

DE CONSOMMATEUR ... À PRODUCTEUR

Projet pédagogique interdisciplinaire
Documentation- Italien

Classes concernées

4^e bilangues 4^e6, 4^e7

Thème abordé en interdisciplinarité dans les programmes du cycle 4

Italien, Documentation, Français, Arts plastiques, Histoire des Arts

Professeurs organisateurs

Monsieur Hansen, professeur documentaliste et Madame Duhamelle, professeur d'Italien

Tâche finale / production

« Faccio il pubblicitario », *Je suis un publicitaire*

Réalisation d'une publicité en italien sur un produit culinaire (par groupe de 2 élèves).

Ces affiches seront imprimées en vue d'une exposition au CDI.

Outil numérique utilisé

<https://piktochart.com>

Objectifs pédagogiques en Documentation et en Italien

- Travail sur la structure d'une publicité : ses codes, le rôle de l'image, du slogan, la marque
- Utilisation du numérique au sein de la classe et depuis le domicile des élèves
- Coopérer pour réaliser un projet concret : produire et publier un contenu informationnel
- Passez du statut de consommateur à celui de producteur, réfléchir sur la société de consommation et nos habitudes de consommation
- Développer l'esprit critique
- Donner envie (par le texte et par l'image), argumenter, conseiller, exprimer une nécessité
- Travailler en collaboration mais également développer l'autonomie
- Expression de la créativité

Contexte

Ce projet interdisciplinaire se situe à la fin de la 2^e séquence étudiée en cours d'italien, intitulée *Mangiamo Italiano*. Il en est la réalisation de la tâche finale. Tous les documents abordés ont une utilité directe pour la réalisation de ce projet.

Après avoir revu et approfondi le vocabulaire de la nourriture, les élèves ont étudié deux publicités en détail : la structure (éléments constitutifs d'une publicité, travail sur son squelette), le texte argumentatif qui vise à convaincre les clients, et le slogan. Cette première étape leur permet de changer de regard sur l'affiche publicitaire, en comprenant le fonctionnement et les techniques qui leur ont donné envie d'acheter un produit. Dans un deuxième temps, ils ont étudié trois autres documents (caricature, confrontation d'images et article de presse) leur demandant de réfléchir sur la publicité mensongère et le pouvoir de manipulation qu'elle a sur le spectateur. Monsieur Hansen a assisté à ces deux étapes puis il est intervenu en fin d'heure afin de présenter aux élèves son intervention du 29 / 11. Enfin, on leur propose un nouveau mode de consommation né en Italie : le *slowfood*.

L'évaluation sommative a déjà eu lieu (expression écrite : invention d'un texte argumentatif pour une publicité d'un produit italien et également du slogan et de la marque), ainsi que l'autocorrection.

Mise en œuvre pédagogique

Cours de 2h, jeudi 29 octobre 2018, à 8h et à 11h.

Monsieur Hansen présentera l'outil Piktochart. Un compte classe sera réalisé au préalable par les professeurs. Un tutoriel, la grille de notation, et la fiche « savoir réaliser une affiche » seront distribuées et expliquées aux élèves afin qu'ils soient plus autonomes une fois en activité. Une ébauche sera faite à la main avant de passer à la création de l'affiche sur les ordinateurs. L'affiche sera à finir à la maison depuis le site.

Notation

Les élèves seront évalués de deux manières sur ce projet :

- Italien : une note d'expression écrite pour le texte argumentatif, le slogan et la marque (/20)
- Documentation : réalisation de l'affiche, aspect esthétique (image, texte, photos personnelles) originalité (10 pts).

Grilles d'évaluation ci-jointes.

➤ La réalisation du projet final met donc en œuvre toutes les notions abordées en cours et il sollicite toutes les compétences acquises à ce jour par les élèves. En outre, il fait appel à d'autres capacités dépassant le cadre du cours d'Italien : l'usage du numérique, le goût de l'esthétique et le travail en équipe. Ce type de projet est d'autant plus riche qu'il permet à tous les élèves de s'exprimer de manière différente en faisant appel à de nombreuses capacités, qui ne sont pas uniquement scolaires : savoirs, mais aussi savoir-faire et savoir-être.

➤ L'élève est au cœur de tous ses apprentissages, il en est le premier acteur.

Objectifs et enjeux pédagogiques de la classe de 4^e

Socle commun : domaines concernés par cette séquence

- **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer**

Le domaine des langages pour penser et communiquer recouvre quatre types de langage, qui sont à la fois des objets de savoir et des outils : la langue française ; les langues vivantes étrangères ou régionales ; les langages mathématiques, scientifiques et informatiques ; les langages des arts et du corps. Ce domaine permet l'accès à d'autres savoirs et à une culture rendant possible l'exercice de l'esprit critique ; il implique la maîtrise de codes, de règles, de systèmes de signes et de représentations. Il met en jeu des connaissances et des compétences qui sont sollicitées comme outils de pensée, de communication, d'expression et de travail et qui sont utilisées dans tous les champs du savoir et dans la plupart des activités.

2/ les langues vivantes étrangères.

Ce domaine permet l'accès à d'autres savoirs et à une culture rendant possible l'exercice de l'esprit critique.

4/ **Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts.** Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions

- **Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre**

2/ **Coopération et réalisation de projets.** L'élève travaille en équipe, partage des tâches.

