fonction. S'ils ne se familiarisent pas suffisamment avec les supports, ils ne seront pas en mesure de les utiliser de manière constructive lors du processus de création d'histoires. Les activités Prise en main sont prévues à cet effet et sont conçues pour permettre un « démarrage rapide ».

Récit au quotidien

Ces activités permettent à l'enseignant d'inciter les élèves à discuter d'événements et d'expériences tels que des goûters d'anniversaire, des sorties éducatives, des documentaires, des événements locaux et des critiques de livres ou d'articles. Les exemples dans « Mise en scène » présentent des problématiques scénaristiques pour lesquelles les élèves doivent construire une seule structure scénique.

Construction et narration d'histoires

Grâce à ces activités, les élèves découvrent les éléments de base de la structure d'une histoire. Une structure d'histoire, souvent appelée « arc narratif », comporte généralement plusieurs scènes. Chaque scène représente une partie distincte de la séquence de l'histoire.

Selon l'âge et les compétences des élèves, une structure d'histoire peut comprendre trois structures scéniques : un début (situation de départ), un milieu (péripéties) et une fin (dénouement). Elle peut aussi bien comprendre cinq structures scéniques : une situation de départ, un élément déclencheur, des péripéties, un dénouement et une situation finale. Une histoire peut impliquer jusqu'à cinq élèves, qui décident ensemble du déroulement de l'histoire. Chaque élève construit ensuite l'une des structures scéniques de l'histoire.



Répétition et analyse des histoires

Ces activités permettent aux élèves d'adapter des histoires connues correspondant à leur niveau et de s'en servir comme base pour analyser et travailler sur différents genres. Lisez une histoire aux élèves et demandez-leur de reconstruire et de raconter à nouveau l'intrigue. Utilisez ces activités pour étudier les caractéristiques d'un genre et pour analyser les personnages.

Les élèves peuvent également ajouter leurs propres péripéties et dénouements. Il est aussi possible de modifier la situation de départ d'une histoire connue, les émotions et l'humeur des personnages ou encore le cadre dans lequel elle se déroule. Les élèves peuvent découvrir les conséquences et les effets que les modifications peuvent avoir sur l'intrigue et le déroulement de l'histoire.

Ordre des activités

Les activités répertoriées ci-dessus peuvent être considérées comme une bibliothèque de ressources et utilisées sans ordre défini, selon le point sur lequel porte le programme, les préférences de l'enseignant et le niveau de la classe. Il est toutefois recommandé de commencer par les activités Prise en main, de poursuivre avec quelques activités Récit au quotidien mélangées avec des activités Construction et narration d'histoires. Cet ordre assure une progression naturelle vers l'acquisition des compétences en matière de création d'histoires. Les activités Répétition et analyse des histoires peuvent être introduites à tout moment du processus.



Structure des activités

Chaque activité est structurée de sorte que l'apprentissage se déroule de façon naturelle et se solde par une expérience positive :

Mise en scène

L'activité Mise en scène est une activité StoryStarter dont l'issue du scénario est libre. L'activité peut être lue à voix haute ou simplement répétée à l'aide des illustrations StoryStarter. Les illustrations sont conçues de telle sorte qu'elles ne suggèrent pas une solution spécifique. L'objectif est d'encourager la discussion et de faire en sorte que les élèves déterminent le déroulement de l'arc narratif.

Le texte ou l'illustration d'accompagnement, le cas échéant, comporte généralement un problème, un défi ou une possibilité. Ces éléments ne sont jamais spécifiques. Ils orientent suffisamment les élèves les plus avancés. Les élèves moins avancés peuvent trouver davantage de conseils dans les sections « Construction de l'histoire » et « Réflexion ». Demandez aux élèves d'expliquer ce qu'ils comprennent des problèmes et de suggérer des solutions possibles.

Construction de l'histoire

Le processus de construction avec les briques LEGO® est à la fois naturel et fluide. Les élèves peuvent réaliser des plans à l'aide de feuilles de papier, d'un scénario en images ou dans leur tête. Ces plans vont toutefois évoluer naturellement à mesure que des possibilités se présentent au cours du processus de construction.

Lorsque les élèves commencent à construire, les personnages, le cadre, les accessoires et le déroulement de l'histoire se mettent en place. Ils déterminent alors notamment le nombre de structures scéniques : une, trois ou cinq.

Mise en scène
C'est une belle matinée chaude dans le parc. Max est assis sur un banc en bois. Il regarde les canards nager dans le lac. « Je dois finir de peindre ce banc », dit-il à voix haute. « Oh, courir à toute vitesse vers les toilettes. Pourquoi ? »
Les premiers visiteurs de la journée, Max et ses amis, arrivent. Ils ont une belle matinée ; ils décident de s'asseoir sur le banc et de nourrir les canards.
Que peut-il bien se passer après ?

Construction de l'histoire
Demandez aux élèves de travailler en équipes de quatre. Demandez-leur de créer un scénario en cinq scènes. Ils doivent tenir compte du scénario principal et des principaux événements.
• À quoi ressemble une scène de parc ? Comment peut-on représenter de la peinture ?
• Comment peut-on représenter de la peinture ?
• Comment peut-on représenter de la peinture ?

Réflexion
Encouragez les élèves à discuter de leur scénario et à progresser dans la construction de leur scénario. Demandez-leur de quel ordre les scènes se déroulent.

Réflexion

La réflexion comprend la révision, la modification, la remise en cause, l'adaptation et la poursuite de la construction. Les élèves ont pour mission de créer des scénarios solides et évocateurs dans lesquels des personnages variés et intéressants progressent au fil d'une séquence d'actions. Au cours du processus de construction et de réflexion, les élèves communiquent, s'expriment et développent d'importantes compétences linguistiques.

À mesure que les élèves progressent dans leur construction, ils pensent à de nouvelles actions possibles qu'ils n'avaient pas envisagées dans leur scénario en images ou dans leurs ébauches de dialogue. Les élèves ne doivent donc pas suivre de trop près un plan prédéterminé. Ils doivent au contraire communiquer et faire évoluer l'histoire au fil de la construction.

Aidez les élèves à se concentrer lors de leur réflexion sur leur travail, et recherchez des points précis du programme dans les travaux de rédaction réalisés avec le logiciel StoryVisualizer.

Voici des questions générales qui peuvent aider les élèves à s'autoévaluer lorsqu'ils sont en train de construire. Ces questions peuvent également leur permettre de découvrir leur niveau de maîtrise d'un point précis du programme :

- Pouvez-vous décrire brièvement et simplement le scénario et l'intrigue ?
- De toutes les scènes que vous avez créées, laquelle est votre préférée ou la plus efficace, et pourquoi ?
- Quels sont les sentiments de vos personnages dans chacune des scènes ?
- Comment allez-vous montrer ces sentiments dans votre histoire ?
- Comment comptez-vous capter l'intérêt au fil de votre arc narratif ?
- Pouvez-vous donner un aperçu des dialogues et du langage que vous allez utiliser ? (les exemples d'adjectifs, de termes descriptifs et de pronoms dépendent du point sur lequel l'apprentissage se concentre)
- Quel est votre personnage préféré de l'histoire, et pourquoi ?

Partage et documentation

Au cours du processus de partage et de documentation, les élèves ont la possibilité de présenter les séquences de leurs histoires à un public ou à leurs camarades. Accordez toujours un temps pour les questions après une présentation. Rappelez aux élèves que chaque histoire est unique, et que les histoires ne sont jamais « mauvaises » mais peuvent être clarifiées, ajustées et complétées par leur auteur. Une histoire peut être racontée en montrant les structures scéniques ou par une présentation à l'aide d'un projecteur.

L'enregistrement et la documentation des scénarios en images, des histoires et des résultats d'apprentissage peuvent se faire en rédigeant à la main avant de laisser les élèves utiliser le logiciel StoryVisualizer.

Approfondissement

La section d'approfondissement suit des idées supplémentaires afin de renforcer le concept d'origine et d'étoffer l'histoire. Ces suggestions peuvent être utilisées avec tous les élèves, afin d'offrir défis et inspiration au-delà du programme.

D'autres idées d'activités via le logiciel sont également proposées dans cette section, afin de multiplier les expériences de narration et d'écriture.



Max s'assoit dans l'herbe et utilise le téléphone de Marie de cette journée si drôle.

Approfondissement

- Utilisez la carte toupie d'ambiance pour ajouter de la tension à la dernière scène. Ensuite, racontez toute l'histoire à sa continuité.

- Utilisez StoryVisualizer pour réaliser une scène de Max et Marie dans le parc.

Vous pouvez augmenter le niveau de difficulté en utilisant deux modèles de mise en page.



Le modèle « QQQO »

Un modèle « QQQO » peut être mis en œuvre dans toutes les activités. Ce modèle offre une structure d'histoire et permet aux élèves de rester concentrés sur les éléments clés de la production d'histoires. Insistez sur le fait que les quatre questions doivent être prises en compte lors du processus de création d'histoires.

De qui l'histoire parle-t-elle ?

Cette question incite les élèves à réfléchir sur les personnages à intégrer à l'histoire.

Où l'histoire se déroule-t-elle ?

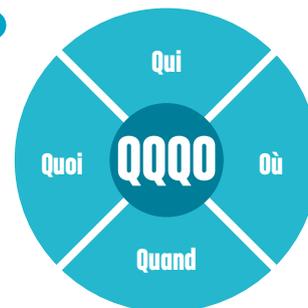
Cette question incite les élèves à réfléchir sur un cadre approprié pour l'histoire.

Quand l'histoire se déroule-t-elle ?

Cette question incite les élèves à tenir compte de l'époque à laquelle l'histoire se déroule.

Que se passe-t-il ?

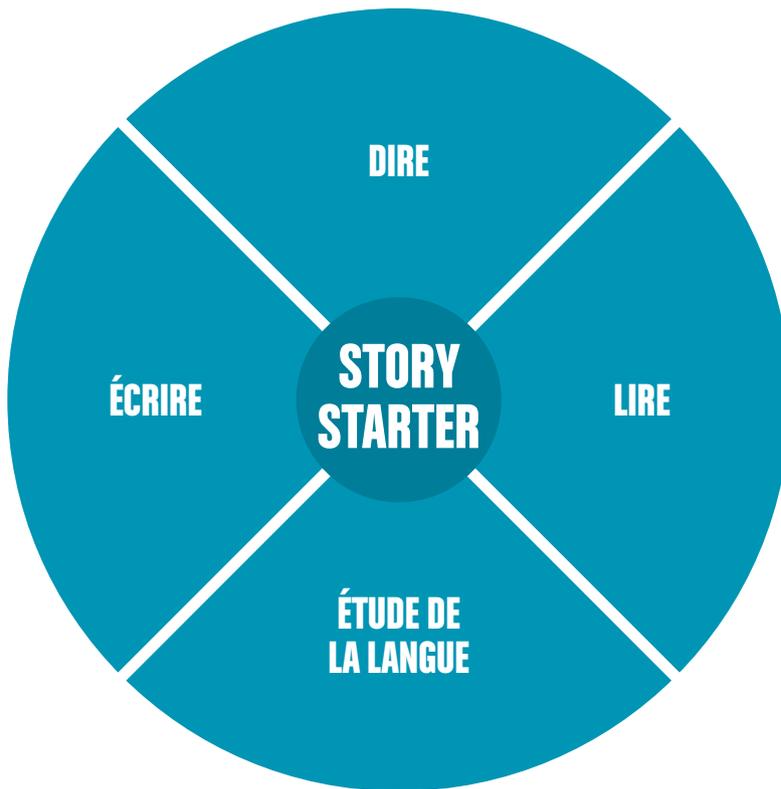
Cette question encourage les élèves à se concentrer sur la description de l'intrigue : les événements qui constituent l'histoire et la manière dont ils sont liés les uns aux autres pour former une trame ou une séquence.



Programme

Socle commun des connaissances et compétences

Le socle commun pour la langue française constitue le point de départ de l'ensemble des outils. Les élèves développent de nombreuses compétences lorsqu'ils explorent, créent, construisent, racontent des histoires, s'informent et communiquent activement. StoryStarter permet aux élèves de développer leurs compétences, leurs connaissances et leur compréhension en matière d'expression orale, d'écoute, de lecture, de langage et d'écriture, comme l'illustre la roue ci-dessous.



Chaque activité est conçue pour parvenir à un résultat d'apprentissage spécifique et correspond au socle commun des connaissances et compétences pour chaque niveau. Ces informations sont fournies avec chaque activité.

Pour plus d'informations, veuillez vous reporter à la présentation du socle commun des connaissances et compétences aux pages 14 et 15.



Socle commun des connaissances et compétences

DIRE
Raconter, décrire, exposer
S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis
Échanger, débattre
Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté
Répondre à une question par une phrase complète à l'oral
Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue
Réciter
Dire de mémoire, de façon expressive, une dizaine de poèmes et de textes en prose
LIRE
Lecture
Lire avec aisance (à haute voix, silencieusement) un texte
Lire seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge
Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne
Dégager le thème d'un texte
Repérer dans un texte des informations explicites
Inférer des informations nouvelles (implicites)
Repérer les effets de choix formels (emploi de certains mots, utilisation d'un niveau de langue)
Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux le comprendre
Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia)
Se repérer dans une bibliothèque, une médiathèque
Littérature
Lire des ouvrages et en rendre compte
ÉTUDE DE LA LANGUE
Vocabulaire
Acquisition du vocabulaire
Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient
Maîtrise du sens des mots
Maîtriser quelques relations de sens entre les mots
Les familles de mots
Maîtriser quelques relations concernant la forme et le sens des mots
Utilisation du dictionnaire
Savoir utiliser un dictionnaire papier ou numérique
Grammaire
La phrase
Construire correctement des phrases négatives, interrogatives et exclamatives
Les classes de mots
Distinguer les mots selon leur nature



Les fonctions
Identifier les fonctions des mots dans la phrase
Le verbe
Conjuguer les verbes, utiliser les temps à bon escient
Orthographe
Maîtriser l'orthographe grammaticale
Maîtriser l'orthographe lexicale
Orthographier correctement un texte simple de dix lignes - lors de sa rédaction ou de sa dictée - en se référant aux règles connues d'orthographe et de grammaire ainsi qu'à la connaissance du vocabulaire
ÉCRIRE
Écriture
Copier sans erreur un texte d'au moins quinze lignes en lui donnant une présentation adaptée
Rédaction
Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux l'écrire
Répondre à une question par une phrase complète à l'écrit
Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire

Le Socle commun s'organise en sept compétences. Cinq d'entre elles font l'objet, à un titre ou à un autre, des actuels programmes d'enseignement : tel est le cas de la maîtrise de la langue française, détaillée dans le tableau précédent.

À ces cinq compétences s'ajoutent deux autres domaines, que sont, d'une part, les compétences sociales et civiques et, d'autre part, l'autonomie et l'initiative des élèves.

Les activités du set StoryStarter portent aussi sur la compétence d'autonomie et d'initiative.

Les principales capacités attendues d'un élève autonome sont :

- respecter des consignes simples en autonomie ;
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ;
- commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples ;
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ;
- se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal ;
- se déplacer en s'adaptant à l'environnement ;
- réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation ;
- utiliser un plan ;
- soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle, etc.).



Rubriques

Les rubriques peuvent être utilisées avec le logiciel StoryStarter :

- Pour communiquer aux élèves les attentes claires concernant
 - la qualité du travail
 - les points de concentration
 - les buts et objectifs
- En tant qu'outil d'autoévaluation pour les élèves
- Pour aider les élèves à devenir plus autonomes et indépendants
- Pour fournir aux élèves des commentaires en retour sur leurs projets ou tâches
 - en cours : suivi
 - évaluation des progrès
 - notation du résultat final

Les rubriques changent en fonction du niveau scolaire et des résultats d'apprentissage. Ci-joint un exemple de rubrique axée sur le « point de vue ». Ce type de rubrique peut facilement être adapté pour correspondre à n'importe quelle partie du programme, en intégrant les différents types de systèmes de notation.

Rubriques

Éléments	Niveau de maîtrise 1	Niveau de maîtrise 2	Niveau de maîtrise 3	Niveau de maîtrise 4	Score
Réfléchit sur les personnages	Identifie le personnage, mais ne décrit pas les émotions qu'il pourrait avoir ressenties	Décrit les émotions qu'un personnage pourrait avoir ressenties, mais ne fournit PAS de justification de son interprétation	Décrit les émotions qu'un personnage pourrait avoir ressenties et fournit une justification de son interprétation lorsqu'elle est demandée	Décrit les émotions qu'un personnage pourrait avoir ressenties et fournit une justification détaillée pour expliquer son interprétation	
Identifie le point de vue	A des difficultés à identifier le point de vue	Identifie le point de vue	Identifie le point de vue et est capable de le mettre en relation avec le sens global de l'histoire	Le point de vue est très bien développé et contribue au sens global de l'histoire	
Établit des liens	Incapable de partager un lien pertinent	Fournit un lien pertinent avec l'histoire ou les personnages	Utilise le point de vue pour établir un lien pertinent avec l'histoire ou les personnages	Analyse le point de vue des personnages pour établir un lien profond avec l'histoire	

Logiciel StoryVisualizer

Le logiciel StoryVisualizer en classe

Les élèves apprennent à produire des écrits pour décrire des expériences et des événements réels ou fictifs, pour exprimer et défendre leurs opinions et pour démontrer leur compréhension des sujets qu'ils étudient. Ils prennent conscience qu'un des buts principaux de l'écriture est de communiquer des informations à un public externe, parfois inconnu, de façon simple et facilement compréhensible. Ils apprennent ensuite, petit à petit, à adapter le style et le contenu de leurs écrits pour qu'ils correspondent à la tâche qui leur est attribuée. Les élèves développent également la capacité d'acquérir des connaissances à travers la recherche et celle de répondre par le biais d'analyses à des sources littéraires et informatives. Pour atteindre ce niveau de compétence, les élèves doivent consacrer beaucoup de temps et d'efforts à la composition et aux exercices d'écriture.

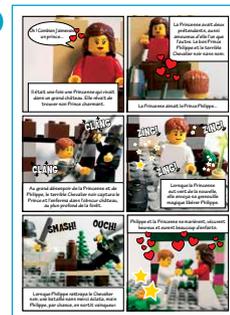
Beaucoup d'élèves lisent avec aisance mais ont des difficultés à écrire. Ils ont des idées, mais il leur manque des compétences en matière de rédaction. Ces compétences sont celles dont ils ont besoin pour imaginer un début, suivre une série d'idées et amener leur texte à une conclusion logique. Les élèves aiment dessiner pour appuyer et illustrer leurs écrits et communiquer leurs idées.

Le logiciel StoryVisualizer permet aux élèves d'associer des mots et des images pour résoudre des problèmes de narration trop compliqués en utilisant uniquement des mots. Les enseignants peuvent contribuer à ce processus d'apprentissage en fournissant l'aide nécessaire et un soutien constructif. Le logiciel inclut différents modèles de mise en page, conçus pour offrir une plate-forme de travail adaptée aux élèves selon leur niveau scolaire. Par exemple, le modèle « bande-dessinée » permet aux élèves d'utiliser une série d'images qui s'appuie sur un texte pour raconter une histoire. En utilisant ce modèle, les élèves apprennent aussi à transférer des éléments spécifiques directement dans un texte : par exemple, le texte d'une bulle peut être utilisé entre guillemets. Les modèles peuvent aussi être personnalisés pour s'adapter aux préférences et capacités des utilisateurs.

Le logiciel StoryVisualizer fournit aux élèves un nouveau support de publication. Le logiciel facilite les processus d'écriture, d'impression, de publication et de partage d'histoires avec les autres élèves. Les documents peuvent aussi être envoyés par e-mail ou publiés sur des sites Web.

Le logiciel StoryVisualizer offre les avantages suivants :

- une très bonne représentation visuelle des connaissances
- une représentation graphique des informations clés, facile à mémoriser
- l'implication des élèves dans un processus de réflexion, de création et d'écriture
- un support parfait pour écrire un dialogue
- la motivation des élèves qui éprouvent un intérêt limité pour l'écriture
- l'organisation à travers la narration et la création de scénarios en images
- l'apport d'images visuelles pour donner du sens à une histoire ou à un sujet
- le développement de processus créatifs et de réflexion à un niveau supérieur
- une meilleure technique de composition à travers des connexions visuelles/verbales
- l'amélioration des capacités de lecture, d'écriture et de réflexion
- un outil de contrôle et d'évaluation



Le logiciel StoryVisualizer vous permet de documenter vos histoires StoryStarter. L'interface graphique est simple et facile à utiliser, ce qui permet aux élèves de créer des histoires de qualité à imprimer ou à partager avec les autres.

