



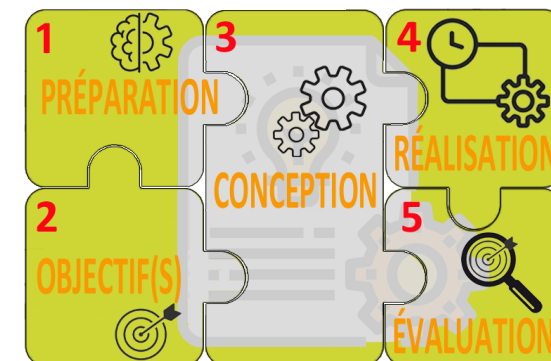
PRÉAMBULE : *Le projet conte-storytelling vise à développer les compétences rédactionnelles des élèves, autour de documents narratifs :*

- Les formes de texte narratif ;
- Connaître le schéma narratif ;
- Savoir utiliser le QQQQCP ;
- Développer son imagination ;
- Utiliser le narratif en marketing dans le cadre du storytelling.

Le storytelling impliquant la création de personnages, le projet permettra, avec les élèves et en lien avec l'IA, de créer une ou plusieurs mascottes. Ces mascottes se devront d'être signifiantes. Elles concourront à la mise en scène de petites histoires, sur différents supports, propres à promouvoir notre marque, le LP LE HURLE-VENT du TRÉPORT.

1) Préambule Qu'est ce qu'un préambule et que présente-t-il ?

Du latin, *prae* (« avant ») et *ambulare* (« aller et venir »), un **préambule** est un **exposé préliminaire des objectifs** que l'on souhaite atteindre dans une **démarche de projet**.





SOMMAIRE

Année 1 2MRC

Découvrir le narratif et son pouvoir

M. DUMAINE, Lettres-HG
Mme HAUDIQUERT, Commerce

Activité 1 : L'univers du merveilleux

Activité 2 : entre contes & légendes

Activité 3 : (re)découvrir le schéma narratif

Activité 4 : écrire un conte

Activité 5 : présenter un conte

Activité 6 : le storytelling : DÉMARCHE

Année 2 1MCV

Mettre en place un storytelling

Mme ALBINI, Commerce
M. DUMAINE, Lettres-HG
Mme GOKÉ, RBDE
Mme GUILAN, CPE-UFA
Mme HAUDIQUERT, Commerce
Mme MOUQUET, Documentation

