

MANGIAMO ITALIANO !

SÉQUENCE 3 – 4^e bilangue et 3^e LV2

Manuel Azione 2 (Unité 2) édition 2008

Niveau A2

Projet final : « Faccio il pubblicitario », produire une affiche publicitaire sur un produit italien
(projet interdisciplinaire « De consommateur à producteur »)

Objectifs :

- dépasser le simple apprentissage du lexique de la nourriture et des spécialités en s'intéressant à une particularité italienne : le slowfood
- aller au-delà du travail sur les recettes ou sur le menu italien grâce à l'étude fonctionnelle de publicités : des notions culturelles nécessaires mais qui ne correspondent plus totalement aux centres d'intérêt des élèves de 3^e LV2 et de 4^e LV1bis
- faire réfléchir les élèves sur leurs habitudes de consommation et sur l'effet que produit la publicité sur leurs choix, développer leur esprit critique : aussi le projet final est-il axé sur la réflexion et le jeu de rôle ne concernera que le projet intermédiaire. L'aspect ludique se soumet à l'objectif de réflexion.
- leur donner la possibilité de créer eux-mêmes un document authentique afin qu'ils aient pour une fois le regard de la personne qui crée le produit et non de celle qui l'achète (un autre aspect de la société de consommation) : expliquer pourquoi tel produit est choisi, argumenter, conseiller, exprimer une nécessité, vanter les qualités/bienfaits dans le but de le vendre
- varier documents didactisés et documents authentiques afin de donner plus d'indépendance aux élèves en tant que lecteurs italianistes

→ donner au cours d'Italien une dimension socioculturelle et sociolinguistique tout en s'appuyant sur les dimensions grammaticale et lexicale indispensables

→ offrir aux élèves la capacité d'utiliser leurs savoirs et leurs compétences pour produire, et non plus seulement pour recevoir, de l'information

Pré-requis nécessaires

- lexical : lexique général de la nourriture
- grammaticaux : le présent de l'indicatif, le pluriel, la forme interrogative
- culturel : les produits italiens

Socle commun : domaines concernés par cette séquence

2020 – Hélène Duhamelle

- Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

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.

- Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

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

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.

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

L'élève formule des hypothèses sur ses significations et en propose une interprétation en s'appuyant notamment sur ses aspects formels et esthétiques

Programme cycle 4, repères de progressivité pour les activités langagières dominantes :

- Écouter et comprendre

Comprendre des expressions familières de la vie quotidienne pour répondre à des besoins. Travailler à partir d'un bulletin d'information bref, radio et/ou vidéo

- Lire et comprendre

Trouver un renseignement spécifique et prévisible dans des documents simples tels que prospectus

Mémoriser le lexique et des structures pour les reconnaître et les utiliser dans d'autres contextes.

- Réagir et dialoguer

Établir un contact social, être capable de gérer des échanges de type social très courts.

Demander et fournir des renseignements.

- Écrire et réagir à l'écrit

Écrire une histoire, un article, une publicité. Garder des traces des outils méthodologiques linguistiques travaillés en classe.

- 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.

Activités langagières évaluées au niveau A2 :

- Écouter et comprendre
- Écrire et réagir à l'écrit
- Réagir et dialoguer

Le parcours citoyen de l'élève défini par le Socle commun

La séquence « Mangiamo italiano ! » s'inscrit dans le parcours citoyen en abordant 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 (enseignement pratique interdisciplinaire) dans la thématique « Information, communication et citoyenneté » a été mis en place avec le professeur documentaliste, projet « De consommateur à producteur ».

Pistes de réflexions possibles pour autres projets :

- Arts plastiques : élaboration d'une affiche publicitaire
- SVT : transition écologique et développement durable

Les séances

Tout ce qui est vu avant la réalisation du PF participe à son élaboration : apports ling/lex/gramm/cult/soc nécessaires pour construire ce projet final. Une approche progressive :

Séances	Supports et activités proposés	AL et SL	COMPÉTENCES (savoirs, savoir-faire et savoir-être) mises en œuvre	COMPETENCES COMMUNICATIVES LANGAGIERES et référence aux repères de progressivité d'italien
1	Mobilisation des connaissances	EO	réactiver des acquis (vus niveau A1 → A2) et faciliter la compréhension des documents suivants <u>Evaluation diagnostique</u> non notée	-lexical : la nourriture
	Dialogue p 28 « La colazione, la fai ? » et fiche sur le vocabulaire du petit déjeuner	CO	-comprendre une situation à l'aide des acquis et aborder plus facilement un vocabulaire nouveau -sélectionner des images en fonction de l'information entendue	-lexical : FV la nourriture et les boissons au petit déjeuner : <i>il cornetto, i biscotti, la marmellata...</i> -phonologique : <i>i cereali, il prosciutto, ...</i> -grammaticaux : •emploi en contexte des adv et les adj indéfinis de quantité : exprimer une habitude du petit déjeuner • rappel de <i>mi piace, mi piacciono</i> -social : le langage des médias : <i>la radio, il giornalista (et remarque gramm sur les mots en -ista), il presentatore, intervistare</i>
	Fiche de grammaire et exercice	EE	-réfléchir sur le fonctionnement de la langue -faire la critique (positive et négative) d'un repas au restaurant : texte à trous	-grammatical : les adv et les adj indéfinis de quantité pour formuler un besoin/une nécessité : <i>poco, troppo, molto</i> -sociolinguistique : *le restaurant *vanter ou critiquer → exprimer un jugement
2	Jeu cadre p 36 (document <u>authentique</u>)	EOI	-mobiliser ses connaissances pour participer à un jeu d'équipe (équipes de 3, trouver le max d'aliments puis réponses sous forme de tableau par marchands) (-se servir d'un dictionnaire) -participer à un jeu <u>Evaluation diagnostique</u> non notée	-lexical : FV pour élargir le vocabulaire de la nourriture : <i>il fruttivendolo, il macellaio, la carne, il pesce, la frutta,...</i> -civique : participer à un jeu
	Préparation de l'oral	EE	-mobiliser ses connaissances lexicales et grammaticales pour s'exprimer, construire des phrases -réemploi du point de grammaire étudié -pratiquer l'auto-correction	-lexical : idem -grammatical : révision de la forme interrogative, réemploi en contexte des adverbes et adjectifs de quantité, la construction d'une phrase
	Jeu de rôles	EOI	-mobiliser les connaissances lexicales et grammaticales à l'oral	-grammatical (emploi adv adj indef)