Le logiciel StoryVisualizer offre une série de fonctions complètes qui permettent aux élèves de développer leurs histoires en utilisant des images importées, des captures avec une webcam, des images de fond, des cliparts et un outil de texte simple d'emploi. Le logiciel améliore la créativité des utilisateurs et les aide à développer leurs compétences de création littéraire.

Configuration requise pour le système

Windows

- Processeur compatible x86 à 2,33 GHz ou supérieur
- 512 Mo de mémoire RAM disponible
- 128 Mo de mémoire graphique
- Microsoft® Windows® XP (32 bits), Windows Vista® (32 bits), Windows 7 (32 et 64 bits) ou Windows 8 (mode bureau, Metrostyle non pris en charge)
- Une connexion Internet haut débit est nécessaire pour télécharger le logiciel
- Résolution d'écran minimale : 1 024 x 768 pixels

Mac OS

- Processeur Intel Core™ Duo à 1,33 GHz ou supérieur
- 512 Mo de mémoire RAM disponible
- 128 Mo de mémoire graphique
- Mac OS X v10.7 ou v10.8
- Une connexion Internet haut débit est nécessaire pour télécharger le logiciel
- Résolution d'écran minimale : 1 024 x 768 pixels

Installation de StoryVisualizer

Version PC et Mac :

Téléchargez et installez le logiciel StoryVisualizer depuis le site Web LEGO® Education Resources Online (LERO) : <http://legoeducation.com/LERO>.

Vous pouvez copier et installer le logiciel StoryVisualizer sur plusieurs PC/Mac de votre établissement scolaire. Veuillez consulter le guide d'installation, également disponible sur le site Web LERO.

Version tablette :

Recherchez l'application LEGO Education StoryVisualizer sur votre tablette et installez-la. Exécutez l'application en saisissant votre code d'accès personnel.

Pour en savoir plus sur l'application StoryVisualizer pour tablette et sur votre code d'accès, rendez-vous sur le site <http://legoeducation.com/LERO>.

La version tablette du logiciel StoryVisualizer propose les mêmes fonctionnalités que la version PC/Mac, mais a été optimisée pour la plate-forme tablette. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation de la version tablette, consultez la section relative au logiciel dans le kit pédagogique.

Modification de la langue ou recherche de mises à jour logicielles pour la version PC/Mac :

Pour changer de langue, cliquez sur Modifier la langue dans la barre de menus supérieure, puis sélectionnez la langue de votre choix.

Si vous disposez d'un accès Internet et qu'une nouvelle version logicielle est disponible, le texte Mises à jour disponibles s'affiche dans la barre de menus supérieure. Cliquez sur ce texte pour être redirigé vers le site LEGO Education Resource Online, où vous découvrirez toutes les mises à jour disponibles.

 <http://legoeducation.com/LERO>



 <http://legoeducation.com/LERO>

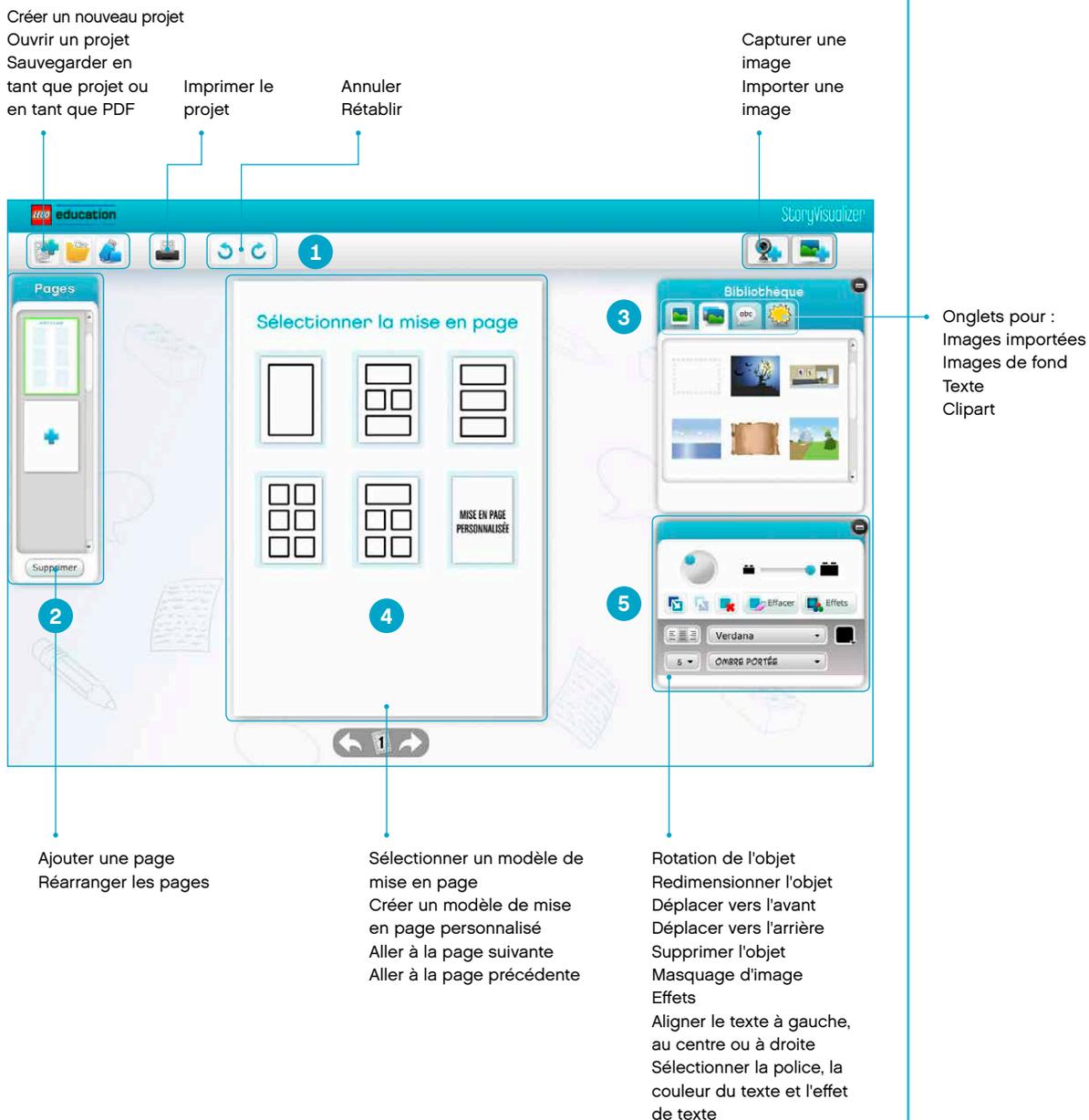


Caractéristiques du logiciel StoryVisualizer

Aperçu du logiciel

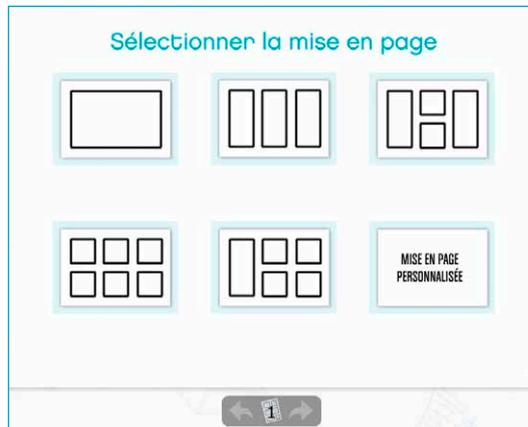
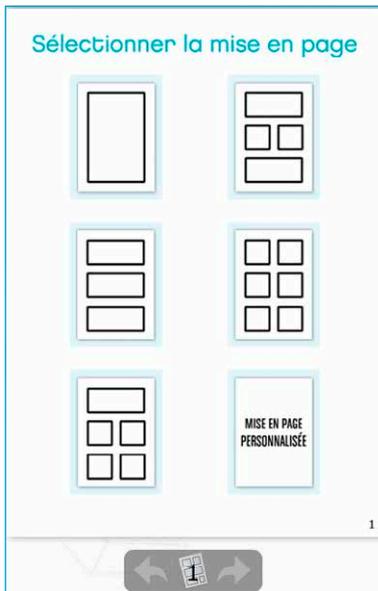
Le logiciel StoryVisualizer comprend les éléments suivants :

1. Barre de menus supérieure : elle contient les menus pour réaliser les tâches.
2. Organisateur des pages : il offre un accès rapide à la page StoryVisualizer de votre choix. Il permet aussi de réorganiser les pages.
3. Zone de bibliothèque : elle contient les différents éléments StoryVisualizer, tels que les bulles de texte, les images, les captures faites avec une webcam, les images de fond et les outils de texte.
4. Espace de travail : il offre différents modèles de mise en page pour la création d'histoires.
5. Panneau Propriétés : il permet de changer les propriétés, telles que la couleur du texte, sa taille, etc.



Travailler avec des modèles de mise en page par défaut

Choisissez d'abord l'orientation de la page (portrait ou paysage), puis sélectionnez une mise en page en cliquant sur l'un des modèles par défaut. Vous pouvez sélectionner la mise en page à partir des modèles par défaut ou personnaliser votre propre modèle. Vous pouvez utiliser différents modèles pour chaque page ou utiliser la même mise en page pour le projet entier.



Cliquez sur le bouton « Ajouter une page » dans le panneau de l'organisateur des pages pour ajouter un nouveau modèle à un projet.

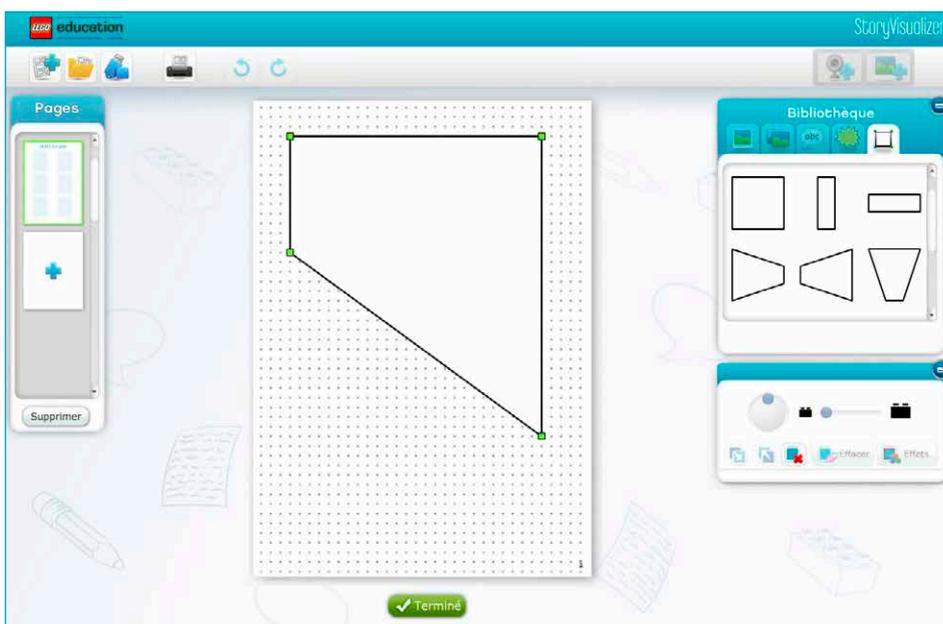
Travailler avec des modèles de mise en page personnalisés

Pour créer votre propre modèle, cliquez sur le bouton « Mise en page personnalisée » du panneau de mise en page.

Ensuite, faites glisser des formes depuis le panneau de la bibliothèque vers votre modèle personnalisé par défaut.

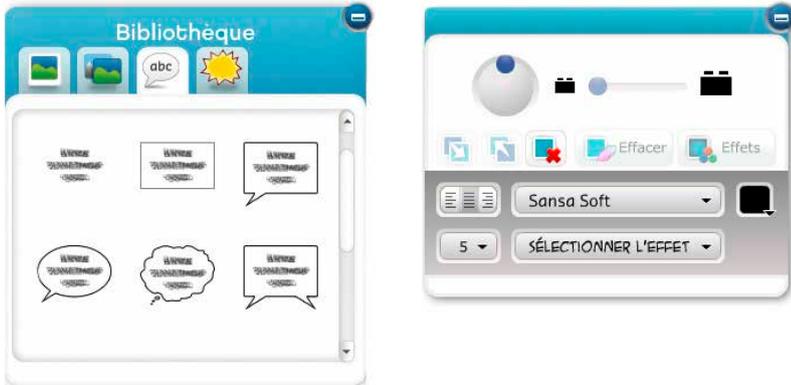
Cliquez sur une forme pour l'activer, et utilisez les points de contrôle verts pour en changer la taille et la forme. Il est possible de créer plusieurs modèles.

Souvenez-vous de cliquer sur le bouton « Terminé » pour accepter le modèle personnalisé. Sachez qu'il n'est pas possible d'éditer une mise en page personnalisée après avoir cliqué sur le bouton « Terminé ».

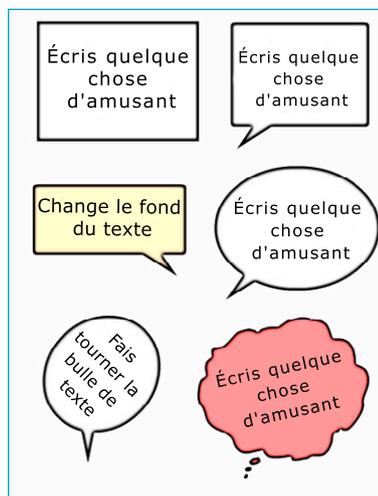


Travailler avec du texte

Cliquez sur l'onglet texte du panneau de la bibliothèque. Faites glisser une bulle ou une zone de texte dans l'espace de travail. Le texte « Écris quelque chose d'amusant » apparaît dans la bulle de texte. Faites un double-clic pour éditer le texte comme bon vous semble. La taille de la bulle/zone de texte s'ajustera automatiquement à votre texte.



Les bulles de texte peuvent être placées à l'endroit que vous voulez. Pour déplacer la queue d'une bulle de texte, placez le curseur au bout de la queue et tirez le point de contrôle vert jusqu'à l'emplacement voulu.



Utilisez le panneau de propriétés du texte pour :

- Pivoter le texte
- Changer la taille et la police du texte
- Changer la couleur du texte
- Aligner le texte

Cliquez sur la queue de la bulle de texte pour la repositionner.

Exemples de fonctions textuelles

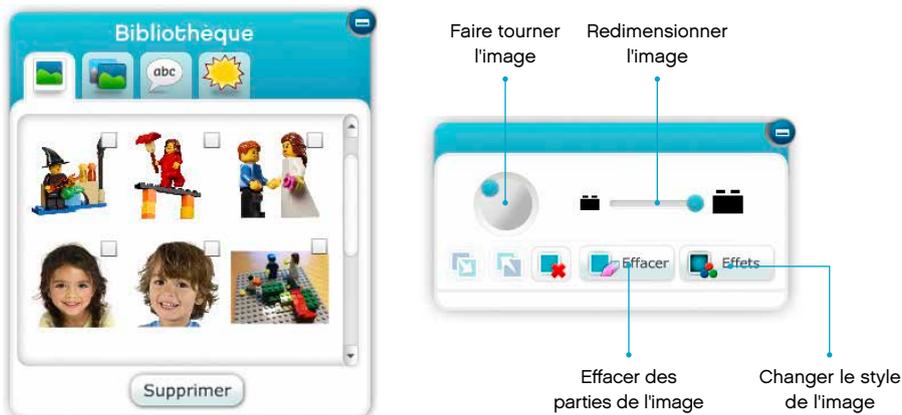
Travailler avec des images

Pour ajouter une image à votre projet, vous devez d'abord l'importer dans la bibliothèque d'images. Cliquez sur le bouton « Importer une image » dans la barre de menus supérieure, et parcourez le disque dur de l'ordinateur pour trouver les images stockées. Le logiciel StoryVisualizer filtrera les images et n'affichera que les fichiers d'image pris en charge. Les fichiers d'image pris en charge sont JPEG et PNG.

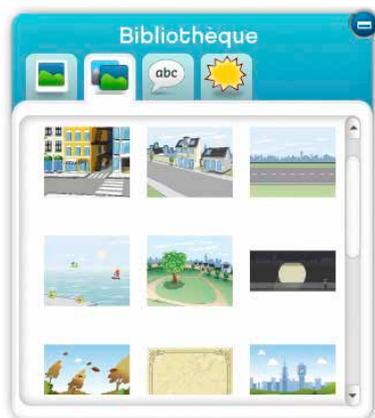
Faites glisser l'image du panneau « Bibliothèque d'images » dans l'espace de travail. Vous pouvez déplacer l'image à l'intérieur du cadre du modèle.

Pour supprimer une image importée, cliquez sur la case à cocher, puis sur le bouton « Supprimer ».

Vous ne pouvez supprimer les images importées depuis la bibliothèque d'images que si elles ne sont pas utilisées dans votre projet.



Cliquez sur le bouton « Effets » pour modifier l'apparence d'une image. Vous pouvez choisir parmi une sélection d'effets stylistiques pour les images.



Cliquez sur l'onglet « Images de fond » pour sélectionner l'une des images de fond par défaut.



Ajouter une image



Vous pouvez choisir entre différents effets de style d'image.

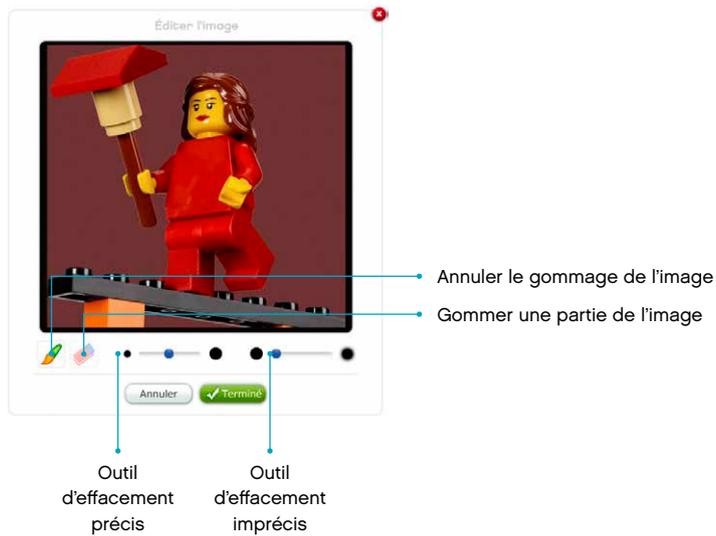


Choisissez à partir des images de fond par défaut.

Travailler avec le masquage d'images

Cette option vous permet de supprimer le fond d'une image. Faites glisser une image du panneau « Bibliothèque d'images » dans l'espace de travail, puis cliquez sur le bouton « Effacer » pour accéder aux outils d'effacement d'image.

Il y a deux outils d'effacement d'image : un outil précis et un outil imprécis. Vous pouvez régler la taille des outils d'effacement à l'aide du curseur.



Masquage d'image avant



Masquage d'image après

Travailler avec la capture d'images

Cette option vous permet de capturer les images directement depuis une webcam externe ou intégrée.

Cliquez sur le bouton « Capturer une image » du menu supérieur pour capturer une image avec la webcam.

La première fois que vous cliquez sur le bouton « Capturer une image », le logiciel StoryVisualizer cherche les webcams disponibles. Une fois la recherche terminée, vous verrez une liste affichant les webcams disponibles.



Cliquez sur la webcam que vous voulez utiliser.

Vous êtes maintenant prêt à prendre des photos à l'aide de la webcam sélectionnée. Cliquez sur le bouton « Appareil photo » pour ajouter une image à la bibliothèque d'images.

Si vous voulez prendre d'autres photos, cliquez simplement à nouveau sur le bouton « Appareil photo ». Cliquez sur le bouton « Fermer » pour sortir de la zone de capture d'images.

