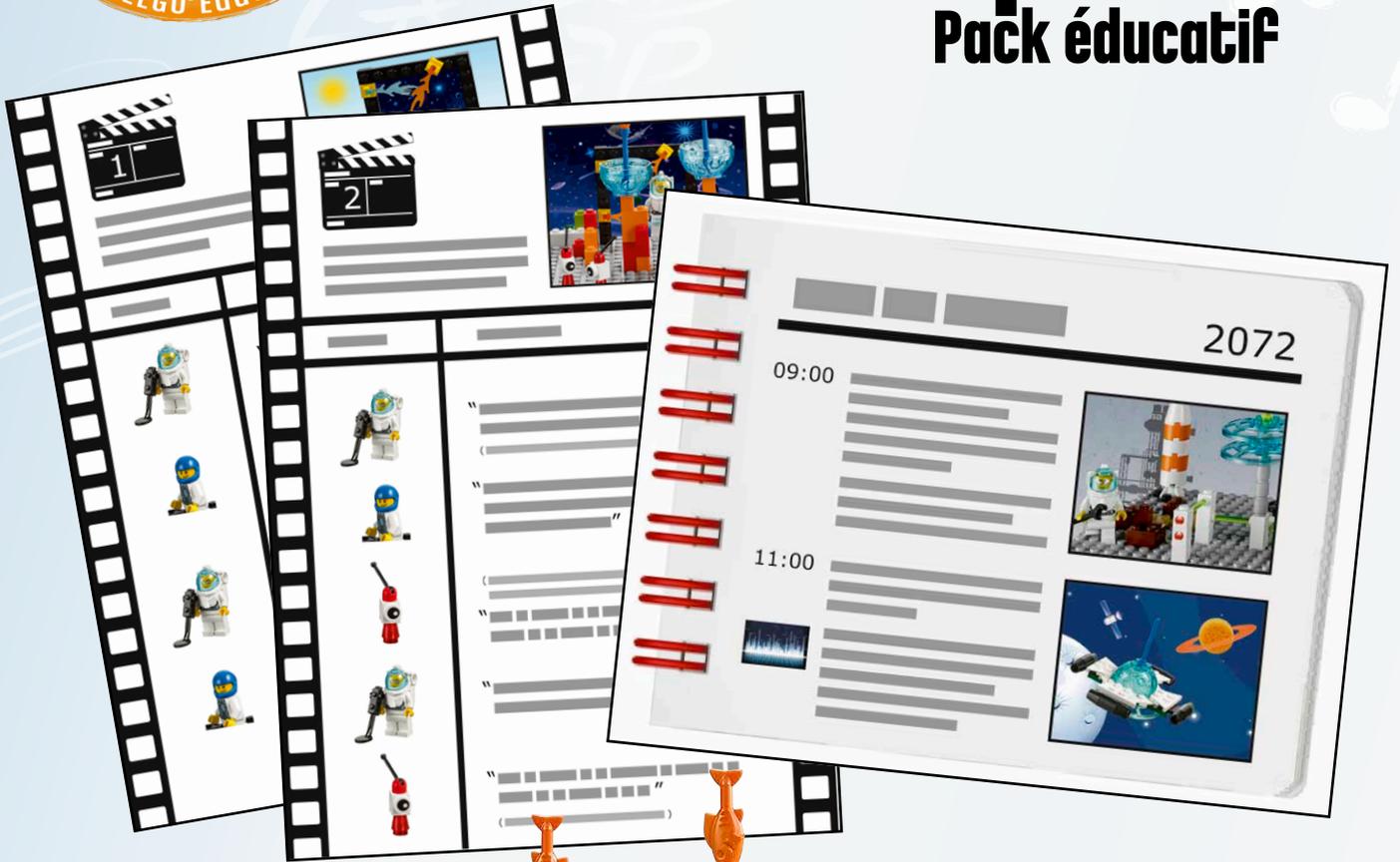


# StoryStarter Espace

## Pack éducatif



Pack éducatif Espace de StoryStarter

2045102



education



### Table des matières

<b>1. Introduction</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Tableau du programme</b> .....	<b>5</b>
<b>3. Activités</b>	
<b>Construction et narration d'histoires</b>	
À la découverte de Briquomia .....	<b>6</b>
<b>Science-fiction</b>	
Les débuts télévisés de M. Leroy .....	<b>7</b>
Prédire l'avenir .....	<b>8</b>
<b>Recherche et exposé</b>	
Missions lunaires .....	<b>9</b>
Une vie durable .....	<b>10</b>
Stations spatiales .....	<b>11</b>
<b>4. Autres idées</b> .....	<b>12</b>
<b>5. Constructopedia</b> .....	<b>13</b>
<b>6. Liste des éléments LEGO®</b> .....	<b>15</b>

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



## Introduction

LEGO® Education a le plaisir de vous présenter le pack éducatif du pack complémentaire Espace de StoryStarter 45102. Le pack éducatif Espace de StoryStarter propose des activités autour du thème passionnant de l'espace. Des ressources logicielles conçues spécifiquement pour le pack complémentaire Espace de StoryStarter ont été ajoutées au logiciel StoryVisualizer. Veuillez donc vous assurer que le logiciel a été téléchargé après le 1<sup>er</sup> janvier 2015.

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

## Objectifs

Le pack complémentaire Espace de StoryStarter comprend tous les avantages du set de base StoryStarter mais en élargit le champ d'application en permettant aux élèves d'explorer le genre de la science-fiction, les sciences sociales (y compris la narration d'événements historiques) et les sciences naturelles. Ses éléments uniques