Activité 7 : marque & mascotte

Activité 8 : la mascotte & la marque

Activité 9 : dessiner, créer les mascottes

Activité 10 : éléments périphériques

Activité 11 : Mascottes et IA, ÉLIO & BORÉA

Activité 12 : Merchandising Mascottes

Activité 13 : Étude du marché du Lycée

Activité 14 : La Démarche de PROJET

Année 3 TMCV

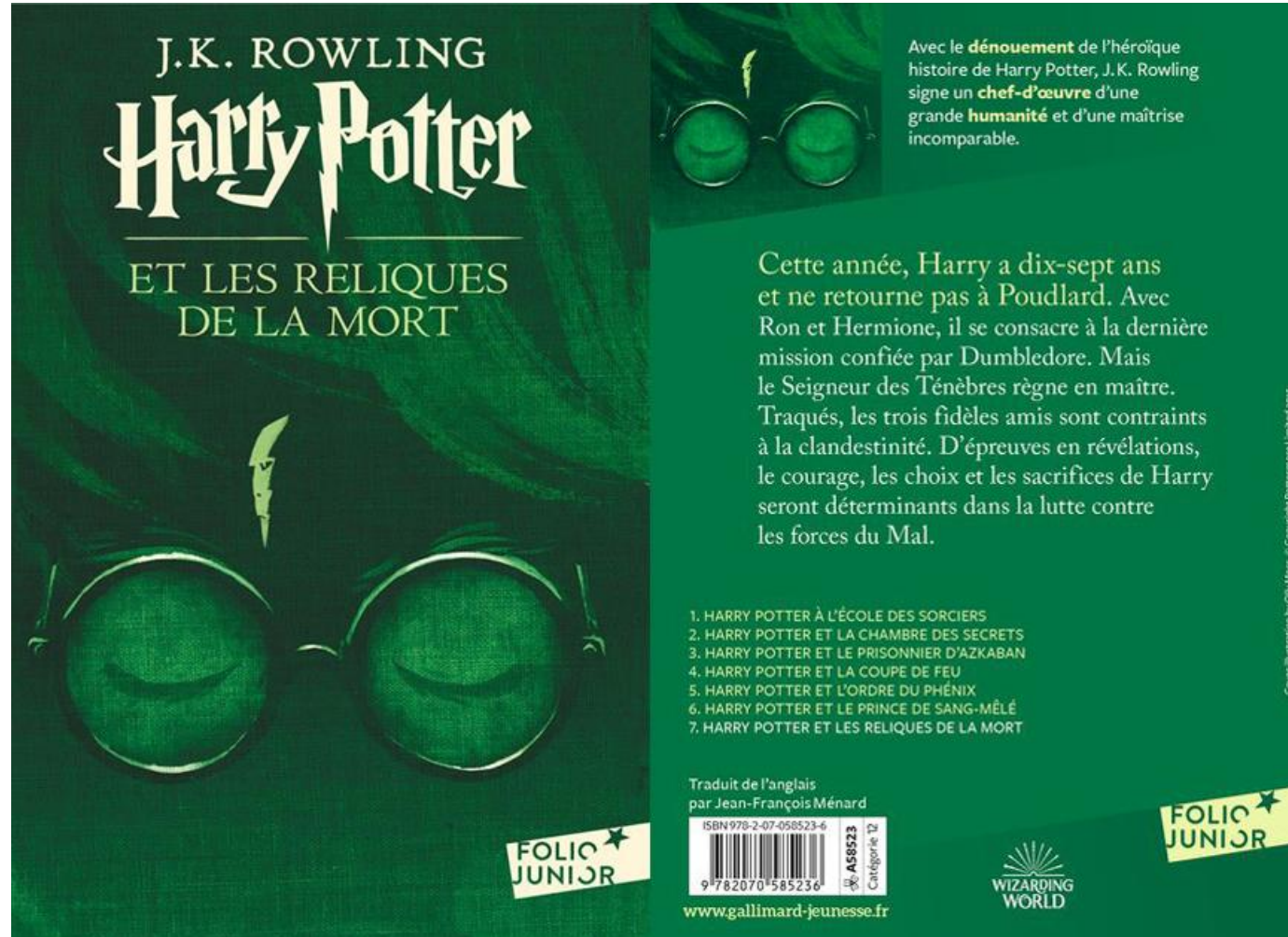
Storytelling & promotion commerciale

Éléments de MASCOTTES & STORYTELLING

CHARTRE GRAPHIQUE NOMS PERSONNAGES ACCESSOIRES SLOGANS DÉCORS TEXTES AFFICHES CAMPAGNES PUBLICITAIRES
MUSIQUE LOGOS FLOCAGES FILIÈRES du LYCÉE ENQUÊTE RSE ADMINISTRATIF ÉCHÉANCIER

Harry Potter

Document 1 : une couverture



2) **Document 1** Quel visuel vous est ici présenté ?



Il s'agit du visuel du **roman Harry Potter, heptalogie** (7 épisodes) écrit par **Joanne ROWLING**, auteure britannique, entre 1997 et 2007.

Le document est composé de la **première de couverture** et de la **quatrième de couverture**.

3) **Document 1** Quels éléments nous permettent de reconnaître Harry Potter ?