Vous pouvez maintenant faire glisser les images capturées dans votre espace de travail et utiliser les outils indiqués dans la section « Travailler avec des images ».



Cliquez sur le bouton « Capturer une image ».

Travailler avec d'autres dispositifs de capture d'images

Vous pouvez utiliser un appareil photo numérique, un smartphone ou un téléphone portable avec un appareil photo intégré comme dispositif de capture d'images.



Si vous utilisez un smartphone, suivez ces étapes :

- Prenez une photo.
- Connectez le smartphone à l'ordinateur.
- Copiez l'image du smartphone sur le disque dur de l'ordinateur.
- Cliquez sur le bouton « Importer une image » de StoryVisualizer et parcourez le dossier contenant l'image du smartphone.

Travailler avec des cliparts

Cliquez sur l'onglet « Clipart » dans le panneau de la bibliothèque et faites glisser un clipart dans l'espace de travail.

Le clipart peut être traité de la même façon qu'une image JPEG ou PNG.

Attention !

Silence s'il vous plaît 

C'est amusant



Utilisez le panneau de propriétés pour les fonctions suivantes :

- rotation
- redimensionnement
- changement de style



Sauvegarder et publier

Le logiciel StoryVisualizer vous permet de sauvegarder vos projets dans deux formats différents.

Cliquez sur le bouton « Sauvegarder » pour sauvegarder votre projet en tant que fichier de projet StoryVisualizer (.LSP) ou en tant que fichier PDF.

Les fichiers sont sauvegardés sur le disque dur.

Attention : seuls les fichiers de projet StoryVisualizer peuvent être ouverts à nouveau.

Si vous voulez partager votre projet par e-mail, ouvrez votre messagerie et mettez le fichier sauvegardé en pièce-jointe.

Vous pouvez aussi imprimer votre projet en utilisant le bouton « Imprimer » du menu supérieur.



Créer des projets ou ouvrir un fichier de projet

Pour créer un projet, cliquez sur le bouton « + » dans le menu supérieur.

Pour ouvrir un projet StoryVisualizer, cliquez sur le bouton « Ouvrir un projet » du menu supérieur.



Vous ne pouvez ouvrir un projet StoryVisualizer qu'avec le logiciel StoryVisualizer.



Cliquez sur le bouton « Imprimer » pour imprimer votre projet.



Créez ou ouvrez un projet.

Trucs et astuces

Constructopedia

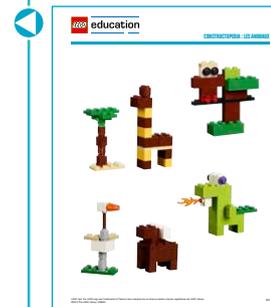
Il est conseillé de fournir aux élèves des idées rapides et faciles à utiliser pour l'élaboration d'histoires et de structures scéniques pendant les phases initiales du processus.

La section Constructopedia contient des images de modèles simples, conçus pour inspirer les élèves et les encourager à la réflexion et à l'innovation. Elle est divisée en sept catégories pour simplifier le processus de création d'histoires :

- les animaux
- les personnages
- les bâtiments
- les véhicules
- intérieurs
- extérieurs
- la nature

Comment utiliser la Constructopedia

Les images peuvent être imprimées en couleurs, plastifiées et données aux élèves comme source d'inspiration. Les images imprimées peuvent aussi être pendues aux murs de la classe comme des posters pour fournir conseils et inspiration pour les structures scéniques et la création d'histoires.



Au bout d'un certain temps, les élèves vont commencer à développer leurs propres idées, souvent plus originales et innovantes que celles d'un adulte.

Il est bon de photographier les idées des élèves, ainsi que les imprimer, les plastifier et s'en servir pour constituer une bibliothèque avec leurs créations. Cette bibliothèque peut servir de source d'inspiration pour les autres. Cette approche permet de transmettre le sentiment de travail d'équipe parmi les élèves car ils communiquent et partagent leurs idées.

Images de fond

Les images de fond fournies dans le logiciel StoryVisualizer dépeignent des scènes ordinaires pouvant être utilisées dans de nombreuses histoires. Elles peuvent être personnalisées pour s'adapter aux structures scéniques des élèves, et utilisées pendant une séance photo et avec le logiciel. Les images de fond peuvent être imprimées, plastifiées et réutilisées sans fin.

Demandez aux élèves de créer leurs propres images de fond en utilisant le même format. Elles peuvent aussi être imprimées et plastifiées pour construire une bibliothèque complète d'images de fond.

Conseils aux photographes

Après leurs présentations, il est possible que les élèves changent leur histoire ou modifient leurs structures scéniques. Les élèves aiment prendre des photos de leurs structures scéniques avant d'apporter des changements à leurs créations. Les webcams sont idéales, mais n'importe quel type d'appareil photo numérique fait l'affaire. Il est bon de photographier chaque scène séparément et, dans certains cas, de faire des gros plans des détails des structures.

Impliquez les élèves en discutant de techniques photographiques, telles que les gros plans, les effets spéciaux et les perspectives. Voici quelques exemples :

Effet nocturne

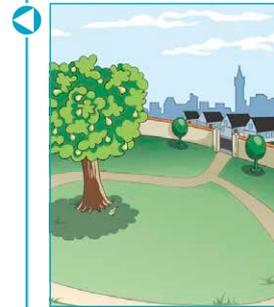
Prenez en photo une structure scénique dans une pièce en partie dans le noir. Utilisez un fond sombre ou un carton noir, ainsi qu'une lampe de poche comme éclairage.

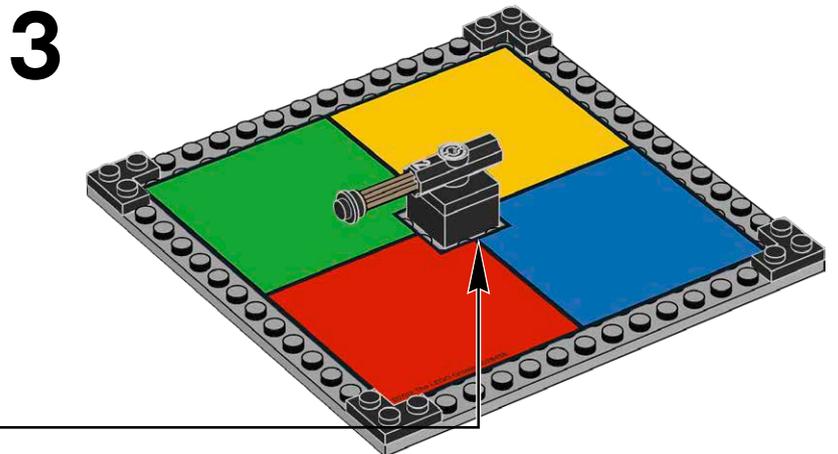
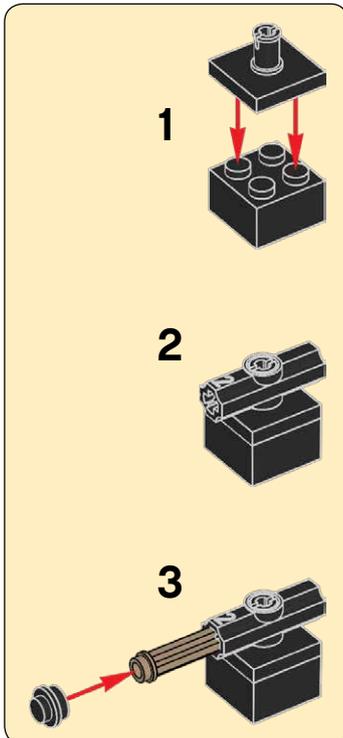
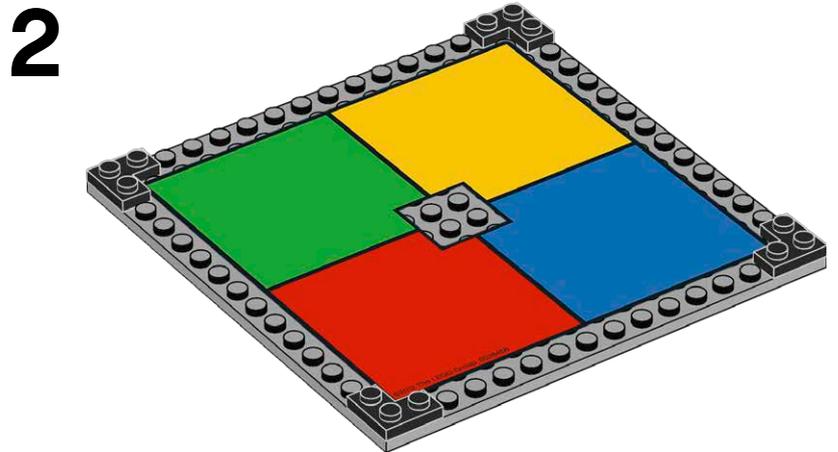
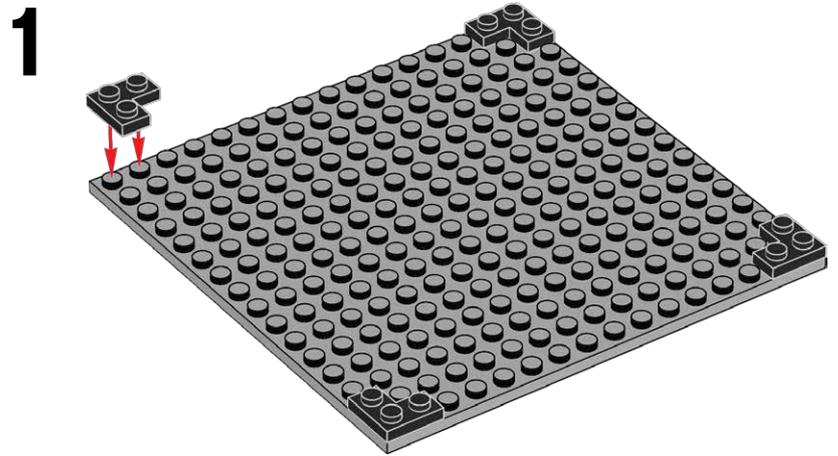
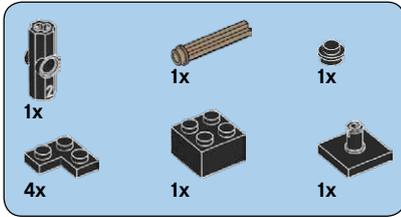
Vue en contre-plongée

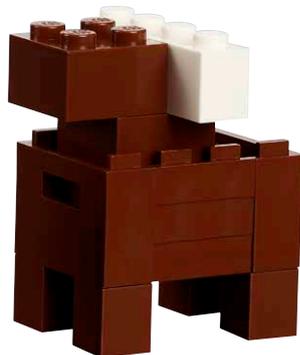
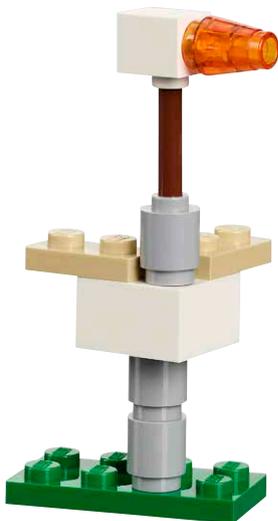
Positionnez la structure scénique à une hauteur adéquate et prenez une photo de dessous.

Vue du personnage

Prenez des photos en gros plan des personnages, des situations spéciales ou des détails marquants. Cette opération est particulièrement utile pour décrire les personnages et analyser des aspects.







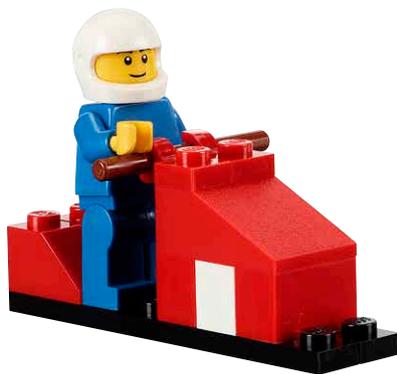
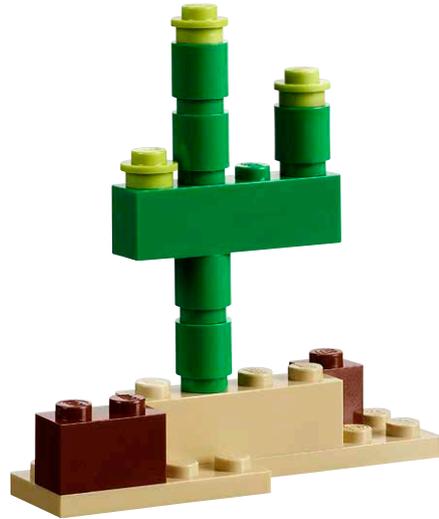












En un tour de toupie

Objectifs d'apprentissage

- Raconter une histoire en utilisant des détails descriptifs appropriés pour soutenir les idées principales
- Identifier et décrire les personnages, le cadre et les principaux événements d'une histoire à l'aide de détails clés
- Rédiger un récit qui met en place une situation et présente les personnages
- Faire preuve d'une maîtrise de la langue

Mise en scène

- Demandez aux élèves de former un groupe et de partager un set de base StoryStarter.
- Construisez la toupie et fixez la carte de catégorie de quatre couleurs.
- La toupie se compose alors d'une flèche et de quatre sections colorées, qui correspondent aux couleurs des plateaux de rangement des éléments. Les élèves font tourner la toupie chacun à leur tour. Lorsque la flèche s'arrête de tourner, elle indique une couleur. L'élève qui a fait tourner la toupie sélectionne alors deux briques dans le compartiment de la couleur correspondante.
- Les élèves peuvent également choisir deux personnages « complets » de leur choix.
- Chaque élève fait tourner cinq fois la toupie, avant de réunir ses briques et de se voir confier une plaque de construction.

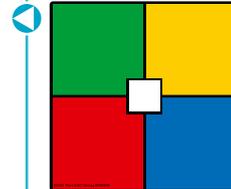
Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire leur première histoire sur leur plaque de construction.

- Assurez-vous qu'ils prennent en compte deux questions : « Qui ? » (personnages) et « Où ? » (cadre)
- Demandez-leur d'être précis dans leur description des personnages et de leurs actions.
- Où l'histoire se déroule-t-elle ? Comment le montrent-ils ?

Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction. Que font-ils ? Que disent-ils ? Que ressentent-ils ? Demandez aux élèves de montrer comment le modèle leur permet d'exprimer leurs idées.



Partage et documentation

- Demandez aux élèves de répéter leurs histoires avec un camarade avant de les présenter devant un public. Les histoires peuvent être présentées en groupe ou devant toute la classe. Donnez la possibilité aux élèves de poser des questions et d'y répondre de manière appropriée.
- Prenez une photo de chaque structure scénique et importez-la à l'aide du logiciel StoryVisualizer. Dans le menu des modèles de mise en page, choisissez un modèle adapté au niveau scolaire et aux capacités des élèves, et demandez à ces derniers d'écrire une histoire sur ce qu'ils ont construit.

Approfondissement

- Laissez les élèves choisir des éléments supplémentaires pour apporter davantage de détails.
- Si la situation le permet, laissez les élèves s'échanger les éléments qui correspondent le plus à leur histoire.
- Demandez aux élèves de travailler par groupe de deux ou plus, afin de créer des histoires qui utilisent l'ensemble de leurs éléments et de leurs plaques de construction. Demandez-leur de se mettre d'accord sur les personnages et sur le cadre avant de commencer la construction. Expliquez-leur qu'il doit exister un lien entre les scènes, en utilisant un nombre approprié de personnages, d'animaux et de décors pour terminer l'histoire.



Créer l'ambiance

Objectifs d'apprentissage

- Raconter une histoire en utilisant des détails descriptifs appropriés pour soutenir les idées principales
- Identifier et décrire en détail les personnages, le cadre et les principaux événements d'une histoire
- Expliquer comment certains aspects d'une histoire ont une influence sur l'ambiance, sur les personnages ou sur le cadre
- Assurer la cohérence du ton et du style
- Écrire un récit à l'aide de détails descriptifs et de sentiments, pour expliquer des événements ou des réactions des personnages face aux différentes situations

Mise en scène

- Demandez aux élèves de former un groupe et de partager un set de base StoryStarter.
- Construisez la toupie et fixez la carte d'ambiance. Faites tourner la toupie pour déterminer si l'histoire doit exprimer de la joie, de la tristesse, de la colère/violence ou de l'amour.
- Remplacez ensuite la carte d'ambiance par la carte de catégorie.
- La toupie se compose alors de quatre sections colorées, qui correspondent aux couleurs des compartiments des plateaux de rangement. Les élèves font tourner la toupie chacun à leur tour. Lorsque la flèche s'arrête de tourner, elle indique une couleur. L'élève qui a fait tourner la toupie sélectionne alors deux briques dans le compartiment de la couleur correspondante.
- Les élèves peuvent également choisir deux personnages « complets » de leur choix.
- Chaque élève fait tourner cinq fois la toupie, avant de réunir ses briques et de se voir confier une plaque de construction.

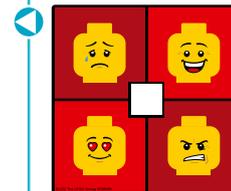
Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire une histoire sur leur plaque de construction.

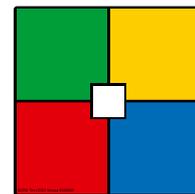
- Assurez-vous qu'ils prennent en compte trois questions : « Qui ? » (personnages), « Où ? » (cadre) et « Quoi ? » (ambiance).
- Où l'histoire se déroule-t-elle ? Comment le montrent-ils ?
- Demandez aux élèves de répéter leur histoire avec un partenaire, avant de la présenter devant un public.

Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction. Que font-ils ? Que disent-ils ? Que ressentent-ils ? Demandez aux élèves de montrer comment le modèle leur permet d'exprimer leurs idées.



Toupie ambiance



Toupie catégorie

Partage et documentation

- Les histoires peuvent être présentées en groupe ou devant toute la classe. Donnez la possibilité aux élèves de poser des questions et d'y répondre de manière appropriée.
- Prenez une photo de chaque structure scénique et importez-la à l'aide du logiciel StoryVisualizer. Dans le menu des modèles de mise en page, choisissez un modèle adapté au niveau scolaire et aux capacités des élèves, et demandez à ces derniers d'écrire une histoire sur ce qu'ils ont construit.

Approfondissement

- Laissez les élèves choisir des éléments supplémentaires pour apporter davantage de détails.
- Si la situation le permet, laissez les élèves s'échanger les éléments qui correspondent le plus à leur histoire.
- Expliquez aux élèves que leur structure doit être le début d'une histoire et que d'autres élèves en construiront le milieu et la fin.
- Expliquez aux élèves qu'ils doivent uniquement construire la fin d'une histoire. Demandez-leur de mettre au défi leurs camarades en leur faisant construire le début et le milieu de l'histoire.
- Demandez aux élèves de travailler par groupe de deux ou plus, afin de créer des histoires qui utilisent l'ensemble de leurs éléments et de leurs plaques de construction. Demandez-leur de se mettre d'accord sur les personnages et sur le cadre avant de commencer la construction. Expliquez-leur qu'il doit exister un lien entre les scènes, en utilisant un nombre approprié de personnages et d'animaux et de décors pour terminer l'histoire.



Quelle expérience !

Objectifs d'apprentissage

- Raconter une expérience de façon organisée en utilisant des faits appropriés et une description précise et adéquate
- Employer le temps verbal approprié à l'écrit et à l'oral
- Rédiger un récit pour développer une expérience ou un événement réel
- Utiliser des mots, des phrases et des détails sensoriels concrets pour exposer des expériences et des événements
- Conjuguer des verbes à des temps composés (j'ai marché, je vais marcher...)

Mise en scène

Demandez à la classe ou au groupe de former un cercle et posez une partie des questions suivantes.

- Qu'avez-vous fait pendant le week-end (vacances, jour férié) ?
- Quelles activités avez-vous effectuées ?
- Avec qui étiez-vous ?
- Vous êtes-vous amusés ?
- Où avez-vous passé votre temps ?
- Avez-vous des histoires à partager ?

Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire une histoire pour raconter leurs expériences.

- Quels ont été les meilleurs moments ?
- Avec qui étiez-vous ?
- Quel était le cadre, et que s'est-il passé ?