initient les élèves aux caractéristiques de la science-fiction, aux individus et à leurs besoins, ainsi qu'à l'exploration spatiale. La pertinence pédagogique du pack éducatif Espace de StoryStarter passe par la lecture de textes informatifs et un exposé des conclusions : les élèves développent ainsi les compétences clés de recherche et d'interprétation des résultats obtenus. Vous trouverez ci-dessous les types et noms des activités contenues dans le pack éducatif Espace de StoryStarter, ainsi qu'une brève description de chacune d'entre elles :

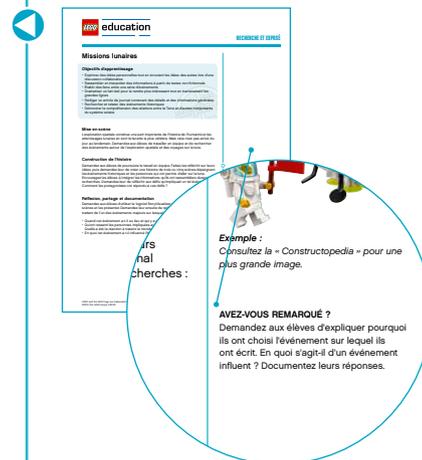
- Construction et narration d'histoires :
  - **À la découverte de Briquomia** Les élèves créent des histoires plus détaillées en utilisant une approche thématique.
- Science-fiction :
  - **Les débuts télévisés de M. Leroy** Les élèves explorent les caractéristiques de la science-fiction et les intègrent dans un exercice de rédaction pour le pilote d'une émission de télévision.
  - **Prédire l'avenir** Les élèves explorent les caractéristiques de la science-fiction en créant des histoires futuristes et en écrivant des lettres.
- Recherche et exposé :
  - **Missions lunaires** Les élèves recherchent des événements en rapport avec l'exploration spatiale et se servent des informations pour créer une histoire et rédiger un article de journal.
  - **Une vie durable** Les élèves font des recherches sur les besoins des individus et se servent des informations pour créer une histoire et rédiger des instructions.
  - **Stations spatiales** Les élèves effectuent des recherches sur des stations spatiales et se servent des informations pour créer une histoire et rédiger des transmissions depuis l'espace.



