

Qui veut gagner

des millions ?

Collège
Niveau 5^e
Arts plastiques
Niveau 3^e
Français

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

Références au programme scolaire (à titre d'exemple). Extraits du BO n° 6 du 28 août 2008.

Arts plastiques -> Images, œuvre et fiction. Le programme de cinquième s'organise selon trois entrées où interagissent la pratique et la culture. Elles permettent d'explorer les propriétés matérielles, plastiques, iconiques et sémantiques des images. Ces entrées sont toujours plus ou moins liées entre elles.

- La construction, la transformation des images, les interventions (recouvrement, gommage, déchirure...), le détournement, ouvrent les questions et les opérations relatives au cadrage, au montage, au point de vue, à l'hétérogénéité et à la cohérence.
- L'image et son référent. Cette entrée permet d'explorer le sens produit par la déformation, l'exagération, la distorsion et d'ouvrir sur les questions de la ressemblance et de la vraisemblance, de la citation, de l'interprétation.
- Les images dans la culture artistique. Cette entrée aborde la question du statut de l'image (artistique, symbolique, décorative, utilitaire, publicitaire), interroge ses significations, les symboliques auxquelles elle réfère, ses relations avec les mythologies.

Apprentissages : Les situations permettent également de modifier et détourner des images pour en travailler le sens. Les élèves sont amenés à :

- se réapproprier des images, les détourner pour leur donner une dimension fictionnelle ;
- modifier le statut d'une image.

Elles permettent de comprendre et analyser des images. Les élèves sont amenés à :

- connaître et identifier différents moyens mis en œuvre dans l'image pour communiquer ;
- différencier les images artistiques des images de communication et des images documentaires.

Compétences artistiques : Les élèves ont acquis une expérience artistique suffisante pour créer une image à partir d'éléments d'origines diverses en sachant choisir les instruments, outils, matériaux, supports, médiums.

Français -> La lecture. Fonder une culture humaniste. L'enseignement du français fait découvrir et étudier différentes formes de langage : celui de la littérature, de l'information, de la publicité, de la vie politique et sociale. Dans tous les cas, le professeur cherche à susciter le goût et le plaisir de lire.

La lecture de l'image. En fournissant à l'élève des représentations du monde présent et passé, [l'image] contribue efficacement à la constitution de sa culture et de son imaginaire ; elle favorise l'expression des émotions et du jugement personnel ; elle peut en outre consolider l'apprentissage de méthodes d'analyse. [...] Dans une démarche comparable à la lecture des textes, l'image est analysée en tant que langage. Il importe de faire percevoir aux élèves, confrontés chaque jour à une abondance d'images variées, que celles-ci sont des représentations porteuses de sens et que souvent leur visée peut être explicitée. Face à l'image, comme face au texte, les élèves doivent apprendre à s'interroger sur ce qu'ils voient et à observer l'image avant d'en parler. On pourra alors les amener à passer d'une approche intuitive à une interprétation raisonnée en les initiant progressivement à quelques notions d'analyse.

En classe de troisième, le professeur privilégie l'étude de l'image comme engagement et comme représentation de soi. C'est la fonction argumentative de l'image qui est développée, pour laquelle on peut analyser le fonctionnement de certaines publicités.

L'expression écrite. L'entraînement à l'écrit porte sur tous les faits de l'écriture, ponctuels ou globaux, qu'il s'agisse d'énoncés brefs – une phrase – ou de textes complets. Cet entraînement est constant et intervient à différents moments dans l'organisation de la classe de français. Toute séance d'analyse de textes littéraires comporte avant la séance, pendant, à la fin ou après, des travaux d'écriture. Les activités d'écriture sont variées. Le résumé ou la reformulation d'un texte lu ou d'un propos entendu, l'invention de débuts ou de suites de textes, les insertions, les imitations, les transformations par exemple, sont autant de contrepoints stimulants qui permettent une perception plus fine et plus personnelle des textes.

Qui veut gagner des millions ?