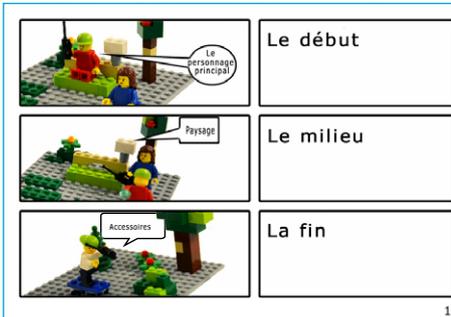
Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction. Que font-ils ? Que disent-ils ? Que ressentent-ils ? Demandez aux élèves de montrer comment leur modèle leur permet d'exprimer leurs idées.



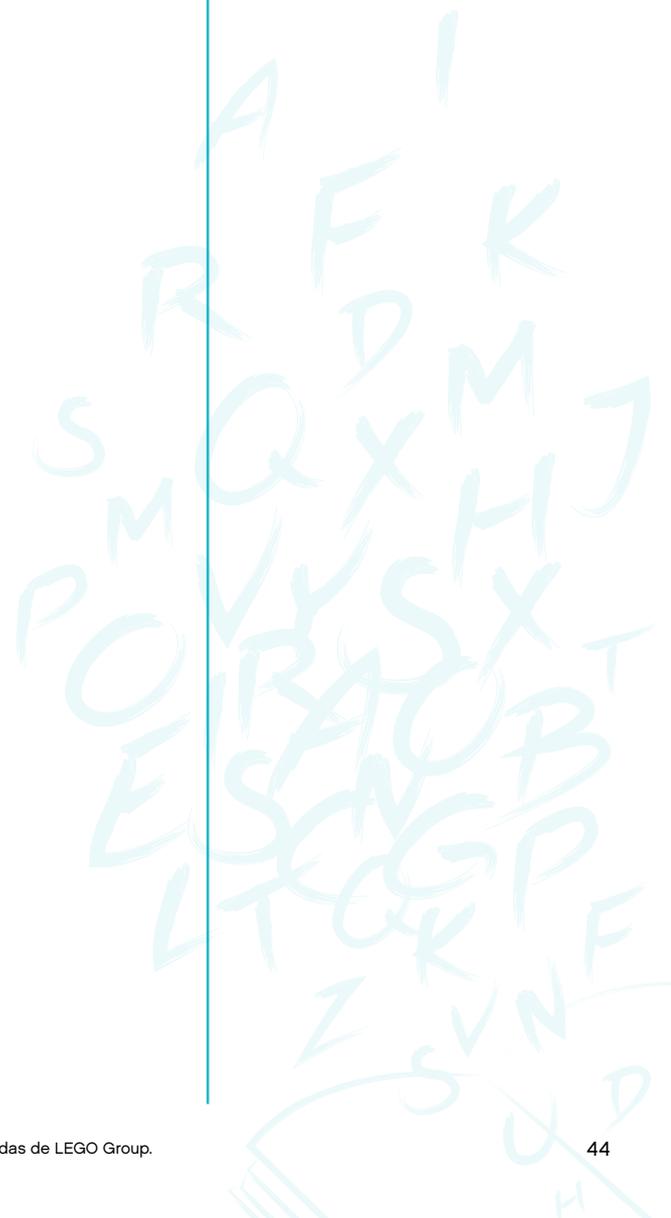
Partage et documentation

Demandez aux élèves de sélectionner un modèle dans le logiciel StoryVisualizer, en fonction du thème de l'histoire et du schéma, afin de documenter leur expérience et de la partager avec le reste de la classe.



Approfondissement

- Faites une exposition des merveilleuses expériences des élèves. Imprimez de grands posters à partir des créations réalisées avec StoryVisualizer et affichez-les dans la classe ou dans l'école, là où d'autres élèves peuvent les voir. Invitez les élèves à les présenter.





Sauvons notre arbre

Objectifs d'apprentissage

- Distinguer les points de vue des différents personnages
- Trouver des raisons et des preuves pour soutenir les différents points de vue
- Choisir des mots, des phrases, des expressions et une ponctuation pour plus d'expressivité et d'impact
- Analyser comment le point de vue des personnages influe sur leur description, leurs actions et les événements
- Écrire une tribune en faveur de l'un des points de vue, à l'aide d'arguments et d'informations
- Faire la différence entre le langage soigné utilisé par le narrateur et le langage courant utilisé par les personnages

Mise en scène

Des citoyens s'opposent au service des espaces verts de la mairie sous le fameux « figuier géant ».

Le conseil municipal estime que les feuilles sont glissantes et présentent un risque pour les piétons. Les élus ont également peur que des enfants tombent de l'arbre, et que des voitures soient endommagées par la chute de branches. L'arbre doit être abattu aujourd'hui. Les manifestants du mouvement « Sauvons les figues » pensent pouvoir résoudre le problème d'une autre manière. Les enfants ont toujours adoré grimper dans cet arbre et son ombre est parfaite pour y pique-niquer. Des oiseaux rares y nichent et se nourrissent de ses figues. Cet arbre figure dans les guides touristiques et même dans la brochure de la ville. Arrêtons les bûcherons, il faut sauver le figuier !

Quelle solution efficace pouvons-nous proposer pour sauver cet arbre ?

Invitez les élèves à discuter des différents problèmes et à construire et présenter une histoire illustrant les différents points de vue.

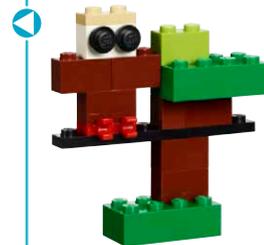
Construction de l'histoire

Demandez aux élèves :

- de construire leur propre figuier géant,
- d'ajouter des manifestants,
- d'utiliser différents personnages,
- de déterminer qui sont les défenseurs de l'arbre et quelles sont leur motivations.

Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction. Que font-ils ? Que disent-ils ? Que ressentent-ils ? Demandez aux élèves d'utiliser leurs structures scéniques pour exprimer leurs idées et leurs points de vue.



Partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour illustrer les différents points de vue. Demandez-leur de raconter leur histoire à un public. Les élèves doivent mettre en avant les différences entre les personnages, notamment leur âge, leur opinion, et leurs idées concernant le figuier géant.

Suggestions de dialogues :

« Une chouette rare a fait son nid dans l'arbre, il est donc protégé par la loi. »

« Papi nous emmène toujours pique-niquer ici et on passe notre temps à grimper dans l'arbre, c'est très amusant ! S'il vous plaît, on peut le sauver ? »

« Cet arbre est très vieux, ses branches sont faibles et les feuilles mortes rendent la route glissante. S'il arrive un accident, les gens se retourneront contre le conseil municipal, je suis donc désolé mais il doit être abattu ! »

« Où est-ce que je vais mettre mon landau s'il n'y a plus d'arbre pour faire de l'ombre ? »

Exemple de solution



Approfondissement

- Imaginez l'histoire 10 ans après. Les mêmes personnages se réunissent au même endroit pour un grand pique-nique. Que va-t-il se passer ? Quels sont leurs points de vue, leurs idées et leurs réflexions à présent ? L'histoire se termine-t-elle bien ? Construisez la fin de l'histoire.
- Ajoutez un journaliste de télévision. Imaginez qu'il réalise un reportage sur ce qu'il s'est passé. Quelle approche adopterait un journaliste pour parler de cette situation ?

Un volcan dans le jardin

Objectifs d'apprentissage

- Expliquer des événements issus d'histoires vraies, notamment ce qu'il s'est passé et pourquoi
- Déterminer les principaux faits et les détails les concernant dans un texte lu à voix haute, ou d'informations présentées sur différents supports (non fictionnels)
- 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
- Dramatiser un événement réel pour le rendre plus intéressant tout en transmettant les grandes lignes

Mise en scène

« Me voici en direct du jardin de Mme Bloggs, dans la tranquille banlieue ouest de Magnaville. Les nuages que vous pouvez voir ne viennent ni de l'est, ni de l'ouest, mais du jardin qui se trouve derrière moi ! Incroyable mais vrai, un volcan est entré en éruption dans le jardin de Mme Bloggs ! Des géologues et des journalistes se sont rendus sur place pour témoigner de cet événement, dont toute la ville parle. »

Qu'est-ce que cela signifie pour la pauvre Mme Bloggs ? Que va-t-il arriver à Magnaville ? Qui va-t-on appeler à l'aide ? Pouvez-vous imaginer la scène ?

Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire leur propre volcan « très spécial » et de mettre en scène un journaliste et un caméraman.

- Comment peuvent-ils montrer qu'il s'agit d'un volcan ?
- Quels accessoires peuvent-ils utiliser pour créer un volcan ?
- Qui va venir voir le volcan ? Il peut s'agir de journalistes, de géologues, de voisins, du maire, d'agents d'assurance...
- Qui est inquiet au sujet du volcan, et sur quoi ces inquiétudes portent-elles ?

Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction.

- Où est Mme Bloggs ? Où sa famille se trouve-t-elle ?
- Que fait-elle et que dit-elle ?
- Que ressentent Mme Bloggs et sa famille ?
- Comment cela va-t-il être exposé dans les journaux de demain ?



Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

LE SAVIEZ-VOUS ?

En février 1943, au Mexique, un nouveau volcan a vu le jour dans le champ de maïs d'un fermier. Pour la première fois au monde, des personnes ont été témoins de la formation d'un volcan sur la terre. Les géologues et les volcanologues du monde entier étaient ravis. Le volcan était d'abord tout petit, comme dans l'exemple page 48. Le volcan a rendu les habitants célèbres, mais il a rapidement dévasté leurs fermes pour toujours, de même que les terres et villages situés aux environs. Par chance, il n'y a pas eu de blessés. Toutefois, le nuage de cendres a produit des éclairs qui ont tué trois personnes. Un an plus tard, les cendres avaient recouvert la ferme et deux villages. De tels événements se produisent parfois dans le monde réel.

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Paricut%C3%ADn>

Partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour illustrer l'histoire et l'approche adoptée par le journaliste. Demandez-leur de présenter leur histoire à un public.

Suggestions de dialogues :

« Nous sommes ici face à un miracle de la nature : la naissance d'un volcan, âgé de tout juste une semaine. C'est vraiment incroyable d'être sur place. »

« Nous assistons, impuissants, à la dévastation d'une ferme par une force de la nature que rien ne saurait arrêter. C'est si triste. »

« Il est de mon devoir de journaliste de me tenir au plus près de l'action, même si je dois pour cela plonger au cœur du danger. Et c'est précisément ce que je suis en train de faire. Je me trouve sous une pluie de lave en fusion. »

« Nous avons tenté d'interroger Mme Bloggs, mais elle est trop bouleversée pour répondre à nos questions devant la caméra. »

Exemple de solution



Approfondissement

- Faites s'entretenir le journaliste avec Mme Bloggs et d'autres personnages à l'aide du logiciel StoryVisualizer. Que pensent-ils ? Ont-ils quelque chose à raconter sur cette inquiétante éruption volcanique ?
- Créez et présentez un article d'actualités hebdomadaires basé sur des événements réels.

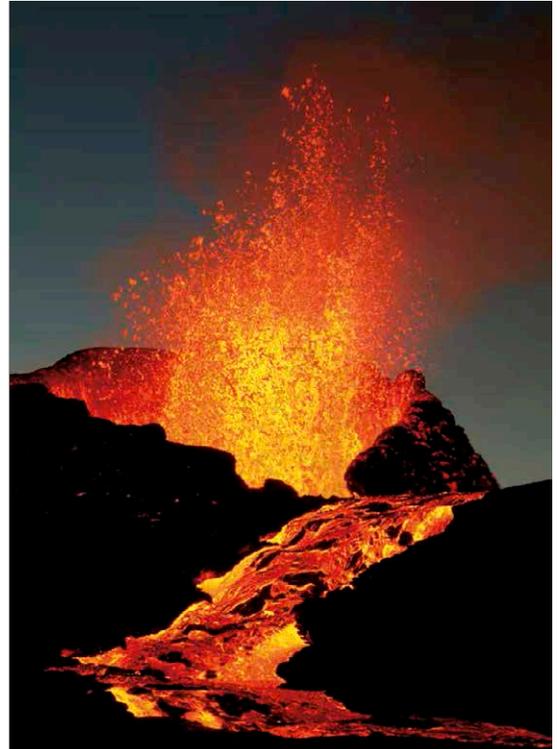
L'ACTUALITÉ DE LA SEMAINE

LA VOIX DU PAYS DEPUIS 1864

samedi 21 février

UN VOLCAN

entre en éruption dans son jardin !



Jenny Bloggs n'en croyait pas ses yeux et ses oreilles quand elle a été réveillée par un énorme grondement dans son jardin jeudi matin. Une faille s'était formée dans le sol et des cendres chaudes et des fragments de roche étaient projetés en l'air. Mme Bloggs a été témoin de la naissance d'un nouveau volcan dans son jardin !

ET MAINTENANT ?

Une volcanologue explique :

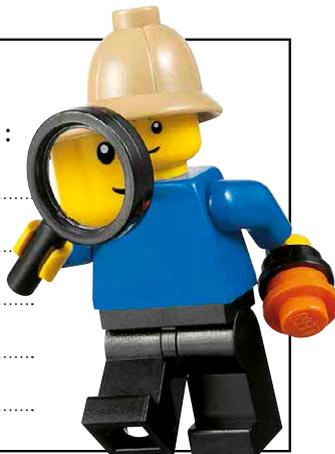
.....

.....

.....

.....

.....



**NOTRE REPORTER DÉCRIT LA
SCÈNE COMME...**



Le cadeau du vieil homme

Objectifs d'apprentissage

- Trouver des raisons et des preuves pour soutenir des événements ou un point de vue particulier dans une histoire
- Décrire les personnages d'une histoire et expliquer comment leurs actions ont une influence sur le déroulement des événements
- Choisir des mots, des phrases, des expressions et une ponctuation pour plus d'expressivité et d'impact
- Imaginer et formuler une séquence ou un événement découlant de l'action
- Rédiger un récit pour développer une expérience ou un événement imaginaire
- Faire la distinction entre le langage soigné et le langage familier, à l'oral et à l'écrit

Mise en scène

« Merci d'avoir aidé un vieil homme à traverser la rue », déclara le mystérieux étranger entièrement vêtu de noir. Sarah était déjà en retard pour aller à l'école, mais le vieil homme insista pour qu'elle s'attarde un instant.

« Je dois te donner quelque chose en échange, poursuivit-il. Emporte ce poisson magique et ces cristaux dorés avec toi à l'école. Je te promets qu'il se passera quelque chose de magique et que tout sera différent. » Le vieil homme laissa échapper un rire avant de disparaître dans un nuage de fumée.

À votre avis, que va-t-il se passer lorsque Sarah va arriver à l'école avec ses cadeaux ?

Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire leur propre scène décrivant ce qu'il se passe lorsque Sarah arrive à l'école avec le poisson magique et les cristaux dorés.

- Quels sont les personnages impliqués, et comment le sont-ils ?
- Que vont penser les camarades de Sarah ? Comment vont-ils réagir ?
- Comment peuvent-ils participer à la suite des événements ?
- Utilisez différents personnages.

Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction.

- Que font-ils ? Que disent-ils ?
- Quels événements magiques peuvent se produire ?
- Comment les autres personnages réagissent-ils ? Que ressentent-ils ?

Partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour rédiger une histoire relatant les événements magiques qui se sont produits à l'école. Demandez-leur de raconter leur histoire à un public et d'ajouter des aspects dramatiques, des bruitages et des éléments inattendus.

Suggestions de dialogues :

« Lorsque les rayons du soleil viennent rencontrer les cristaux dorés, comme par magie ils... »

« Au départ, le poisson semblait mort, puis, tout à coup, il se mit à bouger, et une étrange lumière se mit à briller de sa nageoire ventrale, puis son ventre s'ouvrit pour révéler et laisser sortir... »

« Lorsque je me mis à agiter les cristaux dorés, tout le monde se tut. Le seul son qui leur parvenait était un claquement provenant de l'autre côté de la porte. Qu'était-ce donc ? Mon vœu allait-il être réellement exaucé ? »

« Ma maîtresse se tourna vers moi avec un regard aussi chaleureux et amical que les cristaux, puis elle me dit, comme j'étais la seule élève dans l'école, que j'avais été sélectionnée pour participer à l'extraordinaire... »

Approfondissement

- Connaissez-vous d'autres histoires dans lesquelles interviennent des voyants et des magiciens ?
- Faites une liste de romans célèbres et choisissez-en un à lire pour en rédiger ensuite la critique. Partagez votre critique avec le reste de la classe.
- Sélectionnez deux livres fantastiques provenant de cultures différentes. Effectuez des recherches sur la réalité historique, les légendes et les découvertes scientifiques qui se cachent derrière la popularité de la magie et de la sorcellerie dans la littérature.
- Faites semblant d'être un journaliste dévoilant ce qui se cache en vérité derrière la magie. Créez la « une » pour le journal local.



La fugue du petit chat

Objectifs d'apprentissage

- Analyser la fin d'une histoire pour créer un début cohérent
- Construire le début d'une histoire à l'aide de mots de liaison et de détails sensoriels, afin de décrire des expériences et des événements
- Identifier les éléments d'une fiction
- Choisir des mots, des phrases, des expressions et une ponctuation pour plus d'expressivité et d'impact
- Apprendre à identifier et étoffer des éléments relatifs au surnaturel et à l'horreur
- Transmettre des expériences au public à l'aide d'articles et de documentaires

Mise en scène

« Quelle aventure ! », dit Juliette alors qu'elle rentrait chez elle avec son aventurier de chaton. Elle était très impatiente de raconter ce qui venait de lui arriver. Elle venait de sauver son chaton du terrifiant manoir sur la colline. Certains racontaient que cette maison était hantée, d'autres qu'elle abritait une vieille sorcière. En réalité, personne n'avait su vraiment ce qu'il y avait dans ce vieux manoir... jusqu'à aujourd'hui.

À votre avis, quelles aventures Juliette et son chaton ont-ils vécues dans le vieux manoir ? Comment Juliette a-t-elle sauvé son chaton ?

Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire leur propre scénario de La fugue du petit chat à partir de cette fin heureuse :

- Comment faire pour rendre le vieux manoir terrifiant ?
- Quels accessoires peut-on ajouter ?
- Quelles aventures le petit chat va-t-il vivre dans le manoir ?

Réflexion

Encouragez les élèves à réfléchir et à discuter sur les éléments de cohérence et de continuité lorsqu'ils sont en train de construire :

- Comment le chaton a-t-il été sauvé ?
- Qu'est-il arrivé au chaton et à Juliette ?
- Quels éléments permettent de créer une atmosphère et un contexte adaptés à l'histoire ?
- Demandez aux élèves d'utiliser leurs structures scéniques pour créer une histoire cohérente.

Partage et documentation

Utilisez le logiciel StoryVisualizer pour créer une histoire qui explique clairement ce qu'il s'est passé dans le vieux manoir et comment le chaton a été sauvé. Incluez des éléments montrant à quel point la situation a été effrayante et dangereuse.

Approfondissement

- Imaginez ce qui a pu arriver au chaton lorsqu'il était seul dans le vieux manoir. Il a pu tomber dans de l'eau : sachant comme il déteste l'eau, ce serait en effet très effrayant. Faites une liste de choses effrayantes qui peuvent se produire dans une maison hantée.
- Cette histoire a eu une fin heureuse. Réalisez un court film documentaire sur le sauvetage du chaton dans le manoir.
- Les écrivains utilisent des mots pour donner vie à leur histoire. Ils écrivent de nombreux brouillons et modifient sans cesse leur texte avant de trouver la bonne formulation. Créez un scénario en images de votre histoire La fugue du petit chat (début, milieu, fin) en trois illustrations. Entraînez-vous à utiliser un langage précis en écrivant une légende, qui exprime une signification, une expérience ou une émotion, sous chaque illustration.