## Évaluation

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

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





## Tableau du programme

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

Titre de l'activité	Type d'activité	Dire	Littérature	Lecture	Étude de la langue	Écrire
À la découverte de Briquomia	Construction et narration d'histoires	•	•		•	•
Les débuts télévisés de M. Leroy	Science-fiction	•	•		•	•
Prédire l'avenir	Science-fiction	•	•		•	•
Missions lunaires	Recherche et exposé	•	•	•	•	•
Une vie durable	Recherche et exposé	•	•	•	•	•
Stations spatiales	Recherche et exposé	•	•	•	•	•

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

- Démontrer la compréhension des besoins des individus
- Explorer les modes d'interaction des êtres humains avec la technologie
- Rechercher et relater des événements historiques

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

- Explorer l'environnement
- Explorer les caractéristiques de l'espace et du voyage dans l'espace
- Démontrer la compréhension des relations entre la Terre et d'autres composants du système solaire



## À la découverte de Briquomia

### Objectifs d'apprentissage

- Exprimer des idées personnelles tout en écoutant les idées des autres lors d'une discussion collaborative
- Utiliser la première personne dans un récit narratif
- Rédiger un récit sous la forme d'un journal de bord pour élaborer une expérience ou un événement imaginaire
- 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
- Démontrer la compréhension des besoins des individus
- Explorer l'environnement

### Mise en scène

La Terre est surpeuplée ! Une colonie s'est établie sur la planète Briquomia récemment découverte et vous êtes l'une des courageuses personnes à s'être portées volontaires pour y vivre !

Briquomia se caractérise par un froid extrême pendant trois mois de l'année et un climat chaud et humide le reste du temps. Elle connaît environ deux tempêtes de gaz par an et abrite au moins dix espèces de créatures et de végétaux extraterrestres (dont les êtres humains ne savent encore rien). Briquomia possède également trois lunes.

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de travailler en équipe. Faites-leur choisir parmi les personnages suivants celui qu'ils souhaitent représenter : un astronaute, un colon, un extraterrestre, un scientifique ou un médecin. Faites-les réfléchir sur leurs idées, puis demandez-leur de créer un scénario en images pour un journal de bord ou un journal intime de trois ou cinq scènes. Encouragez-les à réfléchir aux défis auxquels leur personnage fait face en raison des conditions atmosphériques sur la planète. Quels sont les sentiments de ce personnage en débarquant sur la planète ou à l'idée de cohabiter avec de nouvelles espèces ?

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour documenter leurs journaux de bord ou journaux intimes. Insistez sur l'utilisation d'une écriture à la première personne et d'un langage exprimant les sentiments et les points de vue du personnage qu'ils ont choisi :

- Quel est l'ordre de déroulement des événements durant la journée du personnage ?
- Que ressent le personnage et à quoi pense-t-il tout au long de la journée ?
- Demandez aux élèves de comparer leurs histoires avec un groupe ayant choisi un autre personnage. En quoi les points de vue se distinguent-ils ou se ressemblent-ils ?



#### Exemple :

Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.

#### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux élèves de décrire la manière dont leur personnage aborde les défis rencontrés sur Briquomia et documentez leurs réponses.

## Les débuts télévisés de M. Leroy

### Objectifs d'apprentissage

- Exprimer des idées personnelles tout en écoutant les idées des autres lors d'une discussion collaborative
- Rédiger un scénario en utilisant des détails et un langage descriptif
- Produire un texte clair et cohérent adapté à la tâche, au but et au public
- Comparer des thèmes, des cadres et des intrigues dans différents genres
- Explorer le genre de la science-fiction en intégrant des éléments de l'espace dans un récit fictif
- Explorer les modes d'interaction des êtres humains avec la technologie

### Mise en scène

M. Leroy est le magnat du grand écran. Il a engrangé des millions en produisant de formidables films de science-fiction, mais il s'est lassé et souhaite réaliser une série télévisée. Pour ce faire, il a besoin d'un auteur d'une grande créativité pour l'aider à élaborer son épisode pilote. Demandez aux élèves de discuter des caractéristiques de la science-fiction. Il peut s'avérer utile de faire une ou deux lectures à voix haute d'histoires de science-fiction avant de poser ce type de questions : en quoi la science-fiction se distingue-t-elle d'autres genres ? Qu'ont la plupart des histoires de science-fiction en commun ? Quelles sont certaines des différences ? Quelles sont les caractéristiques de la science-fiction ?

