



Public

- Enfants âgés de 6 à 9 ans. **(page 2)**
- Enfants âgés de 9 à 12 ans. **(page 3)**



Durée

Durée de l'activité : **20 minutes.**



Objectifs

- **Découvrir** une personnalité française (**Thomas Pesquet**)
- **Découvrir** la vie dans l'espace



Outils

Outil de visioconférence de votre choix



Matériel

- **1 ordinateur** ou une tablette avec une connexion internet
- **1 rétroprojecteur** ou un tableau interactif
- Des **enceintes**



Alice est française



Timo est allemand

Un déroulé pédagogique ?

C'est un mode d'emploi pour utiliser les activités numériques. Il donne **des idées et conseils** pour animer la classe en fonction du contexte d'enseignement.

Ce déroulé est organisé **en étapes**.

Pour chaque étape, il y a un minutage approximatif.

Navigation

Le module propose **un menu** qui permet d'avoir une vue d'ensemble du contenu. Vous pouvez vous rendre sur chaque activité autant de fois que vous le souhaitez.

Il est conseillé de réaliser le parcours dans l'**ordre chronologique** pour respecter une progression pédagogique.

A la fin de chaque activité, en fonction de la réussite, les solutions apparaissent avec un feedback "Super !" ou "Dommage...".



Les contextes d'enseignement



Contexte 1

Les enfants travaillent, individuellement ou en groupe, face à un vidéoprojecteur ou un **tableau interactif**. L'animation se déroule **en présentiel**.



Contexte 2

Les enfants travaillent, individuellement ou en groupe, sur **un outil numérique** (par exemple : ordinateur ou tablette). L'animation se déroule **à distance**.

Les encarts avec les pictogrammes vous permettent d'avoir des conseils d'animation différents en fonction du contexte d'enseignement.



Déroulé de l'animation

Contexte 1

Projeter, pendant le parcours, chaque activité.
Encourager les enfants à **se rendre au tableau** pour manipuler les éléments.

Menu Principal



- **Attirer l'attention** des enfants sur Alice.
- Demander "**Qu'est-ce qu'elle fait ?**", autoriser les propositions dans la langue maternelle.

Étape 1 : Rencontre Thomas Pesquet



Jouer

- **Décrire** chaque personnage avec les enfants. Utiliser les **mimes** pour se faire comprendre "grand / petit".
- **Lire la description** aux enfants en insistant sur les mots clés.
- Les enfants peuvent **cliquer** sur le personnage d'Alice pour visualiser l'animation explicative.
- Leur demander de **choisir** le "bon" Thomas.

Étape 2 : Vis dans une fusée



Déplacer

- Pour chaque cas de figure, **attirer l'attention** sur la situation : "à l'extérieur" ou "à l'intérieur" de la fusée.
- **Cliquer** sur les éléments pour écouter les audios en reprenant les mots clés si nécessaire.
- **Accompagner les enfants** dans le déplacement des éléments : les chaussures vont aux pieds de Thomas Pesquet, le saxophone dans l'une de ses mains etc.

Contexte 1

Diviser la classe en 2 groupes. Le premier se concentre sur la vie de Thomas Pesquet à l'**intérieur** de la fusée et l'autre sur sa vie à l'**extérieur**.

Étape 3 : Découvre les mots de l'espace



Choisir

- **Lire** les mots aux enfants non lecteurs pour les aider.
- Ne pas hésiter à **relancer plusieurs parties** pour ancrer le vocabulaire.

Étape 4 : Et toi, tu prends une photo de l'espace ?



Parler

- **Décrire une photo** au choix et les enfants doivent la désigner. Refaire en changeant de photo à décrire.
- Vous pouvez volontairement **faire des erreurs**.



 Déroulé de l'animation
 
Contexte 1

Projeter, pendant le parcours, chaque activité.
Encourager les enfants à **se rendre au tableau** pour manipuler les éléments.

Menu principal



- **Attirer l'attention** des enfants sur Alice.
- Demander "**Qu'est-ce qu'elle fait ?**", autoriser les propositions dans la langue maternelle.

Étape 1 : Rencontre Thomas Pesquet



- **Décrire** chaque personnages avec les enfants. Utiliser les **mimes** pour se faire comprendre "grand / petit".
- **Lire la description** aux enfants en insistant sur les mots clés.
- Les enfants peuvent **cliquer** sur le personnage d'Alice pour visualiser l'animation explicative.
- Leur demander de **choisir** le "bon" Thomas.
- Inviter un volontaire à **lire la description** au groupe.

 Jouer

Étape 2 : Vis dans une fusée

 Déplacer

- Pour chaque cas de figure, **attirer l'attention** sur la situation : "à l'extérieur" ou "à l'intérieur" de la fusée.
- **Cliquer** sur les éléments pour écouter les audios en reprenant les mots clés si nécessaire.
- **Accompagner les enfants** dans le déplacement des éléments : les chaussures vont aux pieds de Thomas Pesquet, le saxophone dans l'une de ses mains etc.

Contexte 1

Diviser la classe en 2 groupes. Le premier se concentre sur la vie de Thomas Pesquet à l'**intérieur** de la fusée et l'autre sur sa vie à l'**extérieur**.

Étape 3 : Découvre les mots de l'espace

 Choisir

- **Demander** aux enfants de lire les mots à voix haute.
- N'hésitez pas à **relancer** plusieurs parties pour ancrer le vocabulaire.

Contexte 2

Laisser un temps suffisant aux enfant pour réaliser cette activité **en autonomie**.

Étape 4 : Et toi, tu prends une photo de l'espace ?

 Parler

- **Décrire une photo** au choix et les enfants doivent la désigner. Refaire en changeant de photo à décrire.
- Vous pouvez volontairement **faire des erreurs**.
- Inviter les volontaires à **décrire une photo** de leur choix. Les autres doivent **montrer** de laquelle il s'agit.