



Animations Bonus

Co co-construite par les membres du projet Péri éducatif Bordeaux

Thème : Éveiller à l'esprit critique

Objectifs:

- S'intéresser à l'actualité.
- S'informer par eux même
- Amener l'enfant à se questionner.
- Comment construire l'information fiable, neutre
- Analyser les outils de communication,
- Analyser l'information

•

Démarche:

- Partir d'exemples simples,
- Débat sur les lois très intéressant.

•

Pourquoi ce thème :

Jugement exprimé sans savoir.

Se mettre en opposition avec l'autorité

Difficultés:

Lecture non maîtrisée, attention au niveau des classes

Vigilance sur les jeux vidéo

Différence sphères privée & publique (pour confiance/ neutralité de l'école)

Contraintes:

pas trop de matériel

Deux animations proposées

Photo langage

Plusieurs articles / images / supports différents traitant du même sujet

Débat

Saynète, création manuelle

Information d'où viens tu?

1/ Energizer (15')

Objectif: Introduire la séance

Montrer la déformation de l'information, ne pas écouter une seule personne, comprendre exactement l'information

Téléphone arabe ou option loup téléphone avec deux phrases

Exemples de phrases préparées :

8,5% des enfants français prennent de la pâte à tartiner au petit déjeuner.

Le match de football américain entre les pays bas et le Kazakhstan a fini par une égalité.

Un lama s'est échappé du zoo de Pessac cet hiver

En 2016 le président de la république française est Barack Obama

Debrief avec les enfants: pourquoi l'information est déformée?

2/ Découverte des sources d'information (30')

Partie 1: Faire découvrir les différentes sources d'information possibles

Faire deviner les énigmes ci dessous et demander aux enfants de se positionner sous la photo correspondante.

Les énigmes:

On y trouve des informations classées par ordre alphabétique: dictionnaire

Je raconte des histoire et je suis lu pour le plaisir: Livre

Je peux tout lui dire, lui raconter: Copain

demander à clémence les autres énigmes

Pancartes ou images qui définissent les différentes sources d'information : radio, télévision, enseignants, parents, dictionnaire, encyclopédie, internet, magazines/journaux, cinéma, expositions, livres, copains

Partie 2 : Où trouver les bonnes informations?

On donne une affirmation, et chacun doit se positionner sous la pancarte correspondante à l'endroit où il va aller chercher l'information. Il doit expliquer pourquoi il a choisi cette source d'information. L'animateur(rice) peut aussi jouer pour montrer la variété des supports possibles.

Affirmations

Je veux savoir comment on fabrique un vélo

Un tigre s'est échappé du zoo de Pessac, je veux en savoir plus

Je ne comprends pas un mot , où est ce que je peux trouver la signification?

Je veux savoir ce qui s'est passé pendant la 2nde guerre mondiale?

Je veux voir le clip de Cyprien
Un enfant de la classe est absent, je veux savoir pourquoi
Je veux avoir un avis sur un film/ pour qui voter
Je peux savoir où vit le colibri
Je veux connaître la vie du Tyrex

Quelle type d'information ?

Public, faits divers, actualités, connaissance, culture, opinion/argumentaire.

Qui produit l'info?

Scientifiques/universitaires, journalistes, grand public, professionnel/spécialistes, les partis politiques, les religions, les entreprises/ les grandes marques,..

Fiabilité de l'information?

Croisement des sources, information vérifiée, opinion, communication, rumeur,...

Différenciation :

opinion/rumeur/information

3/ Une publicité comment ça marche? (45mn)

Partie 1: Création d'une publicité

En groupe, création d'une publicité à partir de nouveaux produits. Proposer aux enfants deux supports possibles: saynète ou papier

Pour les créations, des supports/produits sont proposés tels que des prospectus, des journaux....

Proposer à un des groupes de faire une contre pub.

Les enfants présentent leur création (papier ou saynète), les autres enfants donnent leur avis.

J'achète/Je n'achète pas et argumentent.

Variante 1: faire de la publicité pour un voyage dans un pays étranger. Donner des éléments sur quelques pays aux enfants.

Variante 2: demander aux groupes de faire la pub pour un même objet mais destiné à des publics (cibles) différent(e)s

Partie 2 Débriefing

Décrypter, trouver les arguments et techniques utilisés par les élèves.

Faire ressortir la notion de besoin.

Pourquoi je veux un objet/un produit ?

- Pour soi et pour d'autres
- Pour notre confort, sécurité, argent économisé, orgueil, sympathie du produit ou du vendeur, nouveauté.
- Appartenance à un groupe ou la volonté de se différencier

4/ Bilan (5')

Une phrase pour savoir ce qui est de l'opinion et de l'information

Ce verre est en plastique.

Ce gâteau est bon/ a bon goût.

Miss France est belle, elle vient de Guadeloupe
Les marocains ne mangent que du Couscous
Les africains sont noirs
Le cacao est noir
Une plante a besoin d'eau pour pousser
...

Quand je joue avec la pub?

1/ Photo-langage Publicité (15- 20')

Objectif :Introduire la séance

A partir de la question: La pub c'est quoi pour toi?, demander aux enfants de choisir une photo et ensuite d'expliquer pourquoi il l' a choisi.

Images du photo-langage (à trouver): Maillot de foot, affiche publicitaire petite et grande, flyers/événement local, pub internet/pop up, pub détournée, produit dérivé, démarchage, poches/sac, devanture de magasin, bannière stade, pub journaux, voiture avec pub, affiche Téléthon, mascotte Légo, 4 fruits et légumes/jour...)

Mettre en évidence les différents types de support: photo de star avec des vêtements de marques, affiches, pubs dans les journaux, dans les films, voitures/camions...

Variante 1: Raconte moi une pub qui t'a marquée

Variante 2: Faire écouter une pub ambiguë et leur demander de dessiner le produit

2/ Réalisation d'une publicité (45')

Il s'agit d'inventer, puis de jouer une publicité. Deux éléments seront tirés au sort par chaque groupe: un produit et une cible.

Produits: Orange bleue ou carrée, tondeuse, catamaran, shampoing, café bio équitable, rallonge, charentaises (chaussons)...

Cibles: enfants, personnes âgées, ado, adultes

Consignes:

Constituer des groupes de 3- 4 enfants.

Inventer et jouer une publicité à partir des consignes tirées au sort.

Vous n'avez pas le droit de dire le nom d'une marque ou un slogan connu.

Vous devez trouver un slogan et des arguments de vente.

A tour de rôle vous devrez présenter votre publicité au reste des enfants.

Les membres des groupes qui ne jouent pas donnent leur avis: j'achète /j'achète pas.

Vous devez argumenter votre choix

Les animateurs notent les arguments avancés par les enfants.

3/ Grand debrief (20')

A partir des arguments avancés par les enfants, faire ressortir les principaux critères d'achat et la nécessité d'adapter le message/argument à un public

Quelques critères d'achat: Esthétique, Besoin, Prix, Mode...

A quoi ca sert une publicité? Pourquoi la pub? Qui fait la pub (marque)? Possibilité de faire émerger l'idée de la manipulation.

4/ Bilan

3 visuels de télé (Noir, flou, nette)

Noir, je n'ai rien compris/ pas aimé

Flou, J'ai aimé certaines choses pas pas tout

Nette, J'ai aimé et compris