Vous pouvez utiliser :

- Deux exemples de langage figuratif
 - comparaisons
 - métaphores
- Trois adjectifs qui expriment différents niveaux d'une émotion
 - par exemple apeuré, effrayé et terrifié



L'île Naufrage

Objectifs d'apprentissage

- Identifier des éléments et des critères précis et les utiliser pour créer des histoires
- Imaginer et inventer un déroulement naturel de l'action
- Exprimer des idées personnelles à partir d'autres développées au moyen d'une discussion collective
- Construire le dénouement d'une histoire à l'aide de mots de liaison et de détails sensoriels afin de décrire des expériences et des événements vécus par un personnage
- Créer des dialogues autour d'expériences, d'événements et de réactions des personnages face à des situations dangereuses
- Décrire comment le point de vue d'une personne peut influencer des réactions, des événements, la compréhension et le récit
- Créer un texte non fictionnel à partir d'une expérience imaginaire

Mise en scène

« Et maintenant, qu'allons-nous faire ? », demanda Paula. « Nous voici perdus au beau milieu de l'océan avec un pirate complètement fou qui se prend pour le roi de l'île Naufrage. »

« Et pour couronner le tout, nous sommes ligotés », ajouta Pierre.

« Mais non ! Nous ne le sommes pas tous ! Regarde le chien, Pâte à sel, il est libre ! », s'exclama Paula. « Je viens d'avoir une super idée ! »

À votre avis, quelle très bonne idée Paula a-t-elle eue ? Selon vous, que va-t-il se passer ?

Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire leur propre récit du sauvetage. Comment les personnages vont-ils s'entraider pour s'échapper de l'île Naufrage ?

- Identifiez les personnages qui font déjà partie de l'histoire. Il y a le pirate fou, Paula, Pierre et Pâte à sel le chien. Définissez leurs rôles et leurs actions.
- Utilisez la toupie ambiance pour définir le personnage du pirate. Sera-t-il charmant, méchant, idiot ou malin ?

Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction. Que font-ils ? Que disent-ils ? Que ressentent-ils ?

- Demandez aux élèves de discuter des différentes possibilités offertes aux personnages pour s'enfuir de l'île Naufrage et d'utiliser leurs structures scéniques pour exprimer leurs idées et leurs points de vue.
- Quel est le meilleur moyen de s'échapper de l'île, et pourquoi ?

Partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour illustrer leurs différents points de vue. Demandez-leur de raconter leur histoire à un public. Mettez l'accent sur les différents points de vue, solutions et points d'intérêt.

Suggestions de dialogues :

« Bon, si on essayait de calmer le pirate fou en attirant son attention sur... »

« On peut peut-être trouver un moyen de l'endormir, on pourra alors se libérer, construire un... et s'échapper. »

« Paula, je vais aller le voir et lui parler. Je vais peut-être pouvoir l'attirer vers... »

Approfondissement

- Imaginez que vous ayez lu un article sur Paula et Pierre dans le journal. Imaginez la mise en page de l'article : à quoi pourrait-il ressembler ? Quels éléments l'article pourrait-il inclure pour être intéressant et attractif ? Rédigez l'article en insistant sur les éléments non fictionnels, afin de rendre sa lecture plus intéressante. L'article peut comprendre différents éléments : un titre, des photos, des légendes, des schémas, des cartes, etc.
- Ajoutez une journaliste de télévision. Faites-lui faire le tour de l'île en hélicoptère alors qu'elle retransmet en direct ce qu'il se passe. Gardez à l'esprit qu'elle sera vue par des millions de personnes.



Un hiver féérique

Objectifs d'apprentissage

- Raconter une expérience de façon organisée en utilisant des faits appropriés et une description précise et adéquate
- Choisir des mots, des phrases, des expressions et une ponctuation pour plus d'expressivité et d'impact
- Écrire une tribune en faveur de l'un des points de vue, en utilisant des arguments, des informations et des éléments factuels provenant du texte
- Faire la distinction entre le langage soigné et le langage familier qu'utilisent les personnages
- Employer le temps verbal approprié à l'écrit et à l'oral
- Créer un dialogue autour d'expériences, d'événements et de réactions des personnages face à des situations données
- Décrire comment le point de vue d'une personne peut influencer des réactions, des événements, la compréhension et le récit

Mise en scène

« Il s'est enfin arrêté de neiger ! Les rues et les parcs sont recouverts d'un épais manteau de neige. Il est temps de ranger les ballons de basket et de foot ! »

« Mais alors, que vont bien pouvoir faire les enfants pendant l'hiver, eux qui adorent faire du sport ? »

« Ils ont tous regardé les Jeux Olympiques d'hiver à la télévision. Que peuvent faire les enfants pour organiser des J.O. dans leur ville ? »

Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire leurs Jeux Olympiques d'hiver « maison ».

- Comment allez-vous faire pour donner un aspect hivernal et froid à votre histoire ?
- Comment allez-vous équiper vos champions de sports d'hiver ?
- Une compétition sera-t-elle organisée ? Un commentateur sera-t-il présent ?

Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction. Que font-ils ? Que disent-ils ? Que ressentent-ils ?

- Comment se concentrent-ils ?
- Sont-ils en compétition avec les autres personnages ?
- S'agit-il d'une épreuve de ski ?
- À quoi assiste-t-on généralement lors d'une épreuve de ski ?
- Toutes les mesures de sécurité ont-elles été prises ?



Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

Partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour illustrer les Jeux Olympiques d'hiver selon différents points de vue. Demandez-leur de raconter leur histoire à un public.

Suggestions de dialogues :

Commentateur : « Nous voici, en cette fraîche matinée, prêts à assister à l'épreuve de saut à ski...à vous les juges de départ ! »

Juge de départ : « Skieur rouge, êtes-vous prêt ? Skieur bleu, êtes-vous prêt ? »

Skieurs rouge et bleu : « Prêts à glisser, monsieur ! »

Juge de départ : « À vos skis...prêts...partez... »

Exemple de solution



Approfondissement

- Ajoutez un journaliste de télévision. Imaginez qu'il réalise un reportage sur ce qu'il est en train de se passer. Un journaliste parle-t-il de la même manière que les autres personnages ? Sur quoi va-t-il surtout se concentrer ?
- Les sports d'hiver sont pleins d'émotions et de dangers. Quel accident rocambolesque peut-il se produire dans votre histoire ? Construisez-le et mettez-le en scène.
- Pouvez-vous inventer une nouvelle épreuve de sport d'hiver qui soit à la fois drôle et passionnante ? Inventez vos propres règles et décrivez votre épreuve !





Un stade pas comme les autres

Objectifs d'apprentissage

- Analyser et exprimer différents points de vue
- Déterminer les principaux faits et les détails les concernant dans un texte ou des informations présentés sur différents supports et dans différents formats
- Décrire en profondeur un personnage, un cadre ou un événement en s'appuyant sur des détails spécifiques du texte
- Réfléchir sur la transmission d'émotions par les personnages et les actions
- Faire la distinction entre le langage soigné et le langage familier, à l'oral et à l'écrit

Mise en scène

La plupart des grandes villes n'ont pas la place pour aménager de grands terrains de jeu. Certaines villes n'ont pas le moindre parc.

Pourtant, les enfants adorent jouer et faire du sport et, pour leur sécurité, leurs parents préfèrent qu'ils ne s'éloignent pas trop. Ils se retrouvent donc souvent à jouer dans le jardin ou dans la rue où ils habitent.

Participez à la création d'un mini-terrain de sport où les enfants peuvent inviter leurs amis et leur famille à assister à des événements passionnants.

Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire leur propre mini-terrain de sport.

- Le terrain aura-t-il des buts ?
- Où les spectateurs vont-ils s'asseoir ?
- Comment allez-vous identifier les différentes équipes ?
- Un arbitre et un commentateur seront-ils présents ?

Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction. Que font-ils ? Que disent-ils ? Que ressentent-ils ?

- Quelles sont les caractéristiques essentielles d'un grand stade ?
- Quels équipements devez-vous prévoir pour les joueurs et le public ?
- Tous les sports suivent des règles, par exemple quelles sont les « lois du jeu » pour le football ?
- Comment les joueurs se comportent-ils entre eux et avec l'arbitre ?
- Les journalistes et le commentateur disposent-ils d'une zone qui leur est dédiée ?



Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

Partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour illustrer le mini-terrain de sport, l'action qui s'y déroule et ce qu'il s'y dit. Demandez-leur de raconter leur histoire à un public.

Suggestions de dialogues :

Commentateur : "...et l'attaquant de l'équipe rouge se faufile au milieu du terrain, ça c'est du football,...il se défait à présent d'un défenseur bleu qui se demande ce qui lui arrive...et..."

Gardien rouge : « Tire, tire, tire ! »

Gardien bleu : « Hors-jeu, il était hors-jeu ! Eh monsieur l'arbitre, pourquoi vous ne l'avez pas sifflé ?! »

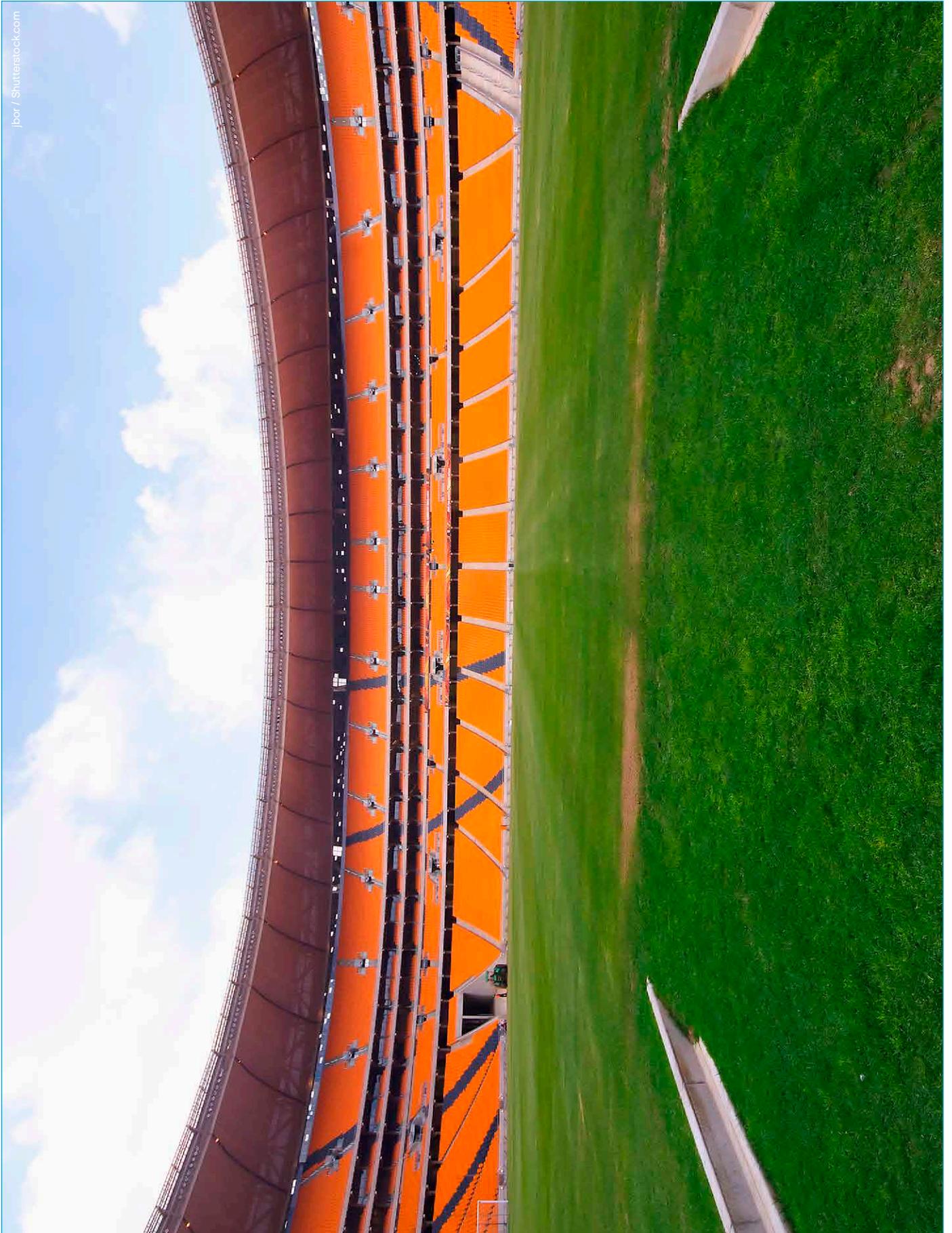
Supporters de l'équipe rouge : « On a gagné, on a gagné ! »

Exemple de solution



Approfondissement

- Improvisez un chant de supporter pour votre équipe. Rédigez-le et chantez-le avec vos camarades de classe.
- Créez un calendrier des événements qui se tiendront dans le stade.
- Concevez un document à distribuer aux personnes résidant à proximité du stade. Ce document doit annoncer l'ouverture du nouveau stade. Insistez sur les avantages qu'il va apporter aux parents, aux enfants et à l'ensemble de la communauté.
- La cérémonie d'inauguration du stade vient de débiter. Tout le monde est très impatient ! Faites semblant d'être un journaliste. Interrogez différentes générations de spectateurs. Rédigez le brouillon d'un article dans lequel vous expliquez ce que le stade signifie pour les personnes que vous avez interrogées et ce qu'il va apporter à la communauté.



jbor / Shutterstock.com

Allons camper

Objectifs d'apprentissage

- Prendre en compte les idées clés exprimées par les autres élèves lors du processus de construction et communiquer ses propres idées
- Choisir des mots, des phrases, des expressions et une ponctuation pour plus d'expressivité et d'impact
- Réfléchir sur la transmission d'émotions par les personnages et les actions
- Décrire en profondeur un personnage, un cadre ou un événement en s'appuyant sur des détails spécifiques du texte
- Créer un dialogue autour d'expériences, d'événements et de réactions des personnages face à des situations données
- Faire la distinction entre le langage soigné et le langage familier, à l'oral et à l'écrit

Mise en scène

Pour de nombreux enfants, aller à la campagne ou s'asseoir autour d'un feu de camp n'est qu'un rêve. La ville n'abrite pas d'animaux sauvages et ses lumières empêchent d'observer les étoiles dans le ciel nocturne. À la campagne, le ciel n'a pas de limite pour ainsi dire, et les nuits y sont particulièrement sombres. Les étoiles brillent de tout leur feu et de toutes petites bestioles s'agitent dans le noir. Imaginez que vous êtes partis camper avec des amis et que vous allumez votre tout premier feu de camp.

Comment allez-vous organiser votre campement ? Qu'allez-vous faire à la tombée de la nuit ?

Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire leur propre campement, qui doit comporter un feu.

- Comment allez-vous représenter la campagne ?
- Que peut-il se passer une fois la nuit tombée ?
- Des animaux sauvages vont-ils s'approcher et vous rendre visite ? De quelle sorte d'animaux sauvages s'agit-il ?

Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction. Que font-ils ? Que disent-ils ? Que ressentent-ils ?

- Comment réagissent-ils face à l'environnement et aux animaux qu'ils rencontrent ?
- Certaines personnes ont peur ou ont la nostalgie du foyer lorsqu'elles vont camper, d'autres sont si enthousiastes qu'elles ont du mal à s'endormir. Quelle est la situation autour du feu ?
- Quel repas les personnages vont-ils manger ?
- Comment cuisinent-ils ce repas ?



Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

Partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour illustrer l'histoire et les relations entre les campeurs. Demandez-leur de raconter leur histoire à un public.

Suggestions de dialogues :

Personnage 1 : « Regardez les étoiles...on peut voir la Voie lactée ! »

Personnage 2 : « Est-ce que je vous ai déjà raconté l'histoire, mon copain jure qu'elle est vraie, des deux campeurs et du fantôme du grizzli... »

Personnage 3 : « J'aime ce calme et cette tranquillité, le chant des grillons, le feu qui crépite et l'odeur des chamallows grillés...miam ! »

Personnage 4 : « ...et le bourdonnement des moustiques, et les hurlements des loups affamés... »

Exemple de solution



Approfondissement

- Composez une chanson amusante sur le camping. Les couplets doivent porter sur les bons et les mauvais aspects du camping. Chaque personnage peut chanter et jouer un couplet différent.
- Organisez des week-ends à la campagne, au cours desquels vous invitez des visiteurs sur votre terrain. Le terrain de camping est-il assez grand ? Que pouvez-vous faire pour le rendre confortable ? Créez une brochure publicitaire pour faire connaître votre camping. Où et comment allez-vous diffuser votre message ?
- Effectuez des recherches et rédigez un article sur un animal du lieu où vous avez installé votre camping. Travaillez en équipe, chaque élève pouvant se concentrer sur l'une des caractéristiques qui rendent l'animal si spécial.
- Lisez différents textes fictifs ou réels et prenez des notes sur les méthodes utilisées par les auteurs pour décrire la campagne.



La grande évasion

Objectifs d'apprentissage

- Réunir des faits à partir de textes fictionnels et réels, afin de rédiger un document sur un sujet/événement ou de raconter une expérience
- Représenter l'ensemble de la structure (cause, effet, problème et solution) des événements, des idées et des informations figurant dans un texte
- Décrire comment le point de vue d'une personne peut influencer les réactions, les événements, la compréhension et le récit
- 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
- Dramatiser un événement réel pour le rendre plus intéressant tout en transmettant les grandes lignes

Mise en scène

« C'est un Jack Sheppard dans l'âme », explique la vieille Mme Lopez.

Bertrand le brigand, un célèbre voleur, s'est évadé plusieurs fois de la prison locale. Il a remis ça hier encore. Cette fois, il a été pris la main dans le sac alors qu'il dérobaît l'argenterie de Mme Lopez !

Des personnes sont aujourd'hui très en colère. Certains se posent des questions et souhaitent empêcher que cela se reproduise. Bertrand est-il un Robin des bois des temps modernes, prend-il aux riches pour donner aux pauvres ? Est-il simplement dérangé ? Où est-il véritablement quelqu'un de méchant ?

Les gens se posent des questions : « Comment s'est-il évadé cette fois ? Que faisait la police ? Comment s'est-il fait attraper ? Nous demandons des réponses ! »

Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire leur propre prison et de mettre en scène l'évasion de Bertrand.

- Qui sera présent sur la scène (des journalistes, des policiers, Bertrand, etc.) ?
- Comment allez-vous représenter l'évasion de Bertrand ?
- Comment allez-vous représenter son arrestation ?
- Ajoutez des habitants de la ville dans votre histoire. Que pensent-ils ? Que peuvent-ils dire ? Comment peuvent-ils réagir ?

Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction.

- Que font les personnages ? Bertrand est-il encore dans la scène ou s'est-il une nouvelle fois échappé ?
- Comment les policiers réagissent-ils ? Que disent-ils ?
- Cette situation met-elle des personnes en colère ? De quoi se plaignent-elles ?
- Comment les personnages se comportent-ils entre eux ?



Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

LE SAVIEZ-VOUS ?

Jack Sheppard, roi du cambriolage et de l'évasion, était un personnage célèbre dans l'Angleterre du XVIIIe siècle. En Amérique, Franck et Jesse James ont adressé des lettres au journal Kansas City Star signées « Jack Sheppard ». Dans la marine anglaise, les marins portant le nom de famille « Sheppard » sont encore systématiquement surnommés « Jack ». Le véritable Jack Sheppard s'est évadé quatre fois de prison et s'est fait arrêter cinq fois. Il a été pendu à Tyburn le 16 novembre 1724, devant près de 200 000 de ses admirateurs attristés.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Jack_Sheppard

Partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour écrire un article sur cet évènement. Les élèves doivent créer leurs propres dialogues en se mettant « dans la peau des personnages ». Le narrateur doit utiliser un langage soigné, les personnages de l'histoire peuvent utiliser un langage familier.

Suggestions de dialogues :

Policier : « Nous avons lancé nos chiens à la poursuite de Bertrand, ils ont suivi l'odeur de son tee-shirt plein de sueur. C'est comme ça que nous l'avons eu. Maintenant, il va rester derrière les barreaux. »

Journaliste : « Il reste une question : comment a-t-il pu s'évader ? Avait-il un complice à l'extérieur de la prison ? »

Résident : « Ce brigand va se faire attraper dans la journée. Il ne va pas aller très loin ! »

Exemple de solution



Approfondissement

- Aidez la police à retrouver Bertrand. Écrivez un message à diffuser afin de faciliter l'arrestation de Bertrand. Incluez les détails d'une récompense.
- Utilisez le logiciel StoryVisualizer afin de créer un modèle de mise en page pour le support du message. Utilisez des styles d'image et des cliparts d'effets pour enrichir le document. Essayez différents types et tailles de polices, effets et styles d'image.

