

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

2<sup>e</sup> cycle du secondaire



OPTIONS Arts plastiques ou Arts plastiques et multimédia

F<sup>\*</sup>ou de la<sup>\*</sup> pub  
ou  
pub de f<sup>\*</sup>ou !



## Guide

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

Titre :

## Fou de la pub ou pub de fou !

Cycle : 2<sup>e</sup> cycle du secondaire

Résumé : Il s'agit d'une situation où les élèves auront le plaisir de réaliser un message publicitaire vidéo qui vente les mérites d'un objet insolite et rigolo, nommé chindogu\*, afin de développer la compétence disciplinaire Créer des images médiatiques. Ce clip publicitaire sera finalement mis sous forme de vidéo ou de balado.



\***Chindogu** : Le **chindogu** est l'art japonais d'inventer des **gadgets** « utiles mais inutilisables ». Ces objets sont utiles puisqu'ils répondent à des petits problèmes quotidiens de la vie moderne mais se révèlent dans la pratique, inutilisables du fait des nouvelles contraintes qu'ils génèrent ou du ridicule même qu'ils entraînent.

La traduction littérale est « précieux/rare (珍, *chin*) outil (道具, *dōgu*) » : objet étrange, insolite.  
Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Chindogu>

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

## Résumé de la SAÉ

Compétence disciplinaire	Compétence transversale
<p><b>CREER DES IMAGES MEDIATIQUES</b></p> <p>Critères d'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Cohérence des liens entre l'intention de création, le développement de la mise en forme et le message visuel</li><li>○ Réalisation authentique intégrant des éléments originaux et expressifs</li><li>○ Efficacité de l'exploitation des gestes transformateurs et des propriétés des matériaux</li><li>○ Cohérence de l'organisation des composantes du message visuel</li><li>○ Intégration des retours réflexifs au cours de l'expérience de création</li></ul>	<p><b>EXPLOITER LES TIC</b> (Compétence 6)</p> <p>Critères d'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Pertinence des diverses ressources technologiques utilisées</li></ul> <p><b>METTRE EN ŒUVRE SA PENSEE CREATRICE</b> (Compétence 4)</p> <p>Critères d'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Diversité des idées générées et des scénarios envisagés</li></ul>
Domaine général de formation	
<p>MÉDIAS</p> <p><b>Intention éducative</b></p> <p>Amener l'élève à faire preuve de sens critique, éthique et esthétique à l'égard des médias et à produire des documents médiatiques respectant les droits individuels et collectifs.</p>	<p><b>Axe de développement</b></p> <p>Appropriation des modalités de production de documents médiatiques :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• connaissance des procédures de production, de construction et de diffusion de produits médiatiques ;</li><li>• utilisation de techniques, de technologies et de langages divers.</li></ul>

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

## Résumé de la SAÉ

### Mise en situation et question de départ

Poser la question suivante :

*Peut-on vanter les mérites d'un objet insolite et rigolo ?*

### Proposition de création

Créer, en équipe de 3 ou 4, un message publicitaire de 60 secondes d'un objet insolite et rigolo respectant les principes du [chindogu](#)\* et destiné à être partagé sous forme de vidéo ou de balado.

### Production attendue

Message publicitaire vidéo sous forme de vidéo ou de balado.

### Résumé du déroulement

Tâche 1 : Concevoir et réaliser un objet insolite et rigolo ([chindogu](#)) ainsi qu'un message publicitaire

Tâche 2 : Apprécier un message publicitaire vidéo

Tâche 3 : Créer un message publicitaire vidéo sous forme de balado

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

## Résumé de la SAÉ

### Contenu de formation

Cette situation peut amener l'élève à travailler les éléments du contenu de formation suivants : technique de l'assemblage et du façonnage, le langage plastique ainsi que l'organisation de l'espace.