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de travailler en équipe. Faites-les réfléchir sur leurs idées et créer un scénario en images pour une intrigue de trois ou cinq scènes pour l'épisode pilote de la série télévisée de M. Leroy. Rappelez aux élèves qu'un pilote doit présenter les personnages, le cadre et l'intrigue principale de la série télévisée. Demandez-leur de réfléchir à l'endroit et à l'époque où se déroule l'histoire, ainsi qu'aux caractéristiques des personnages principaux et à leurs motivations.

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour documenter leurs scènes et de rédiger un scénario pour le pilote de M. Leroy :

- Quels sont les retournements de l'intrigue ?
- Quels sont les personnages que le public trouvera les plus intéressants et pourquoi ?
- Quels éléments en font une histoire de science-fiction ? De quelle manière ces éléments influencent-ils l'intrigue et les personnages ?



#### Exemple :

Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.

#### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux élèves de décrire la manière dont les éléments de science-fiction de leur histoire influencent l'intrigue et les personnages. Documentez leurs réponses.

## Prédire l'avenir

### Objectifs d'apprentissage

- Exprimer des idées personnelles tout en écoutant les idées des autres lors d'une discussion collaborative
- Faire la distinction entre le langage soigné et le langage familier, à l'oral et à l'écrit
- Raconter une histoire en utilisant des détails descriptifs appropriés pour soutenir les idées principales
- Rédiger des lettres d'un point de vue spécifique
- Explorer le genre de la science-fiction en intégrant des éléments technologiques dans un récit fictif
- Explorer les modes d'interaction des êtres humains avec la technologie

### Mise en scène

Bon nombre d'œuvres de science-fiction ont lieu dans le futur et permettent au public d'explorer les relations entre les individus et la technologie. De nombreux auteurs ont imaginé ce qu'il serait de vivre dans le futur ; c'est désormais votre tour ! Pensez aux différents aspects du quotidien que la technologie du futur pourrait modifier, tels que l'école, le travail, les bâtiments, le sport, etc.

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de travailler en équipe. Faites-les réfléchir sur leurs idées, puis demandez-leur de créer une histoire de trois ou cinq scènes dépeignant le mode de vie dans le futur. Faites-les réfléchir à l'interaction des personnes avec la technologie dans le futur : comment se sentent-ils ? Quels sont les problèmes et les solutions éventuelles ? Vous pouvez définir une période donnée (comme dans vingt-cinq ans) ou laisser les élèves décider.

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour documenter leurs scènes, puis de rédiger des lettres, du point de vue d'une personne dans le futur, décrivant à quoi ressemble le quotidien :

- Comment les personnes voyagent-elles et communiquent-elles ?
- À quoi ressemble l'école ?
- Quels sont les rôles et les responsabilités qui existent dans le futur ?



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

#### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux élèves de décrire les détails qu'ils ont associés au futur et les raisons pour chacun d'entre eux. Documentez leurs réponses.

## Missions lunaires

### Objectifs d'apprentissage

- Exprimer des idées personnelles tout en écoutant les idées des autres lors d'une discussion collaborative
- Rassembler et interpréter des informations à partir de textes non fictionnels
- Établir des liens entre une série d'événements
- Dramatiser un fait réel pour le rendre plus intéressant tout en transmettant les grandes lignes
- Rédiger un article de journal contenant des détails et des informations générales
- Rechercher et relater des événements historiques
- Démontrer la compréhension des relations entre la Terre et d'autres composants du système solaire

### Mise en scène

L'exploration spatiale constitue une part importante de l'histoire de l'humanité et les atterrissages lunaires en sont la facette la plus célèbre. Mais cela n'est pas arrivé du jour au lendemain. Demandez aux élèves de travailler en équipe et de rechercher des événements autour de l'exploration spatiale et des voyages sur la lune.