L'ACTUALITÉ DU JOUR

LE JOURNAL NUMÉRO 1 AU MONDE

VENDREDI 21 AVRIL

**NOUVELLE
évasion de
Bertrand le
brigand !
Et NOUVELLE
arrestation !**

**A R R Ê -
TEZ-LE !**

OU NOUS LE FERONS !



La police ne se l'explique pas !

« Il a mangé un triple hamburger au dîner. Nous lui avons passé par la trappe de visite. Quand nous sommes allés contrôler les cellules à l'extinction des feux, il était PARTI ! », déclare l'officier Gurney.

Une collectivité outrée !

Mme Lopez, propriétaire d'un commerce et dernière victime en date de Bertrand, s'indigne :

« Nous en avons assez.

Quand nous l'attraperons, il souhaitera ne jamais s'être évadé de prison. »





Le cirque, c'est fantastique !

Objectifs d'apprentissage

- Raconter une histoire ou une expérience de façon organisée, en utilisant des détails descriptifs
- Formuler et répondre à des questions pour démontrer la parfaite compréhension d'un texte donné
- Employer le temps verbal approprié à l'écrit et à l'oral
- Décrire comment le point de vue d'une personne peut influencer des réactions, des événements, la compréhension et le récit
- Créer un dialogue autour d'expériences, d'événements et des 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

Mise en scène

Les enfants en ont assez des jeux vidéo. Il pleut depuis plusieurs jours, et ils ont besoin d'un peu d'action. Il y a longtemps, maman et papa ont promis d'emmener toute la famille au cirque ambulante la prochaine fois qu'il serait en ville. Aujourd'hui, le cirque est en ville et la famille se met en route pour une sortie sensationnelle !

De retour à la maison, ils parlent des numéros de cirque qu'ils ont vus. « Créons notre propre numéro ! », crient-ils enthousiastes. On peut utiliser des objets de la maison comme accessoires ! On peut travailler nos tours d'abord, et ensuite présenter un spectacle à notre famille et nos amis ! »

Quels extraordinaires numéros de cirque vont-ils faire ?

Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de construire leur propre spectacle de mini-cirque :

- Comment les numéros de cirque seront-ils présentés ?
- Devrait-il y avoir un Monsieur Loyal ?
- Que peut-on dire pour accroître l'enthousiasme du public ?
- Où le public devrait-il être assis pour voir le mieux ?

Réflexion

Amenez les élèves à réfléchir et à discuter sur les personnages à mesure qu'ils progressent dans la construction.

- Que font-ils ? Que disent-ils ?
- Quel numéro est drôle, et quel autre ne l'est pas ?
- Comment Monsieur Loyal augmente-t-il l'émotion et l'enthousiasme du public ?
- Qu'en est-il de la musique, des tambours et des effets sonores ?

Demandez aux élèves de montrer comment leurs structures scéniques les aident à exprimer leurs idées.



Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

Partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour créer leur histoire et de se concentrer sur les points de vue des différents participants. Demandez-leur de raconter leur histoire à un public.

Suggestions de dialogues :

Monsieur Loyal : « Approchez ! Approchez ! Venez-voir l'extraordinaire experte en lévitation, Madame Emilie l'équilibriste, marcher sur la planche ! Tombera-t-elle ? Pas aujourd'hui... admirez son incroyable talent ! »

Boris les biscoteaux : « Si vous mangez tous vos épinards, vous serez capables de soulever 100 pneus sans vous fatiguer ! »

Public : « Je me demande si c'est difficile. Je vais essayer ce super tour à la maison. »

Clown : « Maintenant, qui voudrait bien être victime ? Oups ! Je veux dire... volontaire ? Qui aimerait attraper un œuf volant avec sa tête ? Oups, je veux dire... avec une boîte ? »

Exemple de solution

Apprenez à créer des effets photographiques dramatiques à la section « Conseils aux photographes », dans Trucs et astuces, page 30.



Approfondissement

- Réalisez une publicité ou une bande dessinée pour faire la promotion de votre cirque et attirer un public plus nombreux.
- Pour augmenter l'effet dramatique, obscurcissez la pièce lorsque vous présentez votre spectacle de cirque. Utilisez une lampe de poche en tant que projecteur.



Peinture fraîche !

Objectifs d'apprentissage

- Exprimer et développer des idées au travers d'une discussion collaborative
- Expliquer comment les scènes s'assemblent pour permettre une transition en douceur, et comment elles forment la structure de base d'une histoire, d'une pièce ou d'un poème
- Décrire en détail les personnages, le cadre et les événements en se basant sur des déductions et des faits tirés du texte
- Élaborer une conclusion en utilisant des mots de transition et des détails sensoriels pour décrire les expériences des personnages et les événements
- Démontrer une utilisation correcte de la grammaire française à l'écrit et à l'oral

Mise en scène

C'est une belle matinée chaude dans le parc. Pauline la peintre est dehors de bonne heure. « Je dois finir de peindre ce banc avant que des visiteurs n'arrivent », pense-t-elle. Le problème, c'est que Pauline a terriblement besoin d'aller aux toilettes.

« Je dois me rappeler de mettre le panneau "peinture fraîche" », pense-t-elle tout en passant le dernier coup de pinceau. « Oh non... Je dois y aller ! », crie-t-elle avant de courir à toute vitesse vers les toilettes. Pas le temps de mettre le panneau !

Les premiers visiteurs de la journée, Max et Marie, descendent le chemin. C'est vraiment une belle matinée ; ils décident de s'asseoir sur le banc qui donne sur le lac et de nourrir les canards.

Que peut-il bien se passer après ?

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. Ils doivent tenir compte du scénario, du moment et du lieu, des personnages, des accessoires et des principaux événements.

- À quoi ressemble une scène de parc ? Comment peut-elle être créée ?
- Comment peut-on représenter de la peinture fraîche ou collante ? Comment son retrait peut-il être montré ?

Réflexion

Encouragez les élèves à discuter de chaque scène de l'histoire à mesure qu'ils progressent dans la construction. Quels sont les détails clés de chaque partie ? Dans quel ordre les scènes doivent-elles être organisées ?

- Quel est le cadre ? Comment pouvez-vous illustrer la situation embarrassante dans laquelle se trouve Pauline ?
- Y-a-t-il d'autres visiteurs dans le parc ? Que font-ils ?
- Comment pouvez-vous illustrer le changement de ton et d'ambiance de chaque séquence ?
Par exemple : la détente, la surprise, la colère ou l'humour ?

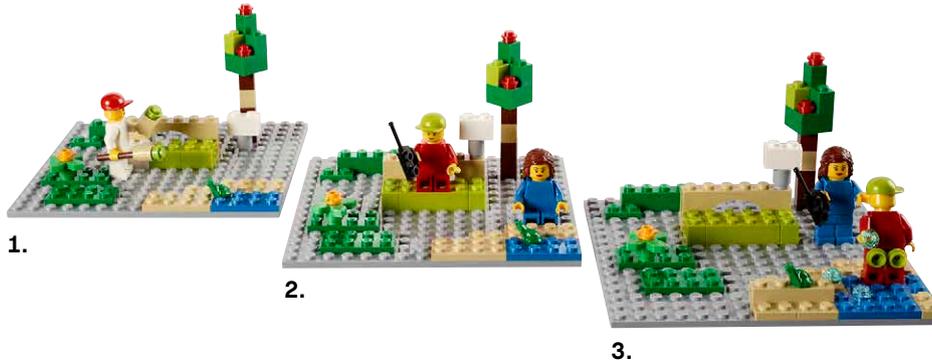


Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

Partage et documentation

Demandez aux élèves de se concentrer sur les variantes du style de leur présentation lorsqu'ils racontent ou jouent un personnage face à un public. Demandez-leur d'utiliser un langage descriptif et une ponctuation de discours lorsqu'ils s'enregistrent et écrivent.

Exemple de solution

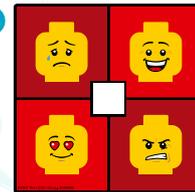
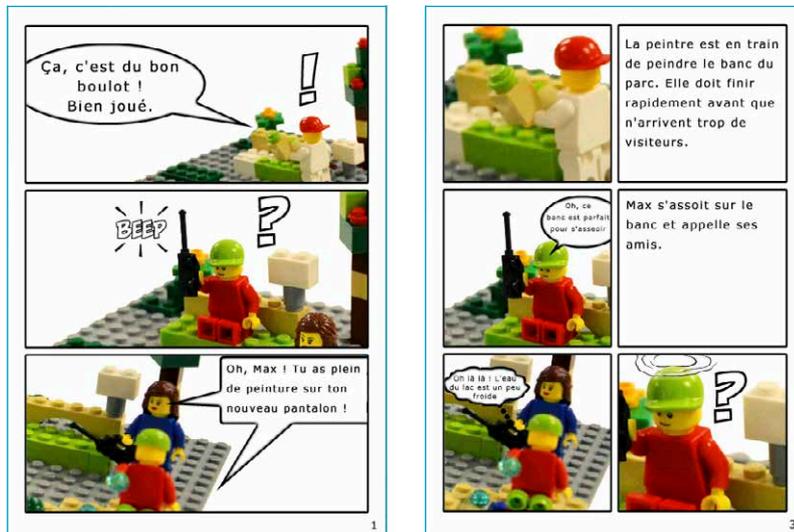


1. Pauline la peintre vient de finir de peindre le banc du parc.
2. Max s'assoit sur la peinture fraîche et continue de parler au téléphone alors que Marie est assise au bord du lac.
3. Max s'assoit dans l'eau pour essayer d'enlever la peinture de ses vêtements. Marie utilise le téléphone de Max pour prendre des photos de lui et garder un souvenir de cette journée si drôle.

Approfondissement

- Utilisez la carte toupie d'ambiance pour décider de l'humeur des deux personnages à la dernière scène. Ensuite, racontez toute l'histoire du début à la fin et pensez à sa continuité.
- Utilisez StoryVisualizer pour réaliser une bande dessinée racontant l'anecdote amusante de Max et Marie dans le parc.

Vous pouvez augmenter le niveau de difficulté de la tâche en demandant aux élèves d'utiliser deux modèles de mise en page pour la bande dessinée.







Timothée étrenne son skateboard

Objectifs d'apprentissage

- Exprimer et développer des idées au travers d'une discussion collaborative
- Séquencer et répéter les événements de l'histoire tout en évaluant le discours
- Décrire en détail les personnages, le cadre et les événements en se basant sur des déductions et des faits tirés du texte
- Élaborer une conclusion en utilisant des mots de transition et des détails sensoriels pour décrire les expériences des personnages et les événements
- Améliorer l'utilisation des adjectifs et du langage descriptif

Mise en scène

Timothée le timide vient d'avoir son premier skateboard. Il ne veut pas que quelqu'un le voit s'entraîner. Un matin brumeux, il part de bonne heure pour le parc. Il ne pense pas qu'il y rencontrera quelqu'un de si bonne heure. Mais, à sa grande surprise en arrivant, il voit que le parc est bondé ! C'est le week-end, et les gens sont sortis tôt avec leurs paniers de pique-nique pour réserver le meilleur emplacement.

Timothée le timide monte avec précaution sur son skateboard et roule doucement en descendant un chemin humide et glissant. Soudain, il se rend compte qu'il accélère, il va de plus en plus vite, il passe en chancelant un grand virage cahoteux et se retrouve soudain face à... !

Votre tâche est de commencer et compléter l'histoire.

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. Ils doivent tenir compte du scénario, du moment et du lieu, des personnages, des accessoires et des principaux événements.

- Dans qui ou dans quoi Timothée se cogne-t-il ? Comment se sort-il de cette situation délicate ? Quelle est l'histoire ?

Réflexion

Encouragez les élèves à discuter de chaque scène à mesure qu'ils progressent dans la construction. Quels sont les détails clés de chaque partie ? Dans quel ordre les scènes doivent-elles être organisées ?

- De quelle humeur Timothée est-il au début de l'histoire ? Est-il content, impatient, triste ou ennuyé ? Pourquoi ?
- Comment Timothée interagit-il avec l'autre personnage qu'il rencontre dans l'histoire ?
- Comment l'intérêt est-il suscité ?
- Comment Timothée se sent-il à la fin de l'histoire ?



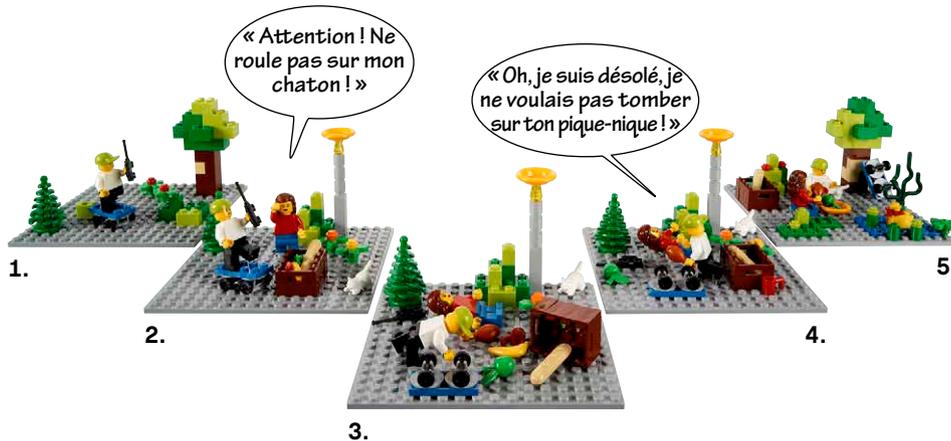
Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène



Partage et documentation

Demandez aux élèves de se concentrer sur les variantes du style de leur présentation lorsqu'ils racontent ou jouent un personnage face à un public. Demandez-leur d'utiliser un langage descriptif et une ponctuation de discours lorsqu'ils s'enregistrent et écrivent.

Exemple de solution



1. Timothée le timide téléphone à sa mère pour lui dire qu'il est sur son skateboard.
2. Un petit chaton arrive en face de lui.
3. Il se cogne dans une jeune fille timide qui fait un pique-nique.
4. Il s'excuse et l'aide à ramasser ce qu'il a renversé.
5. Ils deviennent amis et finissent par partager le pique-nique.

Approfondissement

- Que serait-il arrivé si Timothée le timide avait rencontré un autre type de personnage d'une humeur différente ? Utilisez la toupie ambiance et changez l'humeur du personnage en conséquence. Pensez au déroulement de l'histoire et expliquez comment l'histoire changerait si l'humeur des personnages était modifiée. Quel serait le nouveau dialogue ?
- Jouez le rôle d'un éditeur. Vous êtes sur le point de lancer un nouveau livre sur ce qui est arrivé à Timothée dans le parc. Créez une affiche pour promouvoir la sortie du livre.







Rivet le robot solitaire

Objectifs d'apprentissage

- Exprimer et développer des idées au travers d'une discussion collaborative
- Expliquer comment les scènes s'assemblent pour permettre une transition en douceur, et comment elles forment la structure de base d'une histoire, d'une pièce ou d'un poème
- Décrire en détail les personnages, le cadre et les événements en se basant sur des déductions et des faits tirés du texte
- Élaborer une conclusion en utilisant des mots de transition et des détails sensoriels pour décrire les expériences des personnages et les événements
- Démontrer une utilisation correcte de la grammaire française à l'écrit et à l'oral

Mise en scène

Rivet le robot s'ennuie et se sent seul. Il se demande si, quelque part dans ce vaste monde, il y a un autre robot qui, tout comme lui, cherche un ami. Où pourrait-il trouver un tel ami ? Comment se rencontreraient-ils ? À quoi ressemblerait son nouvel ami ?

Heureusement, Rivet est un « morphobot ». Il peut se transformer en tout ce qu'il veut et voyager partout. Il a juste besoin d'un peu d'aide.

Peut-on aider Rivet ? Sera-t-il toujours triste ? Où, quand et comment trouvera-t-il un ami ? À quoi ressemblera son nouvel ami ? Que fera-t-il ?

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. Ils doivent tenir compte du scénario, du moment et du lieu, des personnages, des accessoires et des principaux événements.

- Rivet peut se transformer en ce qu'il veut, mais des parties de son corps d'origine sont toujours visibles, quelle que soit la forme qu'il prend.

Réflexion

Encouragez les élèves à discuter de chaque scène à mesure qu'ils progressent dans la construction. Quels sont les détails clés de chaque scène ? Dans quel ordre les scènes doivent-elles être organisées ?

- Comment allez-vous exprimer le sentiment de solitude du robot ?
- Est-ce qu'il parle ? Ou allez-vous plutôt énoncer ses pensées pour lui ?
- Comment allez-vous montrer que l'histoire se passe sur une planète lointaine ?
- Combien d'amis robots trouvera-t-il ? Comment fêteront-ils ça ?

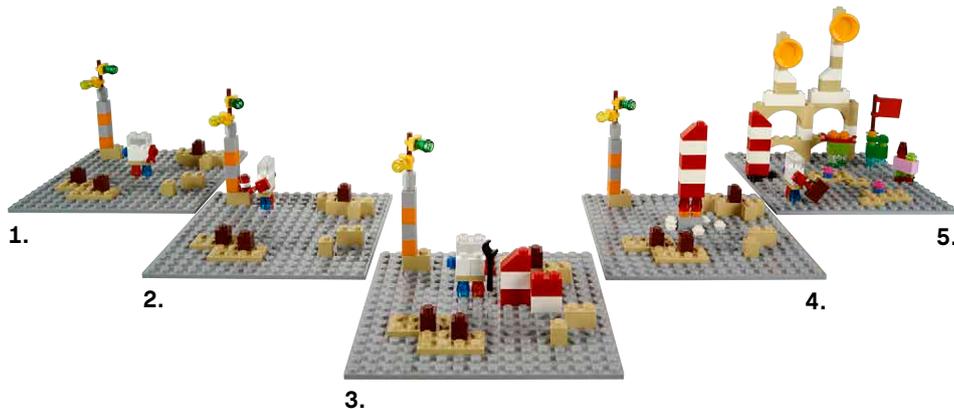


Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

Partage et documentation

- Demandez aux élèves de raconter leurs histoires à un public. Autorisez les questions à la fin des histoires, et encouragez les élèves à détailler davantage ou à répéter leurs histoires. Permettez-leur de modifier leur histoire.
- Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour documenter leurs histoires.
- Demandez aux élèves de se concentrer sur le portrait de Rivet et des personnages qu'il rencontre pendant l'écriture de leurs histoires ou récits.

Exemple de solution



1. Rivet a l'air triste et solitaire dans le paysage nu de la planète. Il doit trouver un ami ou ses larmes de robot le feront rouiller.
2. Il se transforme en fusée et décolle dans l'espace.
3. Il part en exploration, à la recherche d'un ami. Vous pouvez voir que Rivet est une partie de la fusée.
4. Après des années dans l'espace, Rivet atterrit sur une planète lointaine où se trouve un château extraordinaire. Ses capteurs détectent des signaux radio qui viennent de l'intérieur du château. Il trouve trois nouveaux amis sur la planète.
5. Rivet et ses nouveaux amis sont en train de préparer une super fête. Tout est bien qui finit bien, non ?

Approfondissement

- Utilisez le logiciel StoryVisualizer pour écrire une lettre à un ami imaginaire dans l'espace. Décrivez la vie sur Terre à votre ami. Cherchez des images d'une planète lointaine et de la Terre.