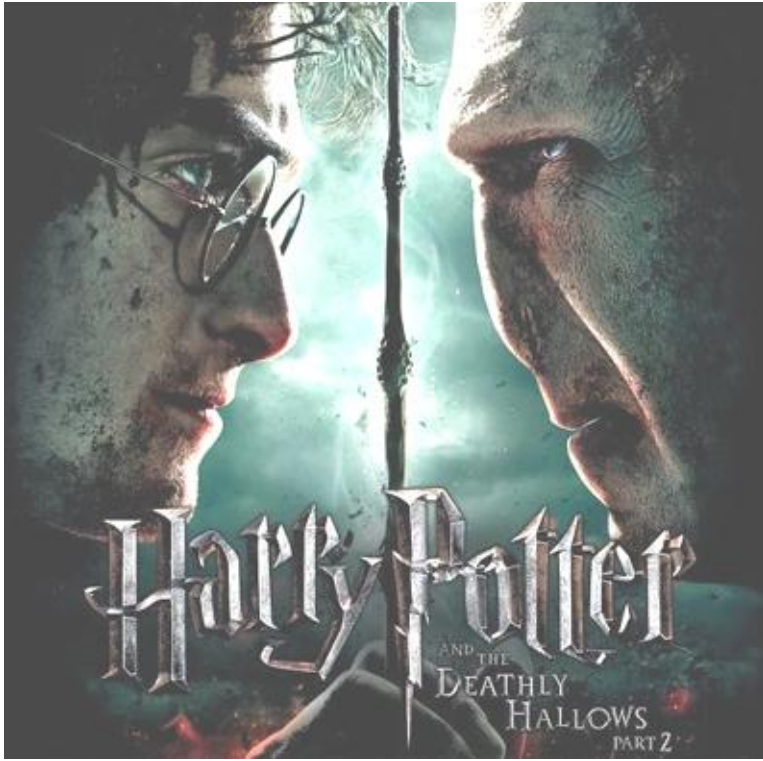
Deux éléments sont caractéristiques du personnage, du héros de l'œuvre : ses **lunettes rondes**, mais surtout sa **cicatrice sur le front en forme d'éclair**.

On reconnaît donc le héros par **métonymies**, ses lunettes ou sa cicatrice (la partie) pour Harry Potter (le tout).

4) **Document 1** A quel genre romanesque pourrait-on rattacher *Harry Potter* ?

Harry Potter est un roman qui se rattache au **merveilleux** et plus précisément au **low fantasy** (« fantaisie basse ») : des phénomènes extraordinaires (magiques) se produisant dans un monde, un univers connu, familier.

ACTIVITÉ 1 – L'univers du merveilleux



Document 2 : Le conte des Trois Frères



Harry Potter

5) **Document 2** Pourquoi peut-on dire que *Le conte des trois frères* est un récit enchâssé ?

Le conte des trois frères est inséré, incrusté dans l'histoire d'Harry Potter : c'est donc **un récit dans un autre récit**, enchâssé.

6) **Document 2** Résumer le conte à l'aide du QQQQCP...

- | | | |
|---|-----------------|--|
| Q | Qui | Trois frères |
| Q | Quoi | ...rencontrent la Mort qui leur accorde des faveurs... |
| O | Où | ... près d'une dangereuse rivière... |
| Q | Quand | ... un jour... |
| C | Comment | ...qui exerce tous leurs souhaits... |
| P | Pourquoi | pour les faire mourir rapidement. |



Le QQQQCP **part de QUI**.
Il peut y avoir plusieurs QQQQCP, en fonction de qui on parle...

RÉSUMÉ : Un jour, près d'une dangereuse rivière, trois frères rencontrent la Mort qui leur accorde des faveurs.

Au premier, la plus puissante des baguettes magiques, au deuxième, une pierre pour faire ressusciter les morts, au troisième, une cape d'invisibilité. La mort, en exauçant tous leurs souhaits cherche ainsi à les faire mourir rapidement. C'est un succès pour les deux premiers mais un échec pour le dernier frère.

7) **Document 2** Pourquoi le frère benjamin va connaître une vie plus longue que celle de ses frères ?
Quelle valeur peut-on donner au choix du 3^{ème} frère ?

La cape d'invisibilité va permettre d'échapper à la mort.