### Déroulement

Préparation et réalisation		Réalisation	Intégration
<p>Période 1-2 <b>Tâche 1</b></p> <p>Se mettre en situation de départ et <b>créer un objet insolite</b></p>	<p>Période 3 <b>Tâche 2</b></p> <p><b>Apprécier</b> un message publicitaire</p>	<p>Période 4-5-6 <b>Tâche 3</b></p> <p><b>Créer</b> un message publicitaire sous forme de vidéo et/ou de <b>balado</b></p>	<p>Période 7 <b>Tâche 4</b></p> <p><b>Réfléchir</b></p>
<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• reçoit la problématique de départ;</li> <li>• lit et écoute la proposition de création;</li> <li>• s'interroge sur le contenu de la proposition et sur son contexte sociohistorique ;</li> <li>• en équipe de 3 ou 4, conçoit et réalise son objet insolite.</li> </ul>	<p>L'élève, en équipe de 3 ou 4,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• choisit un message publicitaire;</li> <li>• remplit la fiche d'appréciation;</li> </ul>	<p>L'élève, en équipe de 3 ou 4,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rédige le texte d'un message publicitaire ;</li> <li>• rédige le synopsis puis le scénarimage (voir Annexe X);</li> <li>• filme le clip;</li> <li>• réalise le montage final du clip.</li> </ul>	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• présente son clip publicitaire à ses pairs et réfléchit à son résultat.</li> </ul>
<p>Évaluation : Autoévaluation</p>	<p>Évaluation : Coévaluation</p>	<p>Évaluation : Évaluation : Coévaluation</p>	<p>Évaluation : autoévaluation</p>

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

## Préparation et réalisation

### TÂCHE 1 : périodes 1-2

#### Mise en situation et création d'un objet insolite

##### Matériel :

- Cahier de l'élève

##### Mise en situation et question de départ

Poser la question suivante :

*Peut-on vanter les mérites d'un objet insolite et rigolo ?*

Dans un premier temps, demander aux élèves s'ils connaissent les différences et les points communs entre un balado, un podcast, une émission de radio, une vidéo et une émission de télévision. Noter les réponses au tableau et expliquer si nécessaire.

Demander ensuite aux élèves s'ils connaissent ce qu'est le [chindogu](#). Noter les réponses et expliquer si nécessaire. Montrer des exemples de [chindogu](#) en utilisant l'annexe 1 et en inscrivant le mot chindogu dans [Google Images](#).

##### Proposition de création

*Concevoir, planifier et réaliser un message publicitaire de 60 secondes sous forme de vidéo ou de balado, faisant la promotion d'un faux produit insolite obéissant aux principes du chindogu.*

Laisser les élèves relire la proposition de création et de bien la comprendre, dans leur cahier de l'élève, page 1. L'enseignant explique la proposition en définissant les 10 principes du Chindogu (voir Annexe 1) et les élèves les notent dans leur cahier de l'élève, page 3.

Dans un premier temps, ils font une tempête d'idées en notant leurs idées du chindogu à concevoir dans leur cahier de l'élève, page 4.

Dans un deuxième temps, ils réalisent des croquis d'au moins deux chindogus différents dans leur cahier de l'élève, page 5.

Les élèves forment alors des équipes de 3 ou 4. Ensemble, ils choisissent un seul qui leur semble intéressant. Ils font l'inventaire précis des matériaux pour le réaliser dans leur cahier de l'élève, page 6.



# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

## Préparation et réalisation

### TÂCHE 1 : périodes 1-2

#### Mise en situation et création d'un objet insolite

Les matériaux peuvent être en grande partie des objets existants modifiés et des matériaux récupérés. La technique de l'assemblage est à privilégier.

#### Réalisation du chindogu

Inviter les élèves à apporter le matériel nécessaire à la confection de l'objet pour la prochaine période. Ensuite, toujours en équipe, les inviter à réaliser le chindogu. Cette étape peut être aussi faite à la maison comme devoir.

#### Évaluation

Inviter les élèves à remplir la fiche d'autoévaluation dans leur cahier de l'élève, page 7.



# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

## Réalisation

### TÂCHE 2 : période 3

#### Appréciation d'un message publicitaire

##### Matériel :

- Laboratoire informatique mobile ou salle informatique, pour avoir accès à des clips publicitaires ;
- Projecteur multimédia ;
- Cahier de l'élève

##### Recherche d'informations

En devoir à la maison, inviter les élèves à rechercher et regarder des messages publicitaires sur internet. Leur demander de sélectionner 2 messages publicitaires différents, soit :

- un message publicitaire qu'il considère réussi;
- un message publicitaire qu'il considère raté.

Les élèves écrivent leurs observations pour chacun des messages publicitaires dans leur cahier de l'élève, page 8.

##### Appréciation

Inviter les élèves à choisir un seul message publicitaire. Demander aux élèves de se concentrer afin de mieux apprécier la publicité choisie. Expliquer aux élèves que leur appréciation devra leur servir à mieux réaliser eux-mêmes un clip publicitaire. Présenter les questions d'appréciations qui sont dans leur cahier de l'élève, pages 9 et 10. Expliquer les termes et les éléments à compléter.