À mon ami dans l'espace

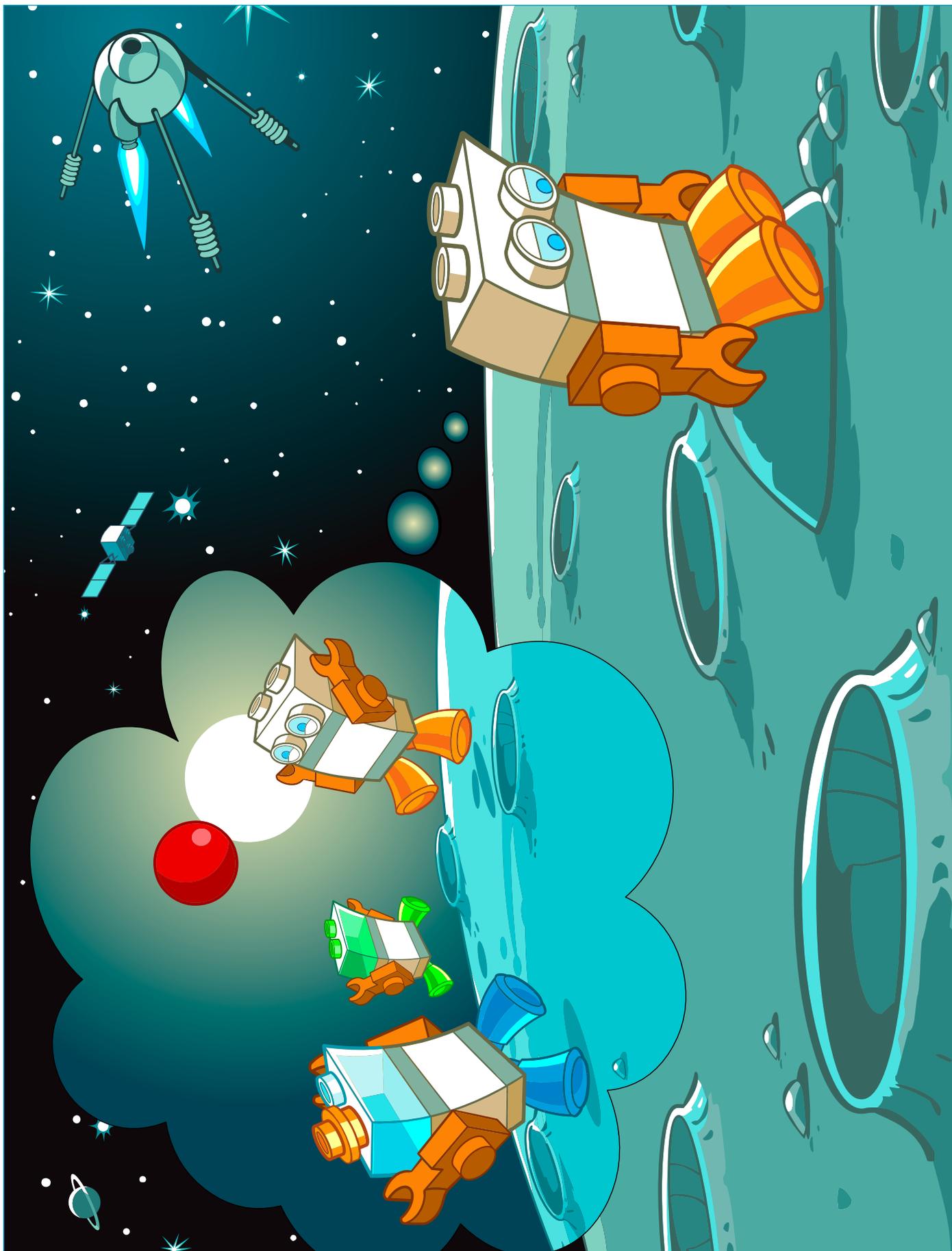


Laisse-moi te raconter ma vie sur Terre. J'ai 9 ans et je vis dans une maison avec maman, papa et ma grande sœur. Elle est gentille en général, mais des fois, elle m'embête. Nous avons aussi un chat. Nous vivons dans une ville de 65 000 habitants. Je vais à l'école tous les jours et j'ai beaucoup d'amis. Les hivers sont froids, mais l'été est très agréable. J'aime nager dans le lac qui se trouve en dehors de ma ville, et j'aime aussi jouer au football.



1





Le rêve de Sylvain

Objectifs d'apprentissage

- Exprimer et développer des idées au travers d'une discussion collaborative
- Expliquer comment les scènes s'assemblent pour permettre une transition en douceur et comment elles forment la structure de base d'une histoire, d'une pièce ou d'un poème
- Décrire en détail les personnages, le cadre et les événements en se basant sur des déductions et des faits tirés du texte
- Élaborer une conclusion en utilisant des mots de transition et des détails sensoriels pour décrire les expériences des personnages et les événements
- Utiliser des rimes

Mise en scène

Sylvain est en train de rêvasser sur le banc. Une personne en skateboard passe à côté de lui et Sylvain pense : « Comme j'aimerais créer un super skatepark, un skatepark inédit ! »

Tandis que le skateboard disparaît au loin, Sylvain songe : « Ah, si je pouvais trouver un trésor perdu, je pourrais réaliser mes rêves ! »

Sylvain s'enthousiasme à cette idée. « Je suis le célèbre Sylvain le sauvage, sur la piste du trésor. Direction les bois ! »

Aidons Sylvain à réaliser son rêve. Comment trouvera-t-il le trésor ? Que se passera-t-il d'autre ? Construera-t-il un jour le skatepark de ses rêves ? À quoi ressemblera-t-il ? Qui en profitera ?

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. Ils doivent tenir compte du scénario, du moment et du lieu, des personnages, des accessoires et des principaux événements.

- Rappelez-vous qu'il s'agit d'un rêve ! Des choses extraordinaires, impossibles dans la vie réelle, peuvent survenir. Soyez créatifs et inventifs.

Réflexion

Encouragez les élèves à discuter de chaque scène de l'histoire à mesure qu'ils progressent dans la construction. Quels sont les détails clés de chaque partie ? Dans quel ordre les scènes doivent-elles être organisées ?

- Comment les structures scéniques illustrent-elles un rêve ?
- Comment les autres personnages interagissent-ils avec Sylvain (s'ils font partie de son rêve) ?
- Existe-t-il un « Sylvain le songeur » hors du rêve et un « Sylvain le sauvage » à l'intérieur du rêve ?
- Comment trouve-t-il son trésor ?
- Analysez les émotions de Sylvain dans les différentes scènes.



Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

Partage et documentation

Demandez aux élèves de se concentrer sur les variantes du style de leur présentation lorsqu'ils racontent ou jouent un personnage face à un public et d'utiliser des mots descriptifs et des rimes.

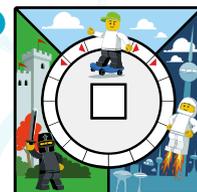
Exemple de solution



1. Sylvain part dans les bois.
2. Il découvre une mystérieuse grotte de laquelle s'échappent des flammes.
« Waouh, ces flammes sont chaudes ! Des « tarentules velues infernales » et des « flammes mortelles » gardent l'entrée de la grotte. »
3. Sylvain trouve une épée cachée à l'intérieur d'un puits en dehors de la mystérieuse grotte. C'est une « épée magique » !
4. Après une féroce bataille, les flammes sont éteintes et les araignées vaincues. Il entre dans la grotte et trouve un coffre au trésor rempli d'or !
5. Sylvain est maintenant riche, il construit un skatepark gratuit que tout le monde peut utiliser. Il rénove la grotte et en fait une attraction touristique. Les visiteurs paient l'entrée pour voir les défuntés tarentules.

Approfondissement

- Utilisez la toupie pour modifier votre scénario. Changez l'époque à laquelle se passe l'histoire. Racontez à nouveau l'histoire mais à une autre époque.
- Créez une affiche pour annoncer l'inauguration du skatepark de Sylvain en utilisant le logiciel StoryVisualizer.





Une bien mystérieuse carte

Objectifs d'apprentissage

- Exprimer et développer des idées au travers d'une discussion collaborative
- Décrire en détail les personnages, le cadre et les événements en se basant sur des déductions et des faits tirés du texte
- Élaborer une conclusion en utilisant des mots de transition et des détails sensoriels pour décrire les expériences des personnages et les événements
- Analyser de quelle façon les illustrations et les éléments multimédias contribuent au sens, au ton et à la beauté d'un texte
- Utiliser de courts poèmes, des rimes ou des vers

Mise en scène

« CLING ! CLING ! », le bout de la pelle de Christophe Creuse-Tout fait un grand bruit de ferraille. Cela fait des années qu'Elliott l'explorateur rêve d'entendre ce son. Cette fois, Elliott et son partenaire Christophe ont vraiment trouvé quelque chose d'important !

Ils ont récemment mis la main sur une carte secrète dont tout le monde parlait. Elle était cachée dans un trou du mur d'une ancienne pyramide perdue dans la jungle. Si Christophe Creuse-Tout est un habitué des cartes, y compris des plus vieilles dépourvues d'indications, celle-ci était tellement peu claire qu'il a dû creuser des trous dans toute la ville, sans succès. Jusqu'à maintenant !

Ils sont tous les deux tellement excités qu'ils n'ont qu'une envie : creuser encore. La carte ne donne qu'un seul indice sur ce qu'ils vont trouver. L'indice est écrit sous la forme d'un court poème qu'ils doivent réciter tout en creusant :

« Ô preux aventuriers
La fortune ici vous trouverez »

Que vont-ils trouver selon vous ?

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. Ils doivent tenir compte du scénario, du moment et du lieu, des personnages, des accessoires et des principaux événements.

- Comment les scènes vont-elles structurer l'histoire ? Quels dangers pourrait renfermer le secret qu'ils ont déterré ? Cela permet-il d'ajouter des vers au poème ; si oui, lesquels ? Comment allez-vous décrire les sentiments de peur, d'enthousiasme, d'effroi et d'émerveillement ? Que vont trouver Elliott l'explorateur et Christophe Creuse-Tout ?

Réflexion

Encouragez les élèves à discuter de chaque scène de l'histoire à mesure qu'ils progressent dans la construction. Quels sont les détails clés de chaque partie ? Dans quel ordre les scènes doivent-elles être organisées ?

- Qu'est-ce que Christophe Creuse-Tout s'attend à trouver ?
- Deveniront-ils riches ? Si oui, comment vont-ils dépenser leur fortune ?
- L'enthousiasme peut-il être encore plus grand ? Comment ?



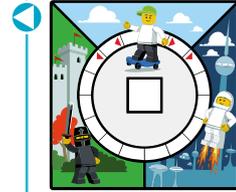
Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

Partage et documentation

Demandez aux élèves de se concentrer sur les variantes du style de leur présentation lorsqu'ils racontent ou jouent un personnage face à un public. Pendant les enregistrements et l'écriture, demandez aux élèves d'employer un langage descriptif et des adjectifs.

Approfondissement

- Utilisez la toupie pour modifier votre scénario. Changez l'époque à laquelle se passe l'histoire. Racontez à nouveau l'histoire mais à une autre époque. À quoi ressemblerait la carte secrète ? Que trouveraient Christophe Creuse-Tout et Elliott l'explorateur ?
- Utilisez le logiciel StoryVisualizer pour écrire votre histoire. Ajoutez des photos et incluez votre propre poème ou chanson.







Choisis-moi, choisis-moi !

Objectifs d'apprentissage

- Séquencer et répéter les événements de l'histoire tout en évaluant le discours
- Décrire en détail les personnages, le cadre et les événements en se basant sur des déductions et des faits tirés du texte
- Utiliser des personnages, des actions et des récits pour transmettre une histoire, un thème et des émotions
- Exprimer des idées personnelles tout en utilisant d'autres au moyen d'une discussion collective
- Construire le dénouement d'une histoire à l'aide de mots de liaison et de détails sensoriels afin de décrire des expériences et des événements vécus par un personnage
- Analyser comment les éléments graphiques et multimédias contribuent au sens, au ton ou à la beauté d'un texte

Mise en scène

Il était une fois deux chevaliers qui vivaient sur les versants opposés d'une profonde vallée. Ils étaient les meilleurs amis du monde, jusqu'au jour où une magnifique princesse vint emménager dans le grand château tout au fond de cette vallée.

Un beau jour, les deux chevaliers se rendirent au château, arborant leur plus belle armure, afin de s'attirer les faveurs et l'amour de la princesse.

« Choisis-moi ! Choisis-moi ! », dit le chevalier brun. « Mon étincelante armure est forte et robuste, et je te tiendrai la main pour l'éternité. »

« Choisis-moi ! Choisis-moi ! », dit le chevalier roux. « Je suis le meilleur joueur à la cour du roi et je te protégerai toujours du danger ! »

Mais la princesse ne parvenait pas à se décider. Les deux chevaliers étaient de plus en plus jaloux l'un de l'autre, jusqu'au jour où...

Selon vous, que s'est-il passé ensuite ? Comment l'histoire va-t-elle se dérouler et se terminer ?

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. Ils doivent tenir compte du scénario, du moment et du lieu, des personnages, des accessoires et des principaux événements.

- Comment faire pour représenter un château ou une scène historique ?
- Que vont faire les chevaliers pour ravir le cœur de la belle princesse ? Vont-ils faire preuve d'un respect mutuel ?



Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

Réflexion

Encouragez les élèves à discuter de chaque scène de l'histoire à mesure qu'ils progressent dans la construction. Quel est l'élément clé de chaque scène ? Dans quel ordre les scènes doivent-elles être organisées ?

- Comment allez-vous représenter le dilemme de la princesse ? Que ressent-elle ? Comment exprime-t-elle ses sentiments ?
- Décrivez l'arc narratif en mettant en évidence les événements et les retournements de situation dans l'intrigue. Est-ce une histoire avec un « gentil » et un « méchant » ?
- Est-ce un conte de fées qui finit bien, où doit-on s'attendre à une surprise finale ?

Partage et documentation

Demandez aux élèves de se concentrer sur les variantes du style de leur présentation lorsqu'ils racontent ou jouent un personnage face à un public. Pendant les enregistrements et l'écriture, demandez aux élèves d'employer un langage descriptif et des adjectifs.

Exemple de solution



1. Les deux chevaliers se vantent devant la princesse. Mais elle s'ennuie et, lasse, détourne le regard.
2. Le chevalier brun enlève le chevalier roux, il l'enchaîne et l'enferme alors dans son château. Il allume ensuite un feu autour du château pour qu'on ne puisse pas venir le sauver.
3. Une grenouille magique prend le chevalier roux en pitié et fait fondre ses chaînes d'un coup de langue.
4. Le chevalier roux déjoue les plans du chevalier brun et le met au défi de l'affronter dans un tournoi.
5. Le chevalier roux sort vainqueur du tournoi et enchaîne le chevalier brun avant de l'emprisonner. La princesse et le chevalier roux se marient, ils vivent heureux et ont beaucoup d'enfants.

Approfondissement

- Jadis, les chevaliers, les sorcières et les magiciens étaient habituels. Pour quelques pièces d'or, il était possible de se transformer ou de transformer quiconque en l'animal de son choix. Imaginez cela dans votre histoire : des personnages qui se transforment en animaux ! En quoi le déroulement de l'histoire changerait-il ?
- Travaillez avec un partenaire et jouez le rôle des deux chevaliers. Vous devez tous deux écrire une lettre à la princesse, en expliquant pourquoi elle devrait prendre « votre » main en mariage. Ô ma douce princesse...





Une nuit au musée

Objectifs d'apprentissage

- Exprimer et développer des idées au travers d'une discussion collaborative
- Séquencer et répéter les événements de l'histoire tout en évaluant le discours
- Décrire en détail les personnages, le cadre et les événements en se basant sur des déductions et des faits tirés du texte
- Expliquer comment les scènes s'assemblent pour permettre une transition en douceur et comment elles forment la structure de base d'une histoire, d'une pièce ou d'un poème
- Élaborer une conclusion en utilisant des mots de transition et des détails sensoriels pour décrire les expériences des personnages et les événements
- Favoriser l'emploi d'adjectifs et du langage descriptif
- Analyser comment les éléments multimédias contribuent au sens, au ton et à la beauté d'un texte

Mise en scène

Crac, clic, crrriiiiiiiiiiii, clic, cling...

« Qu'est-ce que c'est que ce bruit terrible ? Où est tout le monde ? Où suis-je ? »

« La dernière chose dont je me souviens est d'être dans le bus... Nous étions partis pour un voyage scolaire ennuyeux au musée... J'ai dû m'endormir. Où est tout le monde ? Sont-ils rentrés sans moi ? »

Il fait presque noir, vous êtes enfermés dans le musée. Le musée n'ouvre pas avant demain matin ! Le son que vous entendez ne serait-il pas quelque chose qui bouge ? On dirait que ça vient du coin...

Que va-t-il se passer au musée entre le coucher du soleil et son lever ? D'où vient ce bruit étrange ? Qu'allez-vous faire ?

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. Ils doivent tenir compte du scénario, du moment et du lieu, des personnages, des accessoires et des principaux événements.

- Qu'est-ce qui produit ce bruit inquiétant ? Est-ce un endroit dangereux ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?
- Dans quel type de musée vous trouvez-vous ? Quel genre de surprises le musée vous réserve-t-il ?
- Créez une histoire cohérente sur les aventures de votre nuit au musée.

Réflexion

Encouragez les élèves à discuter de chaque scène de l'histoire à mesure qu'ils progressent dans la construction. Quels sont les détails clés de chaque partie ? Dans quel ordre les scènes doivent-elles être organisées ?

- Quelle est votre humeur au début de l'histoire ? Joie, enthousiasme, tristesse ou ennui ? Pourquoi ? Votre humeur change-t-elle ?
- Comment allez-vous ajouter du suspense à l'histoire ?
- Comment allez-vous représenter l'obscurité de la nuit ?



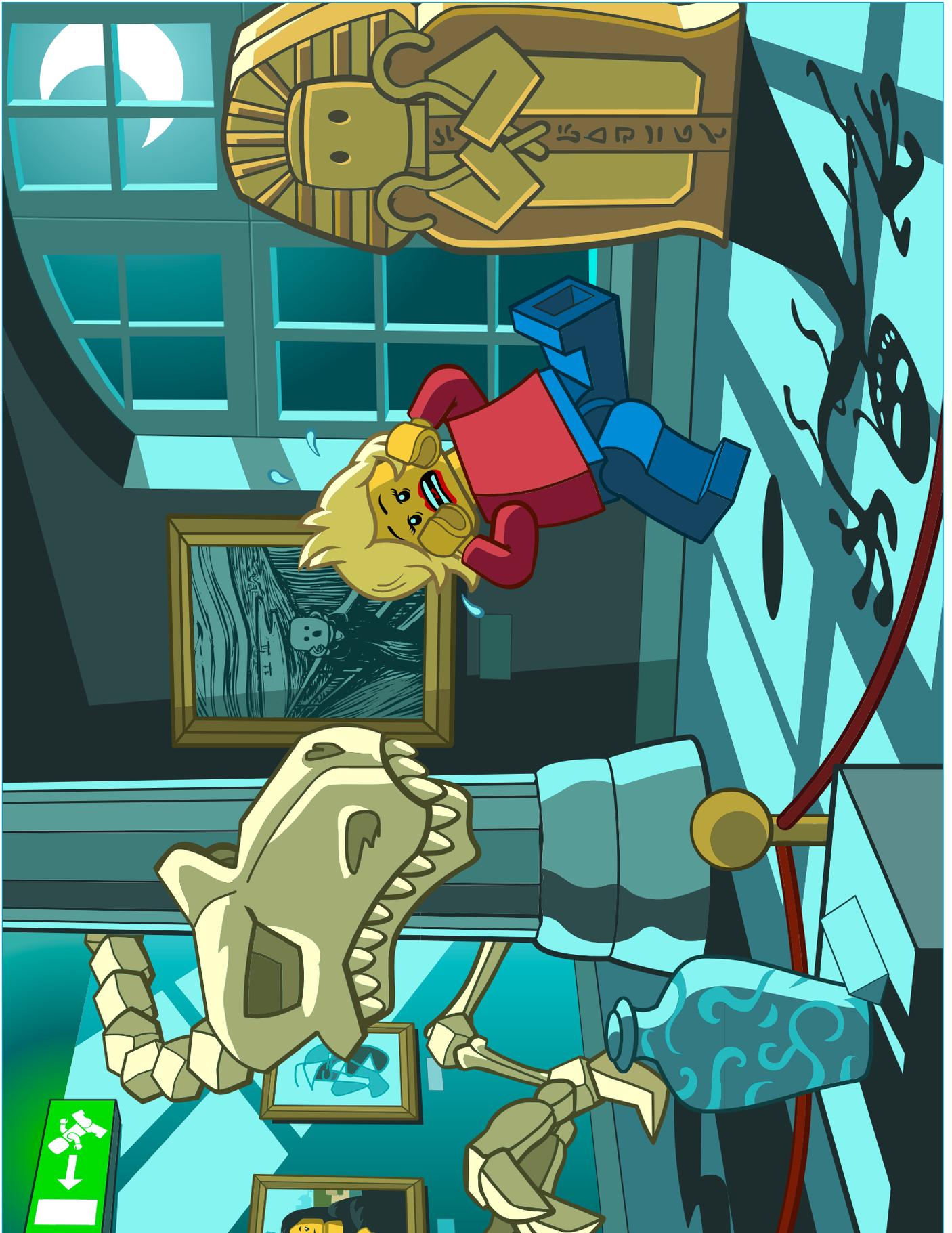
Éléments pouvant être utilisés pour la mise en scène

Partage et documentation

Demandez aux élèves de se concentrer sur les variantes du style de leur présentation lorsqu'ils racontent ou jouent un personnage face à un public. Demandez-leur d'employer un langage descriptif et une ponctuation de discours lorsqu'ils s'enregistrent et écrivent. Demandez-leur aussi de décrire les bruits dans le musée et leur état d'esprit pendant l'aventure.