Collège
Niveau 5°
Arts plastiques
Niveau 3°
Français

OBJECTIF GÉNÉRAL

-> Stimuler une vision critique sur la place occupée par la publicité et par l'argent dans les sociétés dites riches.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- > Encourager une réflexion sur le lien entre publicité et rapport personnel à l'argent.
- > Introduire une réflexion sur les techniques de la création publicitaire.
- > Exprimer de manière créative une prise de distance par rapport à la valeur argent.

DOCUMENTS ET/OU MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- > Sélection de publicités en lien avec le thème de l'argent (jeux d'argent, placements financiers, crédits) : dans la presse, sur Internet, photos d'affiches prises dans la rue...
- > Magazines, revues, journaux que les élèves pourront découper dans la troisième étape.
- > Feuilles de papier, ciseaux, colle.
- > Feutres.

DURÉE : 60 mn

DÉROULEMENT

● ÉTAPE 1 : Le jeu du dico version pub (15 mn)

L'enseignant constitue des groupes de 2 élèves.

L'enseignant aura préalablement sélectionné des slogans publicitaires que les élèves sont susceptibles de ne pas reconnaître.

L'enseignant lit à l'ensemble de la classe le slogan sans en indiquer la marque et le produit.

L'enseignant demande aux élèves d'écrire sur un bout de papier le produit auquel le slogan leur fait penser.

L'enseignant récolte les réponses et les écrit au tableau. Parmi celles-ci, il intègre le nom du produit.

Les élèves votent pour la réponse qui leur semble la plus juste, sans voter pour leur propre réponse.

L'enseignant compte les points selon la méthode proposée ci-dessous.

Faire ainsi 4 à 5 tours de jeu.

● ÉTAPE 2 : Détournement de pub (15 mn)

L'enseignant choisit une publicité dans sa sélection et en cache le slogan.

Il demande aux élèves de créer un autre slogan pour cette publicité. Ce slogan vise à tourner en dérision la fascination pour l'argent portée par la publicité.

L'enseignant demande aux élèves d'écrire sur un bout de papier le slogan auquel l'affiche de publicité leur fait penser.

L'enseignant récolte les réponses et les écrit au tableau. Parmi celles-ci, il intègre le vrai slogan.

L'enseignant compte les points selon la méthode proposée dans l'encadré ci-dessous.

Faire ainsi 4 à 5 tours de jeu.

● ÉTAPE 3 : Cré-action (30 mn)

L'enseignant invite les jeunes à créer une affiche publicitaire mettant en avant un mode de vie alternatif au modèle promu par publicité.

Les élèves utilisent les magazines, journaux, photos rassemblées par l'enseignant pour cette activité.

La technique du découpage/collage se prête bien à cette forme d'expression et c'est un bon moyen de recycler.

Reprise : les élèves expliquent et justifient leur choix à la classe entière.

LES POINTS

Pour compter les points, l'enseignant dessine un tableau visible de tous avec le nom de chaque groupe.

Pour chaque étape, il faut compter en parallèle :

- 1 point pour ceux qui ont trouvé le bon produit.
- 2 points multipliés par le nombre de votes en sa faveur.

Faire le total pour chaque groupe et le noter sur le tableau

Exemple : Le Groupe A a trouvé la bonne réponse, il a 1 point. Sur les 8 groupes, 3 ont voté pour la proposition du groupe A. Le groupe A a gagné $1 + (3 \times 2) = 7$ points

Qui veut gagner des millions ?

Collège
Niveau 5^e
Arts plastiques
Niveau 3^e
Français

Groupes	Tour 1	Tour 2	...	Total
A				
B				
C				

● ÉTAPE 4 : Conclusion

L'enseignant propose une reprise sur les trucs et astuces de la publicité pour susciter le désir du « toujours plus ». Il peut utiliser une grille d'analyse à partir des questions suivantes :

- > *Quels sont les procédés visuels utilisés par la publicité ?*
- > *Quels sont les procédés rhétoriques utilisés par la publicité ?*
- > *Quels sont les thèmes exploités par la publicité ?*
- > *Quelles sont les références culturelles utilisées par la publicité ?*

L'enseignant propose un débat à partir des affiches créées dans l'étape 3 : *que pensez-vous des modes de vie alternatifs proposés dans ces affiches ?*