##### Rendre compte de son expérience d'appréciation

Demander aux élèves de partager certains éléments notés au page 8, 9 et 10. Enfin, demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont appris lors de cette appréciation et en quoi ces apprentissages peuvent leur servir lors de la création d'un clip publicitaire.

##### Évaluation

Inviter les élèves à remplir la fiche de coévaluation dans leur cahier de l'élève, page 11.



# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

## Réalisation

### TÂCHE 3 : périodes 4-5-6

#### Création d'un message publicitaire sous forme de vidéo ou de balado

#### Matériel :

- Laboratoire informatique mobile ou salle informatique
- Caméra web ou portable avec caméra intégré ou téléphone cellulaire ou appareil photo (avec option de filmer) ou caméra vidéo, etc.
- Cahier de l'élève
- Logiciel de montage vidéo

#### Retour sur la question posée

*Peut-on faire un message publicitaire d'un objet insolite ?*

Suite à l'appréciation, inviter les élèves à élaborer une carte d'exploration collective qui rassemble les caractéristiques d'un bon message publicitaire.

Inviter les élèves à relire la proposition de création :

*Concevoir, planifier et réaliser un message publicitaire de 60 secondes sous forme de vidéo ou de balado faisant la promotion d'un faux produit insolite obéissant aux principes du chindogu.*

#### Rédaction du synopsis

Inviter les élèves, toujours en équipe de 3 ou 4, à résumer en quelques mots les propos et l'action de leur clip publicitaire dans leur cahier de l'élève, page 12. Les inviter à garder en tête les caractéristiques d'un bon message publicitaire.

#### Rédaction d'un texte pour le clip publicitaire

Inviter les élèves, en équipe de 3 ou 4, à rédiger un texte court vantant les mérites de leur chindogu dans leur cahier de l'élève, page 13. Ce texte sera utilisé de façon écrite ou sonore pour leur clip publicitaire. Les inviter à garder en tête les caractéristiques d'un bon message publicitaire.

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

## Réalisation

### TÂCHE 3 : périodes 4-5-6

Création d'un message publicitaire sous forme de vidéo ou de balado

#### **Réalisation d'un scénarimage**

Inviter les élèves, en équipe de 3 ou 4, à détailler leur clip publicitaire dans un canevas de scénarimage dans leur cahier de l'élève, page 14.

#### **Tournage**

Inviter les élèves, en équipe de 3 ou 4, à faire leur tournage en utilisant la ressource suivante : [http://www.cslaval.qc.ca/apo/atelier\\_video/](http://www.cslaval.qc.ca/apo/atelier_video/)

#### **Montage**

Inviter les élèves, en équipe de 3 ou 4, à faire leur montage en utilisant la ressource suivante : [http://www.cslaval.qc.ca/apo/atelier\\_video/](http://www.cslaval.qc.ca/apo/atelier_video/)

#### **Rendre compte de son expérience de création**

Inviter les élèves à noter ce qu'ils pensent de leur clip publicitaire dans leur cahier de l'élève, page 15. Demander aux élèves de présenter à la classe leur film puis de partager leur expérience de création. Enfin, demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont appris lors de cette création d'un clip publicitaire.

#### **Évaluation**

Inviter les élèves à remplir la fiche de coévaluation dans leur cahier de l'élève, page 16.

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

## Intégration

TÂCHE 4 : période 7

### Réflexion

#### **Présentation du clip publicitaire**

Afin de motiver de rendre plus signifiant ce projet, créer un petit événement ou les clips publicitaires seront présentés à la façon d'un festival.

#### **Rétroaction**

Inviter les élèves à noter les films présentés dans leur cahier de l'élève, page 17.

#### **Publication sur le site Balado Web**

Afin d'augmenter la visibilité des clips vidéos, ils seraient intéressants de les sauvegarder en format Balado et de les déposer dur le site de Balado Web :

<http://www.baladoweb.qc.ca>

Pour avoir plus d'informations à ce sujet, communiquer avec :

[Andree-caroline.boucher@csp.qc.ca](mailto:Andree-caroline.boucher@csp.qc.ca) ou

[Yves.lemay@csp.qc.ca](mailto:Yves.lemay@csp.qc.ca)

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

## Annexe 1

### Les 10 principes du chindogu

*La traduction littérale de chindogu est « étrange » (chin) « outil » (dogu) » : objet étrange, insolite. L'International Chindogu Society a énoncé dix grands principes à respecter et à suivre dans la création des chindogus :*

