

Lauréates du prix de l'ABPF³¹

Qui sont les samouraïs de la POP culture? Écrire une autofiction sous la forme d'un album

Océane Franck,
étudiante à la Haute École Charlemagne-Liège

Zoro, Yasuke, Maître Yi ! Ces noms ne vous évoquent peut-être pas grand-chose, mais vos élèves les reconnaîtront sûrement. Grâce à cette leçon, plongez-les au sein d'histoires fascinantes sur les samouraïs ! Au fil des pages ils découvriront la vie de ces combattants légendaires. Ils utiliseront albums, vidéos et documents informatifs pour se créer une vision du samouraï afin de transposer celle-ci dans la POP culture. Toutes les activités proposées assureront la réalisation d'un album s'inscrivant dans un récit de vie sous forme d'autobiographie fictionnelle.

Dans le cadre de cette séquence, tu seras amené à écrire une autofiction. Cet écrit se portera sur un personnage de ton choix (issant partie de la POP culture) et ayant les qualités et les valeurs d'un samouraï.
Avant de commencer cette production, il faut avant tout partir à la découverte des samouraïs et définir ce qu'est une autofiction !

**À LA DÉCOUVERTE
DES SAMOURAÏS**

YASUKE

Pour commencer ce voyage au temps des samouraïs, je t'invite à lire l'album « Yasuke ». Mais, au préalable, analysons la 1^{ère} et la 4^{ème} de couverture.

1^{ère} DE COUVERTURE



Regarde attentivement la couverture, puis réponds aux questions.

Quel est le titre de l'album ?

Que peut-il signifier ? Que comprends-tu du titre ?



**À LA RECHERCHE
D'UN SAMOURAÏ**

Maintenant que tu en as appris davantage, tu peux choisir un personnage de l'univers de ton choix, portant les valeurs et les qualités d'un samouraï !
Avant tout, choisis un personnage et l'univers qui lui est propre !

Ce personnage peut provenir :

- D'un roman, d'une bande-dessinée, d'un manga, d'un album :
Exemples : King, S. Si ça saigne, Hawkins, P. La fille du train, De Pins, A. Zombienium...
- D'un jeu vidéo :
Exemples : Uncharted, Call of Duty, League of Legends...
- D'une série, d'un Anime :
Exemples : Alice in Borderlands, Full Metal Alchemist, Breaking Bad...
- D'un film :
Exemples : Harry Potter, Inception, Le dernier train pour Busan...

200% SUR LA POP CULTURE

L'univers et le personnage que tu choisis proviendront de la POP culture. Mais, qu'est-ce que la POP culture ?
La POP culture, aussi appelée culture populaire, est un genre de culture qui a pour principale particularité d'être partagé par une grande partie de la population.



31 Association belge des professeurs de français

Une place pour l'indignation et le rire en classe de français. Rédiger un billet d'humeur en cinquième secondaire dans le général de transition

Juliette Deschepper – étudiante à l'Université catholique de Louvain

Inscrite dans l'U.A.A.3 des programmes de français, la séquence de douze périodes "Une place pour l'indignation et le rire en classe de français" est pensée pour clore un parcours sur l'argumentation dans le dernier degré du secondaire dans l'enseignement de transition.

Au terme de cette séquence, les apprenants doivent produire, individuellement, un billet d'humeur écrit pour réfuter une opinion défendue dans un courrier des lecteurs. Ils ont choisi à l'avance un sujet qui suscite leur indignation, identifié une thèse et ils cherchent à convaincre leur lecteur avec humour. Le

billet d'humeur, concis et humoristique, a les capacités de s'imposer dans notre société, où un texte doit rapidement accrocher l'attention pour être lu en entier. L'objectif est donc de donner aux élèves des outils pour rendre leur texte accrocheur mais également d'éveiller leur esprit critique envers cette catégorie d'argumentations pour lesquelles l'honnêteté intellectuelle n'est pas la priorité.

Pour préparer au mieux les élèves à cette évaluation finale, l'enseignant leur apprend à reconnaître et à appliquer la structure du billet d'humeur, à comprendre et à respecter la situation de communication, à créer un titre accrocheur (bref et humoristique), à être concis et à terminer leur texte par une chute. De plus, il les exerce à utiliser à bon escient le pathos, le logos et l'éthos. Il enseigne également quelques notions de polyphonie pour que les élèves apprennent à répondre à une opinion en y faisant référence dans leur texte avec distance et ironie (voir tableau 1).

En effet, au cours de cette séquence, les élèves s'entraînent à répondre efficacement à une position adverse. Pour cela, il faut comprendre le raisonnement logique de l'adversaire, s'ouvrir à d'autres systèmes de connaissances et de valeurs que les siens. Or, l'opinion à laquelle les apprenants s'opposent lors de la production finale a été sélectionnée par eux parce qu'elle suscite leur indignation. L'enjeu est donc de leur apprendre à canaliser ce sentiment, par le rire notamment, et à affirmer leurs opinions tout en étant capable de comprendre des avis divergents, même lorsque ces derniers vont à l'encontre de leurs convictions et éveillent leurs émotions.

L'un des enjeux principaux de cette séquence est de donner envie aux élèves d'écrire. La classe découvrira que l'écriture permet l'expression d'émotions, de l'indignation et d'opinions personnelles et que la rédaction d'un billet d'humeur est une possibilité pour faire rire, être percutant et exploiter la puissance de la langue.

Périodes	Matière travaillée
1	Production initiale : transformer intuitivement l'indignation en rire pour convaincre
2	Découverte du genre - Bain de textes - Analyse d'un billet d'humeur
3	Ethos, logos, pathos - Rappel des notions - Analyse d'un billet d'humeur - Exercice
4	Situation de communication : travail en groupes pour créer une carte mentale collective sur la situation de communication du billet d'humeur
5 - 7	Polyphonie - Qu'est-ce que la polyphonie ? (théorie et exercices) - Le rôle de la polyphonie dans l'argumentation, analyse d'un billet d'humeur - L'ironie : théorie et exercices Discussion sur l'honnêteté intellectuelle
8 - 9	Accrocher l'attention - Le titre : analyse, techniques et exercice - La chute : analyse, théorie, exemples apportés par des élèves, exercice - La concision : production des élèves, réflexion pour établir des conseils, exercices
10	Planifier sa rédaction (U.A.A.0)
11	Évaluation (planification)
12	Évaluation (rédaction)

Tableau 1 : scénario de la séquence