Le choix du **frère benjamin** va le faire devenir **immortel**, choisir le moment de sa mort en vivant dans la discrétion, l'**anonymat**. C'est la **morale du conte**.

« Pour vivre heureux, vivons cachés. » **[PROVERBE]**



VOCABULAIRE DE LA FRATRIE

➡ ensemble des **enfants**, frères ET/OU sœurs.

- **AÎNÉ(E)** : premier(e) né(e) ;
- **PUÎNÉ(E) ou CADET(TE)** : né(e) **après** l'ainé(e) quelque soit l'ordre de naissance ;
- **BENJAMIN(E)** : né(e) **après** l'ainé(e) en étant le (la) dernier(e) de la fratrie.

ACTIVITÉ 2 – entre contes & légendes



Le Petit chaperon rouge



La Barbe bleue



Blanche-Neige



Le Chat botté

	Caractéristiques du conte
Cible, fonction	De tradition orale, parfois très vieille, il vise à être raconté (aux enfants).
Texte	plutôt court, en vers (texte qui rime) <u>ou</u> en prose (texte qui ne rime pas)
Personnages	PEU NOMBREUX (1 à 4 généralement) HUMAINS OU ANIMAUX PORTENT RAREMENT UN NOM ➔ défini par une PÉRIPHRASE (expression imagée) Le Petit chaperon rouge, le Chat botté, La Reine des Neiges ... ➔ défini par une MÉTONYMIE (partie pour le tout) Barbe bleue, Blanche-Neige, Peau d'Âne, ... ➔ défini par leur STATUT SOCIAL (fonction sociale) Le roi, la reine, le prince, la princesse, Le Petit Prince... ➔ défini par leur SITUATION FAMILIALE Le père, la mère, la veuve, l'orphelin ...
Espace	LIEU peu ou pas défini
Temps	ÉPOQUE peu ou pas définie
Début de l'histoire	Généralement, commence par « il était une fois... » ; « Un jour, ... » ; ...
Fin de l'histoire	Fin généralement heureuse, conclue par une morale, leçon de vie.

- 8) Reproduire le tableau ci-dessus et le compléter...
- 9) Reconnaître les 4 illustrations de contes célèbres...
- 10) Raconter brièvement l'histoire d'un de ces contes ou d'un conte de son choix...
- 11) Pourquoi n'est-ce pas forcément grave de ne pas se rappeler de toute l'histoire ?

Ce n'est pas forcément grave de ne pas se rappeler de toute l'histoire d'un conte. Il est permis d'inventer pour proposer sa version.

ACTIVITÉ 2 – entre contes & légendes



Document 3 : La Petite fille aux allumettes



12) Comment est défini le seul et unique personnage de l'histoire ?

Le **personnage** n'a pas de nom. Il est défini par une **périphrase**, c'est-à-dire une **expression imagée**.

13) Quel rapport peut-on faire entre le conte et son auteur ?

La petite fille du conte raconte la **misère de certains enfants au XIXe s.**, siècle de la **révolution industrielle**, la lutte pour la survie passant par « **des petits boulots** » comme vendeuse d'allumettes. Il peut aussi **témoigner de l'enfance de l'auteur**.

14) Où se situe la dimension merveilleuse du conte ?

La **dimension merveilleuse** de *La Petite Fille aux allumettes* est **onirique**.

Elle est liée aux **rêves**, **hallucinations** qui balisent l'**agonie** (« chemin vers la mort ») du personnage qui brûle toutes ses **allumettes**, symboles d'**espoir**.

L'auteur présente la **mort de la fillette** à la fois comme une **tragédie** et comme un **soulagement**, l'**accès à un monde meilleur**.



Éclairage

Hans Christian **ANDERSEN**

(1805-1875)

Écrivain, conteur



« **Ma vie est un beau conte de fées, riche et heureux.** »

Auteur danois, il a été reconnu de son vivant, dans son pays, avec ses contes pour enfants. Il reste une référence mondiale en la matière et il a imprégné son œuvre de sa personnalité étrange et attachante.