1. Un chindogu ne doit pas être conçu pour un véritable usage. Il doit être d'un point de vue pratique quasiment inutilisable.
2. Un chindogu doit exister. Même si on ne peut pas l'utiliser réellement, le chindogu doit physiquement exister.
3. Chaque chindogu doit véhiculer l'idée d'une certaine anarchie, et avoir été créé dans une certaine anarchie. Les chindogu sont des objets créés par l'homme mais qui se sont affranchis du concept d'utilité. Ils représentent la liberté de penser et d'agir, la liberté de défier l'ancienne et suffocante dominance de l'utile, la liberté d'être (presque) inutile.
4. Les chindogu sont conçus pour la vie quotidienne. Ils doivent être compris par tout le monde, et partout. Le chindogu est une forme de communication non verbale. Les inventions extrêmement spécifiques ou techniques ne sont pas classables comme chindogu.
5. Les chindogus ne sont pas vendus. Les chindogus ne sont pas faits pour être vendus ou achetés.
6. L'humour ne doit pas être la seule motivation de création d'un chindogu. La création d'un chindogu est à la base une activité de « résolution de problème ». L'humour est simplement le coproduit de la découverte d'une solution élaborée et/ou non conventionnelle à un problème qui n'était pas nécessairement contraignant.
7. Le chindogu n'est pas de la propagande. Un chindogu est innocent. Il est fait pour être utilisé, même s'il ne le sera pas. Il ne doit pas être créé comme un commentaire pervers ou ironique de la condition humaine.
8. Un chindogu ne peut être tabou. Il ne doit pas être vulgaire, ni porter atteinte à une créature vivante.
9. Un chindogu ne peut être breveté. Les chindogus sont offerts au monde entier. Ils ne sont donc pas des idées pouvant être protégées, placées sous copyright, brevetées, collectionnées ou possédées.
10. Un chindogu ne doit causer aucun préjudice.

### Le site officiel

<http://chindogu.com/chindogu/>

<http://www.pitt.edu/~ctnst3/chindogu.html>

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

## Annexe 1

### Quelques exemples



Pour pouvoir se moucher partout et en tout temps.



Pour beurrer parfaitement son pain grillé.



Pour garder les chaussures bien au sec.

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

## Annexe 2

### Comment rédiger un message publicitaire efficace

#### **Informez**

Ne vous éparpillez pas, concentrez-vous sur un objectif. Une bonne publicité a pour but d'informer le lecteur et de le presser à passer à l'action. À choisir entre deux concepts, optez toujours pour celui qui atteindra le mieux cet objectif.

#### **Exposez clairement les avantages de votre offre**

Ne tournez pas autour de pot... Votre annonce n'a que quelques secondes pour convaincre. Mettez immédiatement en évidence l'avantage décisif de votre offre. Noyer votre message dans un surplus de paroles est un pas vers l'échec.

#### **Suscitez l'intérêt**

Éveillez la curiosité. Invitez le destinataire à aller de l'avant. En bref, adressez-vous à lui comme vous le feriez dans le cadre d'une conversation normale. Répondez à ses questions, balayez ses objections et prouvez que votre offre correspond à ses besoins.

#### **Soyez un expert**

Une bonne publicité se caractérise par la qualité de son argumentaire. Vérifiez deux fois plutôt qu'une que vous exploitez correctement les concepts que vous évoquez.

#### **Ne sous-estimez jamais le destinataire**

Une erreur classique consiste à sous-estimer le destinataire et à lui proposer un texte publicitaire réduit à sa plus simple expression.

#### **Poussez le destinataire à l'action**

N'oubliez jamais de pousser le lecteur à l'action. Mais donnez-lui une raison de le faire. Accentuez le sentiment d'urgence par une offre limitée ou par un cadeau exclusif. N'oubliez pas que votre but principal est de vendre vos produits et services.

Inspiré de : [http://www.novasys.be/Smart/sa\\_250603.html](http://www.novasys.be/Smart/sa_250603.html)

# Situation d'apprentissage et d'évaluation

---

## Annexe 3

### Pratique réflexive

#### Question à se poser avant, pendant et après le projet

1. L'activité contribue-t-elle au développement de compétences transversales et disciplinaires ? Lesquels ? Quels sont les ajustements nécessaires ?
2. La baladodiffusion est-elle une activité qui peut se réaliser en classe d'arts? Dans un laboratoire informatique ? En devoir à la maison ?
3. Quel est le public cible visé ?
4. Ai-je les ressources humaines et techniques à portée de main ?
5. Ai-je le matériel et les lieux nécessaires ?