3	« sei un giornalista e fai un'intervista sulla colazione » : interviewer ses camarades		-s'adresser à plusieurs camarades pour réagir et dialoguer → interagir Tâche intermédiaire : <u>évaluation formative</u>	-social : les habitudes alimentaires de chacun, réagir à une réponse donnée -lexical : le petit déjeuner -sociolinguistique : se présenter (radio), saluer, remercier
4	Dialogue p 32 : « Che cosa ci vuole ? »	CO	-comprendre une nécessité, un besoin -identifier le langage lié à la nourriture -identifier le langage commercial et les liens entre l'alimentation et la santé	-lexical : lieux et spécialités italiennes : <i>il ristorante, la bagna cauda, i lamponi, ...</i> -lexical et sociolinguistique : le lexique positif pour donner envie (lié à la nourriture) : prodotti sani, un bel profumo, di stagione -grammatical : emploi en situation des équivalents de « il faut » : <i>ci vuole, occorre, bisogna, ...</i>
	Fiche de grammaire et exercice	EE	-exprimer une nécessité, un besoin -écrire une recette d'un dessert italien : texte à trous	-grammatical : les équivalents de « il faut » pour décrire une recette, réemploi en contexte
5	Publicités documents <u>authentiques</u> : 1) Yogurt Yomo (manuel Piacere) 2) Olio Carapelli p 41	EO CE MC	-mobiliser les connaissances lexicales pour décrire une image -comprendre le fonctionnement d'une affiche publicitaire (image et texte) -exprimer un goût, un avis, un jugement -supports variés : mobilisation de plusieurs aptitudes (regarder/lire/analyser)	-méthodologique et socio culturel : la structure d'une image publicitaire, les techniques de la publicité (slogan, logo, texte argumentatif...) -sociolinguistique : le lexique positif pour donner envie d'acheter : <i>rivoluzionare, cremoso, solo lo 0,1 % di grassi, il sapore, ideale, migliore, ...</i> -grammatical : emploi de l' adjectif « buono » qui implique la révision de l'article indéfini
	Vignetta umoristica document <u>authentique</u>	EOC MC	-utiliser ses savoirs et sa culture pour décrire un document sans texte -réfléchir sur ses propres choix -prendre de la distance par rapport aux médias	-socioculturel et sociolinguistique : • la manipulation de la publicité et de la TV : le langage du dessin humoristique : <i>manipolare, essere passivi, ...</i> • le langage des médias : <i>la tivù, il telespettatore, il pubblico, ...</i>
(7)	Article de presse document <u>authentique</u> <i>Fast food, la pubblicità sforna panini finti</i> (Corriere della sera)	CE EE	-trouver une information sur un thème étudié dans un document plus difficile d'accès -réfléchir sur ses propres choix -prendre de la distance par rapport aux médias	-méthodologique : apprendre à présenter un article de presse : <i>il titolo, trattare di, il giornalista, essere scritto da, ...</i> -culturel : la presse italienne : <i>Il corriere della sera</i> -socioculturel et lexical : le langage de la publicité, publicité et manipulation, et lexique positif et négatif : vanter et critiquer : <i>sembrare, regalare, il piacere, vero/falso, ...</i>
	http://www.slowfood.it/c-hi-siamo/che-cose-slow-food/ + exercice "dai consigli per un'alimentazione sana"	CE	-en devoir à la maison à corriger en classe : rechercher des informations sur un site afin de compléter une fiche de présentation -mobiliser les connaissances lexicales et grammaticales -s'adresser à un public : exprimer une nécessité, un conseil	-socioculturel : le slowfood, une particularité italienne -sociolinguistique : conseiller, expliquer -grammatical : utilisation des équivalents de « il faut » -lexical : slowfood e alimentazione sana
8 / 9	Création d'une affiche publicitaire	EE et MC	toutes les capacités mises en œuvre lors de la séquence <u>Évaluation sommative</u>	tous les outils mis en œuvre lors de la séquence