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de poursuivre le travail en équipe. Faites-les réfléchir sur leurs idées, puis demandez-leur de créer une histoire de trois ou cinq scènes dépeignant les événements historiques et les personnes qui ont permis d'aller sur la lune. Encouragez les élèves à intégrer les informations qu'ils ont rassemblées durant leurs recherches. Demandez-leur de réfléchir aux défis qu'impliquait un tel événement. Comment les protagonistes ont répondu à ces défis ?

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour documenter leurs scènes et les présenter. Demandez-leur ensuite de rédiger un article de journal traitant de l'un des événements majeurs sur lesquels ils ont effectué des recherches :

- Quand cet événement a-t-il eu lieu et qui y a pris part ?
- Qu'ont ressenti les personnes impliquées au moment de l'événement ?  
Quelle a été la réaction à travers le monde ?
- En quoi cet événement a-t-il influencé l'histoire et l'exploration spatiale ?



#### Exemple :

Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.

#### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux élèves d'expliquer pourquoi ils ont choisi l'événement sur lequel ils ont écrit. En quoi s'agit-il d'un événement influent ? Documentez leurs réponses.

## Une vie durable

### Objectifs d'apprentissage

- Rassembler et interpréter des informations à partir de textes non fictionnels
- Exprimer des idées personnelles tout en écoutant les idées des autres lors d'une discussion collaborative
- Identifier les idées clés d'un texte et leurs détails, ou les informations exposées dans les divers médias
- Rédiger un document informatif sous la forme d'instructions contenant des détails et des informations générales
- Faire la distinction entre le langage soigné et le langage familier, à l'oral et à l'écrit
- Démontrer la compréhension des besoins des individus
- Étudier l'environnement

### Mise en scène

Les personnes ont besoin de certaines choses pour survivre, telles que de l'eau, de l'oxygène et de la nourriture. Demandez aux élèves d'imaginer l'installation par des hommes d'une colonie sur la lune. Faites-les travailler en équipe pour déterminer ce qui est nécessaire pour survivre dans l'espace et imaginer ce dont les êtres humains auront besoin afin d'établir une colonie.

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de poursuivre leur travail en équipe. Faites-les réfléchir à un ensemble d'instructions en trois ou cinq scènes expliquant comment créer une colonie durable sur la lune, en y intégrant les informations rassemblées lors de leurs recherches. Ils doivent penser à la façon dont les personnes obtiennent de l'eau, de l'oxygène et de la nourriture et se protègent des éléments naturels. Les élèves peuvent également présenter les types d'appareils, de machines et de bâtiments nécessaires.

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour documenter leurs instructions. Insistez sur l'utilisation d'un langage détaillé et d'explications claires et précises. Encouragez les élèves à partager leurs instructions avec un autre groupe, à se poser mutuellement des questions et/ou à en résumer les points clés :

- Montrer de quelle façon les personnes se procurent de l'oxygène, de l'eau et de la nourriture.
- Quel devrait être le niveau de complexité ou de simplicité des instructions ?
- Les personnes ont-elles besoin de plusieurs ensembles d'instructions ? Justifier en fonction de la réponse.
- Pourquoi est-il important de disposer d'instructions claires et précises ?



#### Exemple :

Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.

#### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux élèves d'expliquer de quelle manière leur ensemble d'instructions répond aux défis éventuels de la vie sur la lune et documentez leurs réponses.

## Stations spatiales

### Objectifs d'apprentissage

- Rassembler et interpréter des informations à partir de textes non fictionnels
- Rédiger un document informatif sous la forme d'une transmission depuis l'espace contenant des détails et des informations générales
- Faire la distinction entre le langage soigné et le langage familier, à l'oral et à l'écrit
- Intégrer des informations provenant de plusieurs textes dans des écrits originaux
- Explorer les caractéristiques de l'espace et du voyage dans l'espace
- Rechercher et relater des événements historiques

### Mise en scène

Les stations spatiales ont permis aux êtres humains d'en apprendre bien davantage sur l'espace que l'on n'aurait jamais imaginé. Ce sont des endroits impressionnants dotés de grandes capacités dans un espace limité, sans parler du fait que leurs visiteurs flottent pour se déplacer ! Demandez aux élèves de travailler en équipe pour rechercher des informations sur des stations spatiales : dans quels matériaux elles sont fabriquées, la manière dont elles opèrent, leurs fonctions et comment elles sont exploitées.