Enfant pauvre et méprisé, son succès international et son statut de conteur des enfants du roi Christian IX du Danemark seront sa revanche sur la vie.

D'après Wikipedia.org.



ACTIVITÉ 2 – entre contes & légendes

Document 4 : *Riquet à la houppe*

Document 5 : *Peau d'Âne*



Document 6 : *Les Sabots d'Hélène*



15) Quelle est la morale commune à ces trois « contes » ?

La **morale** commune à ces trois contes est que **les apparences sont souvent trompeuses**.

16) Que nous apprend l'illustration des Contes de ma mère l'Oye sur les contes ?

A la fin du XVIIe s., la **veillée** près de la **cheminée** est un **temps consacré aux histoires** racontées aux enfants par une nourrice d'origine paysanne.

Elle raconte des histoires **tout en travaillant**, en filant au fuseau. Il ne faut pas « perdre de temps. »



Éclairage



Charles **PERRAULT**
(1628-1703)

Homme de lettres



En 1697, alors âgé de 69 ans, il fait paraître *Les Contes de ma mère l'Oye*, recueil de contes, classique de la littérature enfantine. La Mère l'Oye (« oie ») désigne le personnage fictif de la nourrice paysanne, venue à la ville pour garder les enfants de l'aristocratie et leur racontant des histoires.

Les contes écrits ne sont pas de son invention mais ses **versions** d'histoires, racontées de longue date aux enfants.

D'après Wikipedia.org.



Les 8 contes en prose :

- La Belle au bois dormant ;
- Le Petit Chaperon rouge ;
- La Barbe bleue ;
- Le Maître chat ou le Chat botté ;
- Les Fées ;
- Cendrillon ou la Petite Pantoufle de verre ;
- Riquet à la houppe ;
- Le Petit Poucet.

Les 8 contes en vers :

- La Marquise de Salusses ;
- Les Souhais ridicules ;
- Peau d'Âne.

Les Fées



ACTIVITÉ 2 – entre contes & légendes

Document 7 : la BRETAGNE



18) Document 7 Quels références utilisent le conteur de la légende d'Ys ?

Le conteur utilise plusieurs références, pour rendre son récit plus amusant :

1. Deux extraits du film *The Mask* (1994), avec Jim CARREY ;
2. Deux passages de *Star Wars : un nouvel espoir* (1977) ;
3. Le début du refrain de *Face à la mer*, Calogero et Passi, 2004 ;
4. Un extrait d'un épisode des *Expert- Miami*.

Toutes ces références sont tirées de la pop culture, culture populaire, celle du plus grand nombre.

Document 8 : La légende de la ville d'YS



VILLE d'YS ou IS

Ker-Is en breton, littéralement
« Ville en-dessous » du niveau de la mer.

17) Document 7 Résumer la légende de la ville d'YS à l'aide du QQQQCP...

- Q** Qui (personnage principal) ? **DAHUT**, fille du roi **GRADLON**,...
- Q** Quoi ? ...provoque sa mort et l'engloutissement....
- O** Où ? ... d'YS...
- Q** Quand ? ... ? ...
- C** Comment ? ...en volant, sur demande du **DIABLE**, la clé des portes de la ville, à son père...
- P** Pourquoi pour punir DAHUT et les habitants de leur orgueil et de leurs péchés.

ACTIVITÉ 2 – entre contes & légendes

Document 9 : Evariste-Vital LUMINAIS, *La Fuite du roi Gradlon*, 1884.



19) Document 9 & 10 Quels principaux points communs et différences peut-on remarquer entre les deux événements évoqués par ces deux tableaux ?

Les deux tableaux, peints au XIX^e s., évoquent deux catastrophes divines (provoquée par Dieu). La première, la submersion de la ville d'Ys par l'océan ; la seconde, la destruction par le feu de Sodome et Gomorrhe.

Ces œuvres mettent en scène des femmes pécheresses, sévèrement punies.



Document 10 : John MARTIN, *La Destruction de Sodome et Gomorrhe*, 1852.