4/ **Outils numériques pour échanger et communiquer.** L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres.

- **Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen**

Elle permet à l'élève d'acquérir la capacité à juger par lui-même, en même temps que le sentiment d'appartenance à la société.

- **Domaine 4 : Responsabilités individuelles et collectives**

L'élève connaît l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé et comprend ses responsabilités individuelle et collective. Il prend conscience de l'impact de l'activité humaine sur l'environnement, de ses conséquences sanitaires et de la nécessité de préserver les ressources naturelles et la diversité des espèces. Il prend conscience de la nécessité d'un développement plus juste et plus attentif à ce qui est laissé aux générations futures. (slowfood)

- **Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine**

3/ **Invention, élaboration, production.** L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création. L'élève formule des hypothèses sur ses significations et en propose une interprétation en s'appuyant notamment sur ses aspects formels et esthétiques

Le parcours citoyen et le PEAC de l'élève définis par le Socle commun

Le projet « *De consommateur ... à producteur* » aborde les compétences suivantes :

- Le développement de l'esprit critique, de la rigueur et de la recherche de vérité dans tous les champs du savoir ;
- La compréhension des mécanismes du traitement et de la fabrication de l'information ;
- La maîtrise et la mise en œuvre des langages dans des contextes et des situations de communication variés ;
- La lutte contre toute forme de manipulation, notamment commerciale ;

« Le parcours citoyen est donc un parcours éducatif qui vise à la construction, par l'élève, d'un jugement moral et civique, à l'acquisition d'un esprit critique et d'une culture de l'engagement dans des projets et actions éducatives à dimension morale et citoyenne. »

Un EPI est réalisable également dans le cadre du PEAC sous les thématiques « Culture et création artistique » et « Information, communication et citoyenneté » avec les Arts plastiques. (Cf. programmes cycle 4 en page 8 de ce document.)

Programme cycle 4

Voici les compétences mises en œuvre dans la réalisation de ce projet final interdisciplinaire.

Compétences info-documentaires (EMI)

- **S'engager dans un projet de création et publication** sur papier ou en ligne utile à une communauté d'utilisateurs
- Utiliser un **outil numérique** (Piktochart)
- Savoir synthétiser et **agencer l'information**

Italien (LVE)

- **Écrire et réagir à l'écrit.** Écrire une histoire, un article, **une publicité.** Garder des traces des outils méthodologiques linguistiques travaillés en classe.
- **Lire.** Comprendre des textes écrits de genres différents. **Trouver des informations** dans un texte abordant une thématique connue. Gérer **une variété de supports** écrits, en vue de construire du sens, interpréter, problématiser.
- **Découvrir les aspects culturels** d'une LV. **Langages : publicité.** Se décentrer pour apprendre sur soi et les autres, **prendre de la distance** par rapport à ses propres références.
- **Connaissances culturelles et linguistiques.** Codes socio-culturels. Graphiques, schémas, cartes, logos, tableaux. **Médias,** modes de communication, réseaux sociaux, **publicité.**

Français

- **Lecture et compréhension de l'écrit et de l'image.** Lire des images, des documents composites (y compris numériques) et des textes non littéraires. » Caractéristiques des différents documents étudiés (scientifiques, médiatiques, composites...). Lire et comprendre des images fixes ou mobiles variées empruntées à la **publicité** en fondant sa lecture sur quelques outils d'analyse simples. **Traitement de l'information.** Interprétation de dessins de presse ou de **caricatures.**
- **Écriture.** Communiquer par écrit et sur des **supports variés** (papier, numérique) **un jugement argumenté en tenant compte du destinataire** et en respectant les principales normes de la langue écrite. Passer du recours intuitif à l'argumentation à un usage plus maîtrisé. » Connaissance des principales fonctions et caractéristiques des discours argumentatifs
- **Agir sur le monde. Informer, s'informer, déformer ?** Découvrir des **articles, des images d'information sur des supports et dans des formats divers,** à une question de société ou à une thématique commune ; comprendre l'importance de la vérification et du recoupement des sources, **les effets de la rédaction et du montage.** On étudie : des textes et documents issus de la presse et des médias. On peut également exploiter des textes et documents produits à des fins de propagande ou témoignant de **la manipulation de l'information.**

Arts plastiques

- **Expérimenter, produire, créer. Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques** variés en fonction de leurs effets dans **une intention artistique** en restant attentif à l'inattendu. Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique. Prendre en compte **les conditions de la réception de sa production** dès la démarche de création, en prêtant attention **aux modalités de sa présentation**, y compris numérique.
- **Mettre en œuvre un projet.** Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, **individuels ou collectifs.**
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art. **Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.**
- La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : **les incidences du numérique sur la création des images** fixes et animées ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques. Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur **la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public.**
- Production, utilisation et analyse des images de divers natures et statuts, fixes et mobiles (opérations plastiques, composition, cadrage, montage, point de vue...). Utilisation des outils numériques pour produire des images et des formes. **Approche des usages du numérique pour diffuser des œuvres, pour les analyser.**

Histoire des arts

- L'enseignement de l'histoire des arts, qui contribue à **ouvrir les élèves au monde** s'intéresse à l'ensemble des champs artistiques. **Les métiers d'art, l'affiche, la publicité, la caricature.**