### Construction de l'histoire

Demandez aux élèves de poursuivre leur travail en équipe. Faites-les réfléchir sur leurs idées, puis demandez-leur de créer une histoire de trois ou cinq scènes dépeignant une mission dans la station spatiale intégrant des informations rassemblées lors de leurs recherches. Encouragez les élèves à analyser les personnages ; par exemple, quel type de personne dirigerait une mission sur une station spatiale ?

### Réflexion, partage et documentation

Demandez aux élèves d'utiliser le logiciel StoryVisualizer pour documenter leurs histoires, puis de rédiger une transmission de la station spatiale vers la Terre :

- Que dit la transmission ?
- Quel est le ton de la transmission ? Les astronautes se réjouissent-ils d'une découverte, sont-ils nerveux à cause d'un problème ou envoient-ils un compte-rendu de routine ?
- Quelle est la réponse des personnes sur Terre à cette transmission ?



#### Exemple :

Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.

#### AVEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Demandez aux élèves de décrire les différences entre une transmission et d'autres formes de communication. Quel style d'écriture est employé ? Documentez leurs réponses.

## Construction de l'histoire : autres idées

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

1. La nouvelle colonie est en difficulté. Créer une histoire autour de la mission de sauvetage. Utiliser le logiciel StoryVisualizer et documenter la réussite de la mission de sauvetage.
2. Imaginer que les colons sont entrés en contact avec une espèce extraterrestre. Créer une histoire racontant les événements qui s'ensuivent. Rédiger une histoire sur la manière dont l'espèce extraterrestre et les êtres humains interagissent à l'aide du logiciel StoryVisualizer.
3. Créer le cycle de vie fictif d'un extraterrestre et les phases qu'il traverse à l'aide du logiciel StoryVisualizer.
4. La construction d'une navette est un processus complexe. Effectuer des recherches sur ce processus et créer une histoire décrivant celui-ci. Utiliser le logiciel StoryVisualizer pour créer un ensemble d'instructions comprenant des détails sur la construction de navettes.
5. Ce n'est pas facile de voyager dans l'espace ! Créer une histoire sur des astronautes s'éloignant de leur station spatiale. Que découvrent-ils, comment se déplacent-ils et que ou qui rencontrent-ils ? Rédiger un rapport du point de vue de l'astronaute expliquant ses aventures à l'aide du logiciel StoryVisualizer.
6. Créer votre passage préféré d'un livre de science-fiction. Au moyen du logiciel StoryVisualizer, raconter votre passage préféré et expliquer son importance dans l'histoire.
7. Effectuer des recherches sur un astronaute et sa mission. Construire un modèle du vaisseau ou d'un événement important durant la mission. Au moyen du logiciel StoryVisualizer, rédiger une histoire de trois ou cinq scènes sur le but de la mission et ses résultats.



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



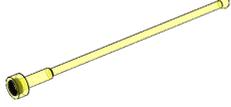
**Exemple :**  
Consultez la « Constructopedia » pour une plus grande image.





 5x 4261572	 5x 9327	 10x 6079760	 5x 6021936
 5x 6022320	 5x 4120158	 5x 4600121	 5x 4298618

**PERSONNAGES**

 10x 4626400	 5x 4166140	 5x 4637372
 5x 4195659	 5x 256949	

**ACCESSOIRES**

 5x 4188288	 10x 4660876	 5x 614301	 5x 6081809
 5x 6044601	 5x 6057397	 5x 4141089	 5x 4249506
 5x 6079676	 5x 4116927	 5x 4116926	 10x 245001

**CADRE**

 10x 74335	 10x 6029156
 5x 3006349	 5x 3006347
 5x 6025300	 5x 4558952

**DÉTAILS**



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

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



**education**