20) Document 5 Quelles sont les deux grandes différences que l'on peut-on établir entre le conte et la légende ?

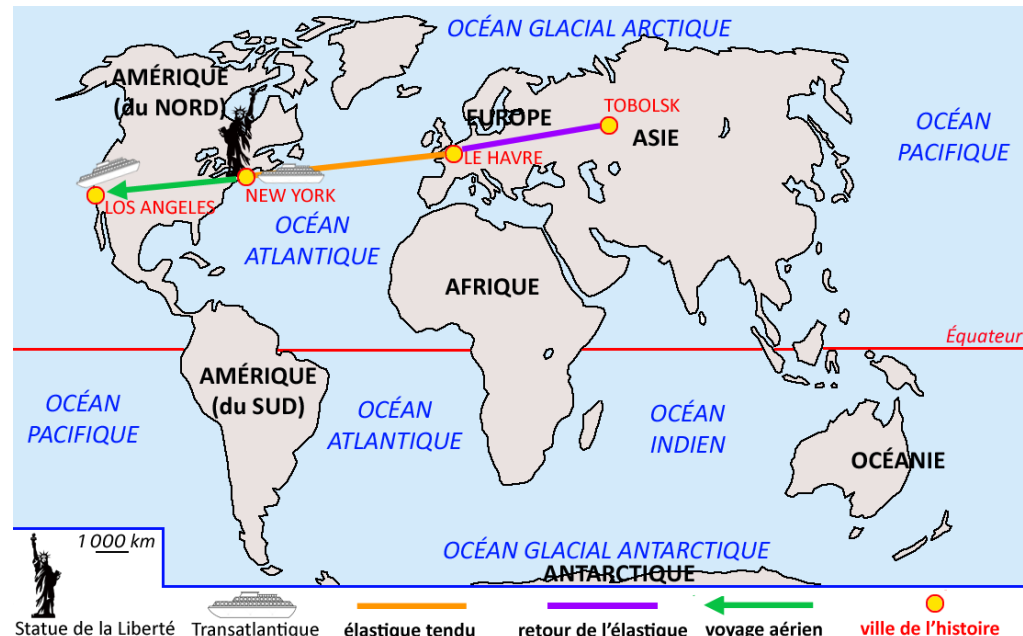
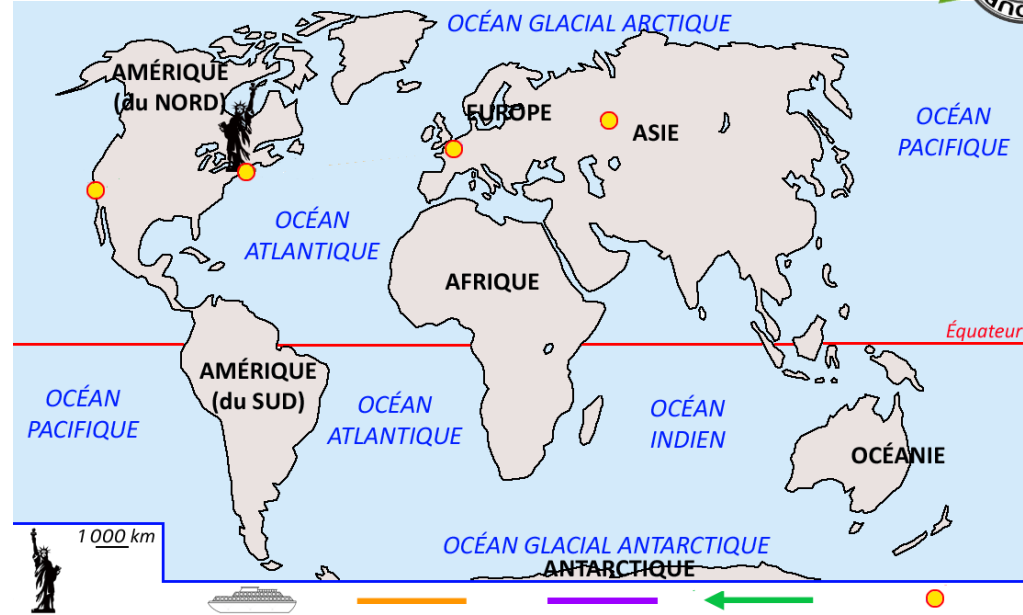
Conte : récit de FICTION, non VRAISEMBLANT, affrontement entre "gentils" et "méchants", que l'on ne peut pas situer dans le temps et l'espace.