Approfondissement

- Écrivez un journal sur les choses que vous avez vécues pendant votre nuit au musée. Que raconterez-vous à vos camarades de classe le lendemain ? Quelles sont les choses les plus effrayantes qui vous soient arrivées ?
- Sélectionnez une exposition du musée. Préparez une présentation comportant un bref résumé de l'exposition. Assurez-vous d'inclure des informations et des faits importants.
- Sélectionnez plusieurs expositions ou une période particulière du musée. Créez une chronologie illustrant les événements clés ou les personnes célèbres de cette période. Incluez une courte légende, comprenant la date, pour chaque structure scénique.



La petite sirène

Objectifs d'apprentissage

- Exprimer et développer des idées au travers d'une discussion collaborative
- Écrire un résumé, le lire à haute voix et définir le thème de l'histoire, de la pièce ou du poème
- Expliquer comment les scènes s'assemblent pour permettre une transition en douceur et comment elles forment la structure de base d'une histoire, d'une pièce ou d'un poème
- Développer les compétences d'analyse du personnage
- Comparer les thèmes, les genres, les sujets et le déroulement des événements dans les histoires, les mythes et la littérature traditionnelle
- Démontrer la compréhension du langage figuratif

Mise en scène

- Lisez l'histoire « La petite sirène » à la classe.
- Discutez des détails clés de l'histoire avec les élèves.
- Abordez et identifiez les caractéristiques du conte de fées et son genre littéraire.
- Quelles parties de l'histoire appellent une interprétation visuelle ? À quoi tient le rythme de l'histoire ?

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 en trois ou cinq scènes qui commence par : « Il était une fois... »

Voici quelques suggestions de scènes clés :

- le palais du roi de la mer, avec les sirènes,
- le bateau du prince est détruit dans la tempête,
- la sirène sauve le prince de la noyade,
- la sorcière des mers donne à la sirène une potion magique qui la transformera en être humain,
- le prince se marie avec la sirène (ou quelqu'un d'autre).

Réflexion

Ces questions sont prévues pour susciter et encourager la réflexion :

- À quoi reconnaissez-vous les caractéristiques de chaque genre ? Quelles sont-elles ?
- Quelle serait votre scène préférée ? Que raconte cette scène ?
- Que se passerait-il avant et après votre scène préférée ?



Partage et documentation

Demandez aux élèves de se concentrer sur le genre du conte de fées et sur l'analyse des personnages pendant qu'ils écrivent un résumé de l'histoire.

Exemple de solution

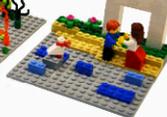


Approfondissement

- Beaucoup de contes de fées ont une fin heureuse, mais certains non. Les histoires de Hans Christian Andersen se finissent souvent mal. Invitez les élèves à changer la fin de l'histoire. L'histoire doit rester reconnaissable mais avoir un autre dénouement.
- Créez une version différente de « La petite sirène » avec un rebondissement inattendu. Travaillez en groupes et établissez des tours pour construire les scènes de l'histoire sans qu'elle n'arrive à une conclusion.
- Utilisez le logiciel StoryVisualizer pour concevoir un prospectus sur votre critique de « La petite sirène ». Utilisez ce prospectus pour inviter les élèves des autres classes à la présentation de votre critique.

**La petite
SIRÈNE** 





**Venez
écouter notre
critique du livre** 

5



Les frissons de l'horreur

Objectifs d'apprentissage

- Lire un texte, écrire un résumé et le lire à voix haute
- Expliquer comment les scènes s'assemblent pour permettre une transition en douceur et comment elles forment la structure de base de genres tels que le roman policier, la science-fiction ou l'horreur
- Tirer des faits de textes littéraires pour appuyer l'analyse et la réflexion
- Développer la capacité d'analyse des personnages en décrivant un personnage, un cadre ou un événement en profondeur. S'appuyer sur des détails spécifiques dans le texte
- Comparer des thèmes, des cadres et des intrigues dans différents genres
- Démontrer sa compréhension de la langue figurée, des liens entre les mots et des nuances de sens des mots

Mise en scène

- Lisez une histoire qui fait peur, une histoire de science-fiction ou une histoire d'horreur devant la classe.
- Discutez des détails clés de l'histoire avec les élèves.
- Parlez des caractéristiques du genre. Définissez les aspects caractérisant le genre.
- Quelles parties de l'histoire appellent une interprétation visuelle ? À quoi se doit le rythme de l'histoire ?

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 histoire de trois ou cinq scènes. Commencez par : « Je n'oublierai jamais cette sinistre journée, où j'ai soudain... »

Voici quelques suggestions de scènes clés :

- eu la sensation de quelque chose de surnaturel entrant en scène...
- entendu d'étranges sons et bruits provenant de... Qu'est-ce que c'était ?
- vu la pièce devenir très froide, une présence se fait sentir...
- entendu un bruit continu venant de la fenêtre...

Réflexion

Ces suggestions sont prévues pour susciter et encourager la réflexion :

- À quoi reconnaissez-vous les caractéristiques de chaque genre ? Quelles sont-elles ?
- Quelle serait votre scène préférée ? Que raconte cette scène ?
- Que se passerait-il avant et après votre scène préférée ?



Partage et documentation

Demandez aux élèves de se concentrer sur les genres tels que l'horreur, la science-fiction et le fantastique, notamment sur l'analyse des personnages, pendant qu'ils écrivent leurs résumés.

Approfondissement

- Attachez la carte cadre à la toupie et faites-la tourner pour commander un changement de cadre. Comment les structures scéniques peuvent-elles être changées pour répondre au nouveau cadre ? Quel effet cela aura-t-il sur les personnages existants de l'histoire ?
- Utilisez le logiciel StoryVisualizer pour créer un rapport de police concernant un événement inattendu et très effrayant. Lisez le rapport à voix haute devant la classe, puis répondez aux questions.
- Imaginez que vous êtes un détective. Vous avez été embauché pour résoudre un grand mystère. Écrivez un rapport qui inclut les éléments suivants :
 - une analyse de la situation actuelle ;
 - une description des preuves et des indices ;
 - une description des événements, des personnages et de la scène du point de vue du détective.





Mon poème à moi

Objectifs d'apprentissage

- Lire un texte, écrire un résumé et le lire à voix haute
- Expliquer comment les scènes s'assemblent pour permettre une transition en douceur et comment elles forment la structure de base de genres tels que la poésie
- Définir le thème d'une histoire, d'une pièce ou d'un poème
- Identifier le sens des mots et expressions employés dans un texte (sens littéral ou figuré) et le langage figuratif servant à décrire des caractéristiques importantes
- Démontrer la compréhension des rimes
- Expliquer comment les poèmes sont construits et les strophes utilisées
- Produire un texte clair et cohérent adapté à la tâche, au but et au public

Mise en scène

- Lisez un poème à voix haute devant la classe, puis demandez aux élèves d'identifier les mots qui riment.
- Discutez des détails clés du poème avec les élèves.
- Lancez une discussion pour identifier le genre et les caractéristiques du poème.
- En quoi consistent les rimes et comment sont-elles utilisées ?
- En quoi un poème est bon ? En quoi un poème est mauvais ?

Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de travailler en équipe. Faites-les réfléchir sur leurs idées, puis demandez-leur de créer des poèmes et des rimes. Les poèmes peuvent former une histoire avec un début, un milieu et une fin, ou bien reposer sur une même structure scénique.

Réflexion

Ces suggestions sont prévues pour susciter et encourager la réflexion :

- À quoi reconnaissez-vous les caractéristiques de chaque genre ?
- Quelle serait votre scène préférée ? Que raconte cette scène ?
- Relevez les vers et les pieds des vers.



Partage et documentation

Demandez aux élèves de relever les rimes et les pieds des vers et en quoi leur poème appartient à un genre spécifique pendant qu'ils écrivent.

Approfondissement

- Utilisez le logiciel StoryVisualizer pour publier votre poème et ajouter les éléments nécessaires appuyant sa signification. Entraînez-vous à réciter le poème, puis présentez-le à votre classe.
- Les poètes utilisent un langage et des mots de la même façon que les artistes utilisent la couleur. Choisissez un élément du langage poétique : rime, allitération ou langage figuratif (comparaison, métaphores, idiomes) ; écrivez un poème basé sur cet élément.
- Imaginez que vous devez écrire un poème ou un slogan publicitaire. Décidez d'abord quel produit vous allez promouvoir. Ensuite, pensez au point de vue que vous allez adapter, comme celui du consommateur ou du producteur. Choisissez un de ces points de vue et écrivez un poème ou un slogan publicitaire.



La plus vieille des légendes

Objectifs d'apprentissage

- Lire un texte, écrire un résumé et le lire à voix haute
- Expliquer comment les scènes s'assemblent pour permettre une transition en douceur et comment elles forment la structure de base de genres spécifiques tels qu'une légende
- Développer les compétences d'analyse du personnage
- Comparer les thèmes, les genres, les sujets et le déroulement des événements dans les histoires, les mythes et la littérature traditionnelle
- Démontrer la compréhension de contes traditionnels
- Faire la distinction entre le langage formel et le langage informel à l'oral et à l'écrit
- Écrire un récit pour raconter une expérience ou un événement fantastique

Mise en scène

- Présentez une légende aux élèves, lisez-la à voix haute et indiquez sur quoi elle porte.
- Discutez des détails clés de la légende avec les élèves.
- Abordez et identifiez les caractéristiques d'une légende.
- Que signifie le terme authentique ? Qu'est-ce qu'une fiction ?
- Quelle est la signification d'un contenu et d'un point de vue historiques ?

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 histoire de trois ou cinq scènes. Commencez par « Autrefois, il y a bien longtemps... »

Réflexion

Ces suggestions sont prévues pour susciter et encourager la réflexion :

- À quoi reconnaissez-vous les caractéristiques de chaque genre ? Quelles sont-elles ?
- Quelle serait votre scène préférée ? Que raconte cette scène ?
- Que se passerait-il avant et après votre scène préférée ?
- Relevez les aspects authentiques, fictifs et historiques de la légende.



Partage et documentation

Demandez aux élèves de prendre les caractéristiques d'une légende et de porter une attention particulière aux personnages pendant qu'ils écrivent leurs résumés.

Approfondissement

- Utilisez le logiciel StoryVisualizer pour faire une présentation de « La plus vieille des légendes » en incluant les aspects historiques. Invitez d'autres classes à votre présentation.
- Les légendes sont basées sur un élément réel, le plus souvent un fait historique. Choisissez une légende et cherchez la vérité historique derrière le mythe. Réalisez une brochure, un panneau d'actualités ou un documentaire sur le sujet.
- Créez une version différente de « La plus vieille des légendes » avec un rebondissement inattendu. Travaillez en groupes et établissez des tours pour construire les scènes de l'histoire sans connaître sa conclusion.
- Adaptez votre légende préférée en pièce de théâtre. Incluez un dialogue détaillé et une mise en scène. Jouez cette légende avec votre équipe.



FAQ

Dois-je apposer les autocollants sur les plateaux de rangement ou laisser les élèves le faire ?

Il est important que les autocollants soient apposés correctement. Nous conseillons donc que cette opération soit réalisée par l'enseignant(e). Prévoyez un temps pour ce processus.

Combien de temps dois-je calculer pour chaque activité ?

Au début du processus, lorsque les élèves découvrent le matériel et se familiarisent avec tous les éléments et la structure de création d'histoires, il faut probablement compter un cours entier, voire plus, pour que les structures scéniques et les histoires soient prêtes. Un cours supplémentaire sera ensuite nécessaire pour développer, écrire et documenter les histoires à l'aide du logiciel StoryVisualizer. Avec le temps, les élèves deviendront de plus en plus compétents et à l'aise avec le processus. Il leur faudra donc moins de temps pour terminer une activité.

Puis-je étendre ces activités à d'autres cours que celui de langue française ?

StoryStarter est conçu pour développer les compétences en langue française à différents niveaux scolaires. Il existe toutefois une interaction naturelle avec d'autres matières, telles que l'histoire, la géographie et les sciences sociales. Les aspects de collaboration et de partage se révèlent également favorables pour de nombreux domaines d'apprentissage et de développement des compétences en technologies du 21^e siècle.

Comment puis-je aider les groupes d'élèves à rester concentrés lorsqu'ils collaborent sur une histoire ?

Apprendre à travailler en collaboration est un processus qui demande du temps. Au début de ce processus, il est conseillé d'attribuer des tâches individuelles aux élèves. Après l'élaboration de la scène avec un groupe d'élèves ou toute la classe, chaque élève peut se voir attribuer une tâche spécifique à accomplir. Par exemple, un élève peut créer le début de l'histoire, un autre le milieu et un troisième élève s'occuper de la fin. Cette approche garantit une certaine concentration et attention lors des premières utilisations du matériel en groupe.

Pour les groupes des plus jeunes, vous pouvez laisser un élève jouer le rôle du « responsable du set StoryStarter », il sera chargé de préparer le set pour son utilisation. Un autre élève peut être le « responsable du rangement », il devra trier et ranger les sets après utilisation. Un troisième élève peut se voir attribuer le rôle de « responsable de la toupie » et devra choisir la bonne carte toupie pendant les activités.

Comment puis-je utiliser StoryStarter lorsque je n'ai que très peu d'ordinateurs disponibles dans ma salle de classe ?

Les élèves travaillent à différents niveaux et à différentes vitesses. Certains passent beaucoup de temps à travailler sur les détails de leurs structures scéniques et à peaufiner leurs histoires, tandis que d'autres construisent plus rapidement. Les élèves ne finissent donc jamais en même temps. Tandis que certains élèves sont occupés à écrire des histoires, des bandes dessinées, des publicités, etc. sur ordinateur, d'autres peuvent mettre leurs idées sur papier ou photographier leurs structures scéniques.

Dois-je laisser les élèves prendre leurs propres photos des structures scéniques ?

Au départ, dans les classes d'élèves plus jeunes, nous recommandons au professeur de prendre les photos. Toutefois, en testant la solution StoryStarter, nous avons découvert que les élèves apprennent très vite à prendre leurs propres photos et à les importer à l'aide du logiciel StoryVisualizer. En ayant accès à un appareil photo et au logiciel StoryVisualizer, les élèves peuvent effectuer des changements, des adaptations et travailler indépendamment à un niveau individuel et approprié.

Liste des éléments LEGO®

Dans le but d'organiser la classe et pour ne pas perdre d'éléments, une liste des éléments LEGO® est incluse avec le set. La liste des éléments sert de liste de contrôle et offre un aperçu de tous les éléments inclus dans le set. Afin d'assurer un meilleur tri et classement, photocopiez et plastifiez la liste et donnez-en une copie à chaque élève ou groupe.



Cadre



5x
306540



20x
4113915



10x
4179830



20x
300528



10x
300524



20x
300501



20x
4109995



10x
4179833



10x
4107736



10x
300424



10x
300401



10x
4113916



10x
300523



5x
300328



10x
4624184



10x
300301



5x
4114073



10x
300423



10x
4112838



10x
4173805



10x
301001



10x
4114309



10x
302023



10x
4106356



10x
4121739



5x
4234525



20x
4211242



10x
4220634



10x
302028



10x
300521



20x
4211389



20x
4211149



10x
4164022



10x
302028



10x
300421



20x
4211388



10x
4211210



5x
4220632



10x
4143562



10x
329821



10x
4211387



10x
346026



10x
4234716



5x
243528



10x
4286050



5x
4165967



5x
4165967



5x
4569217



10x
4517993



10x
4216479



10x
4492224

Personnages et créatures


5x
4526110


5x
4529755


5x
4655371


5x
4506003


5x
4157270


5x
4540652


5x
4298609


5x
4540107


5x
4587557


5x
4249063


5x
4105175


5x
613201


5x
4522668


10x
4651441


5x
4106513


5x
4539951


5x
4198316


5x
4567911


10x
4651442


5x
4113209


5x
4492341


5x
4617224


5x
4562544


5x
4174743


5x
4623481


5x
4502268


5x
4275461


5x
4275872


5x
4275815


5x
4220184


5x
9339

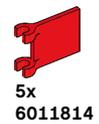
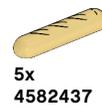
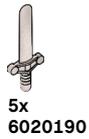

5x
9327


5x
9342


5x
9341


5x
4614195

Accessoires



Détails



10x
614101



11x
614126



10x
614123



10x
614124



10x
614121



10x
4157103



10x
4183133



10x
4566522



10x
4517996



5x
3005741



5x
4222960



5x
4163917



5x
3005749



5x
3005748



5x
3005740



5x
4544720



5x
4567338



5x
4567331



5x
4567332



5x
4567333



10x
4117070



10x
306228



10x
4211183



10x
4211412



10x
4558952



10x
4113917



10x
302328



10x
6030719



10x
4524644



5x
4121932



5x
4121934



5x
330021

Scène



4x
242026



1x
300326



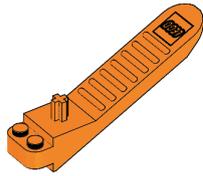
2x
4107783



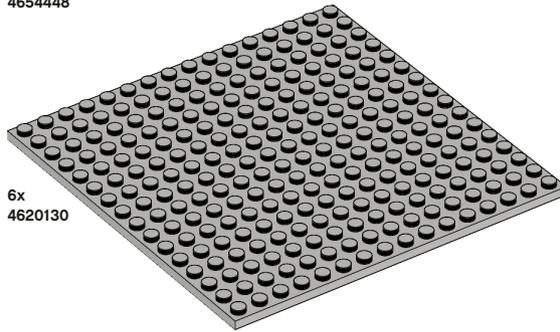
2x
4258354



2x
4566927



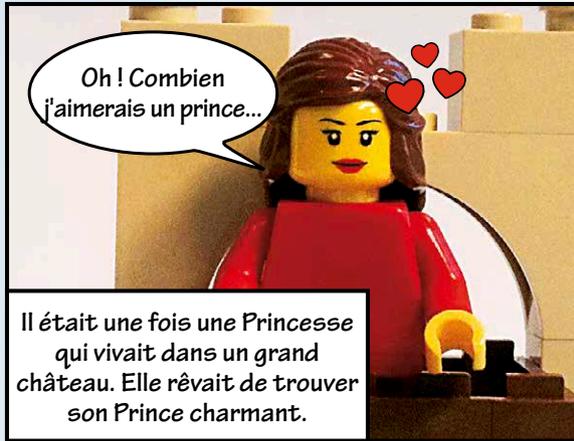
1x
4654448



6x
4620130

Nous avons tous une histoire à raconter...

StoryStarter de LEGO® Education permet de stimuler la créativité et d'accélérer l'alphabétisation au sein du programme de langue.



Il était une fois une Princesse qui vivait dans un grand château. Elle rêvait de trouver son Prince charmant.



La Princesse avait deux prétendants, aussi amoureux d'elle l'un que l'autre. Le bon Prince Philippe et le terrible Chevalier noir sans nom.

La Princesse aimait le Prince Philippe...



Au grand désespoir de la Princesse et de Philippe, le terrible Chevalier noir captura le Prince et l'enferma dans l'obscur château, au plus profond de la forêt.



Lorsque la Princesse eut vent de la nouvelle, elle envoya sa grenouille magique libérer Philippe.



Lorsque Philippe rattrapa le Chevalier noir, une bataille sans merci éclata, mais Philippe, par chance, en sortit vainqueur.



Philippe et la Princesse se marièrent, vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants.