

Présentation de la vidéo

Description

La série d'animation « Les énergivores » aborde avec humour les thèmes du développement durable et de la consommation énergétique. Les « énergivores », les objets du quotidien, prennent la parole pour dénoncer les mauvaises habitudes de consommation prises par les hommes, qui favorisent le gaspillage d'énergie. Un conseil simple en lien avec le thème abordé est donné à la fin de chaque programme.

Les mal-jetés

« Les mal-jetés » traite d'un sujet familier des élèves : le recyclage des téléphones portables devenus objets de consommation courants, dont la durée de vie est de plus en plus courte.

La mise en scène repose sur le récit du personnage central, le téléphone portable, qui se réveille suite à un cauchemar : il a été jeté aux ordures !

Cela ressemble au cauchemar réel de nos sociétés actuelles qui se débarrassent de tous leurs Smartphones et autres appareils téléphoniques sans passer par le tri sélectif, alors que le risque de pollution est grand, et le gaspillage immense.

Contenus

Découpage du film

00 min 00 s : Générique.

00 min 10 s : Une chambre, un ado endormi ; sur la table de nuit : un téléphone portable.

00 min 16 s : Soudain, le téléphone crie. Les autres objets sur la table de nuit se réveillent. Le téléphone commence à raconter le cauchemar qu'il vient de faire : son propriétaire ne voulait plus de lui et l'insultait, le trouvant dépassé et démodé. Le portable est jeté dans une poubelle comme une ordure et se voit déjà finir dans une usine d'incinération.

00 min 39 s : La lampe commente la scène en imaginant les conséquences de ce geste : la pollution avec les composants toxiques internes du téléphone.

00 min 43 s : Heureusement, un clochard récupère l'appareil. La lampe et le réveille-matin s'imaginent que c'est sûrement pour récupérer l'argent, l'or et le tantale des circuits, car avec 200 portables et bien équipé on peut faire une bague en or.

00 min 55 s : Mais le cauchemar continue ! Le portable est fauché au clochard par un enfant qui passe à vélo. Lorsqu'il s'aperçoit que le téléphone est endommagé, il le jette dans l'aquarium de sa sœur. La fuite de la batterie et des matières toxiques tue tous les poissons. Furieuse, la sœur prend un marteau et casse le téléphone. C'est là-dessus qu'il s'est réveillé.

01 min 17 s : Ses amis le réconfortent. Le réveille-matin ajoute que le seul risque dans cette famille, « c'est de moisir dans un tiroir pendant des années... »

01 min 28 s : Slogan « Votre mobile, un concentré d'énergie à recycler, absolument ».

01 min 31 s : Générique.

Notions

- La constitution d'un téléphone portable et les risques de pollution.
- La société de consommation et le gaspillage des matières premières et des objets produits.
- Le recyclage et l'environnement durable.
- Les comportements citoyens et les écogestes.

LES ÉNERGIVORES

LES MAL-JETÉS

Vocabulaire

- **Noms** : un réveille-matin, un pixel, une usine d'incinération, la pollution, un clochard, des métaux lourds, des plastiques spéciaux, le tantale, un circuit, un moment de répit, une fuite de batterie, un mauvais rêve, un concentré d'énergies.
- **Verbes et expressions** : balancer, être équipé, être fauché, moisir dans un tiroir, recycler.

Accompagnement pédagogique

Introduction

La vidéo aborde un thème connu des élèves : le recyclage des téléphones portables, objets de surconsommation.

Cette problématique s'intègre dans les programmes scolaires du cycle 3, en lien avec les sciences, les mathématiques et la citoyenneté.

La vidéo peut également être utilisée en tant que support narratif, du point de vue du langage et de la mise en scène : c'est un objet filmique à étudier et à comprendre dans sa spécificité.

Niveaux, domaines, compétences

Niveaux : cycle 3 : CE2, CM1 et CM2

Domaines : Français : langage oral ; Sciences expérimentales et technologie – Instruction civique et morale

Compétences en référence au deuxième palier pour la maîtrise du Socle commun

Compétence 1 : la maîtrise de la langue française

- S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
- Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté.
- Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.
- Répondre à une question par une phrase complète à l'oral comme à l'écrit.

Compétence 3 : les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

- Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner.
- Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter.
- Mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions.
- Maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques.
- Mobiliser ses connaissances dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante.

LES ÉNERGIVORES

LES MAL-JETÉS

Compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- Utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail.
- Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement.

Compétence 6 : les compétences sociales et civiques

- Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.

Mise en œuvre

Objectifs pédagogiques

Au cours de cette séquence, les élèves découvriront la vidéo, la comprendront et cerneront la problématique soulevée. Ils s'engageront dans une démarche d'investigation et de documentation pour acquérir des connaissances sur le sujet. Ils échangeront, discuteront, partageront de l'information et participeront à des questionnements pour travailler et collaborer au sein de la classe.

Organisation possible de la séquence

Tableau type d'organisation de la séquence avec description sommaire des différentes séances qui la composent :

Cycle 3					
Séance	Durée	Titre et descriptif des séances	Intention pédagogique	Déroulement	Activités de prolongement, application, réinvestissement transfert
1	45 min	Découverte de la vidéo et du sujet.	Faire émerger les représentations initiales des élèves.	Discussion en classe sur la question des téléphones portables : les élèves en ont-ils ? Combien ? Depuis combien de temps ? En ont-ils déjà changé ? Qu'ont-ils fait des anciens ? Savent-ils ce que contient un appareil ? Où faut-il les jeter ? Pensez-ils qu'il s'agit d'un objet de consommation courante ? Avec quels autres produits peut-on les comparer ? etc.	Apporter en classe des téléphones qui ne servent plus. Organiser une exposition du type « musée de classe ».

LES ÉNERGIVORES

LES MAL-JETÉS

2	45 min	Compréhension de la vidéo	Étude d'un objet filmique	<p>1. Visionner la vidéo et demander aux élèves de prendre des notes pour conserver le plus d'informations possibles (lieux, personnages, éléments de dialogues, traits d'humour, chronologie du récit...).</p> <p>2. Questionnaire de compréhension à remplir (voir activité 1 : présenter le questionnaire avant le visionnage).</p> <p>3. Échanges et débat pour aboutir à l'écriture d'une phrase problématique du type : Nous vivons dans un monde de surconsommation qui utilise beaucoup d'objets produits comme des « jetables ». Comment réduire le gaspillage et consommer plus juste et plus durable ?</p>	<p>Imaginer et rédiger pour chaque portable du musée de classe un cartel qui explique en quelques phrases l'histoire du téléphone « mal-jeté ».</p>
3	1 h	Pourquoi faut-il recycler ?	Recherche et documentation	<p>La vidéo pose la question de la surconsommation et de la pollution liée au non-recyclage des objets jetés.</p> <p>Les élèves mènent une recherche active en lien avec le B2i et les capacités à traiter l'information sur Internet.</p>	<p>Confectionner un panneau d'exposition avec les résultats de tous les groupes.</p>
4	45 min	Mise en commun	Structuration des contenus	<p>Dans le cahier de sciences, guidé par le professeur, rédiger un texte de synthèse sur le recyclage en utilisant le vocabulaire spécifique.</p>	<p>Apprendre le vocabulaire.</p>

5	1 h	Script d'une nouvelle vidéo	Réinvestissement	Les élèves vont imaginer un nouveau script de vidéo où le propriétaire du téléphone portable est un adolescent écoresponsable.	Jouer au réalisateur et imaginer les images à créer.
---	-----	-----------------------------	------------------	--	--

Descriptif détaillé : séances 3 et 5

Séance 3

Objectif : mener une recherche documentaire à partir d'un site web, se documenter sur un sujet, rédiger des éléments de synthèse (textes, iconographie) pour organiser et fixer les informations.

Déroulement

1. Échange oral pour cerner la problématique de la vidéo (5 min) : le recyclage permet de lutter contre le gaspillage économique et la pollution.

2. Visite guidée du site du « SMEDAR-Junior » par projection en classe ou en salle informatique, au vidéoprojecteur ou TBI ou sur écrans en réseau : www.smedar-junior.fr/index.php

Les élèves comprennent qu'il y a toutes sortes d'objets, d'emballages qui sont triés pour une « 2^e vie » (10 min).

Selon les moyens techniques présents, on pourra imaginer d'autres modalités de recherche : en groupes notamment avec une fiche enquête qui guidera le parcours dans le site. On organisera ensuite une mise en commun. Une synthèse pourra être alors recopiée ou distribuée.

3. Cliquer sur l'onglet « déchets story » dans le menu supérieur et proposer aux élèves d'explorer par groupes les cinq diaporamas du menu (colonne de gauche) sur le tri des déchets à la maison et leur processus de recyclage. Chaque groupe a pour consigne de (35 min) :

- visionner le diaporama pour comprendre et échanger ;
- sélectionner et organiser les informations essentielles en rédigeant des phrases ou de courts textes ;
- réaliser des schémas (ou des captures d'images en salle informatique, lien avec le B2i) pour illustrer le propos ;
- présenter l'ensemble (version imprimée ou numérique).

4. Présentation orale (exposition ou projection numérique) par groupes (échelonnés sur la semaine).

Séance 5

Objectif : mobiliser des compétences d'imagination et de création, des connaissances sur les récits et sur la langue, pour créer une fiction avec une trame narrative cohérente (lien avec le thème, la vidéo d'origine).

Déroulement

1. Échange oral sur la vidéo de départ (10 min) : comment sont présentés les « humains » dans la vidéo par rapport à tout ce que vous avez appris sur le sujet du recyclage, du gaspillage, de la pollution ?

2. Proposer le projet aux élèves : « Et si on changeait le monde ? Et si on refaisait l'histoire ? »

Les élèves vont imaginer un nouveau script de vidéo dans lequel le propriétaire du téléphone portable est un adolescent écoresponsable (5 min).

3. Travail par groupes (30 min). Consigne : imaginer une trame narrative avec un début, une fin, une dizaine d'étapes entre les deux. Rédiger ce scénario sous la forme de phrases courtes qui présentent le contenu de chaque partie (les élèves disposent d'une feuille A4 avec un tableau pleine page, 2 x 6 cases).

4. Présentation générale (30 min) : chaque groupe propose à la classe son idée de script en quelques minutes. Les différents scripts sont mis au vote pour en retenir un seul qui servira de base de création.

5. Réalisation (30 min) : les groupes ont tous le même script. Chacun imagine les images qui permettraient de réaliser l'animation avec une liberté de supports : vidéos, BD, diaporama, audio, photorécit... Un document de cadrage avec toutes les informations utiles est rédigé comme feuille de route pour une équipe virtuelle de réalisation.

*Vous trouverez une sélection de ressources complémentaires
(bibliographie, sitographie, fiche élève) dans la fiche de présentation
de la vidéo sur lesite.tv*

Livret rédigé par Véronique GRANVILLE

© Réseau Canopé, 2015