Légende : récit ROMANCÉ, VRAISEMBLABLE qui s'appuie sur des FAITS HISTORIQUES, plus ou moins avérés, "prouvés", situés au moins approximativement dans le temps et l'espace.

Mythe : incite à croire, en donnant des explications merveilleuses sur la création du monde, les phénomènes naturels.

ACTIVITÉ 3 – (re)découvrir le schéma narratif

Document 11 : « Aller-retour » - Schéma narratif



Nous étions massés sur le pont pour guetter l'apparition à l'horizon de la **Statue de la Liberté**.

Le **transatlantique** semblait avoir de plus en plus de peine à avancer. **Que se passait-il donc ?** Le front barré de rides, le capitaine paraissait aussi désorienté que nous. Le navire faisait presque du surplace, et pourtant la chaudière était bourrée à bloc.

Un cri de soulagement jaillit soudain de la gorge des passagers, aussitôt suivi d'un cri de déception. Nous venions d'apercevoir la fameuse statue se découpant sur l'azur, le temps d'un éclair. Car à présent, non seulement le navire n'avancait, plus mais il reculait.

Le capitaine, pressé de questions, finit par avouer qu'il n'y comprenait rien. C'est alors qu'une voix forte se fit entendre à l'arrière du bateau.

- Venez tous, je vous expliquerai ce qui se passe !

Nous accourûmes.

Un homme, accoudé au bastingage, nous attendait muni d'un grand couteau.

- N'ayez pas peur. Je vais vous donner la solution de votre problème : si le bateau n'avance plus, c'est qu'il est retenu par une amarre. Et cette amarre c'est moi qui l'ai attachée. Regardez.

Nous suivîmes son conseil. Ce qu'il nous désignait de la pointe du couteau, c'était, solidement noué à la rambarde, un puissant élastique dont l'autre extrémité se perdait dans l'océan. L'homme eut un rire hystérique.

- Avant de partir j'ai fixé un bout de l'élastique à l'anneau qui se trouvait sur le quai du **HAVRE**. Et maintenant, maintenant que l'élastique est tendu au maximum, je vais le trancher. Savez-vous ce qui arrivera, le savez-vous ?

- Non ! répondîmes-nous avec ensemble.

- Eh bien, ma femme, à laquelle j'ai donné rendez-vous sur la grande place de **TOBOLSK**, près de la fontaine, sera tuée à plus de 11 000 kilomètres d'ici par le retour de mon élastique meurtrier.

Un cri d'horreur fusa de notre groupe. Le dément venait de joindre le geste à la parole. L'élastique disparut en sifflant sous les eaux. Quant au navire, brusquement libéré, il s'éleva à une allure prodigieuse au-dessus des vagues.

Notre voyage aérien **se termina** le mieux du monde. Nous atterrîmes en douceur à **LOS ANGELES** où une providentielle fabrique de matelas nous sauva la vie.

Inutile de préciser que l'assassin est encore pour un bon moment dans la prison de San Quentin, où aucun d'entre nous n'a été lui porter d'oranges.

TOPOR, « Aller-retour », texte intégral, *Four roses for Lucienne*, 1967.

ACTIVITÉ 3 – (re)découvrir le schéma narratif

Document 11 : le SCHÉMA NARRATIF, autour de la nouvelle de TOPOR



LE SCHÉMA NARRATIF

Les 5 étapes chronologiques
d'une histoire.

1 - SITUATION INITIALE

Début de l'histoire

QUI ? Le(s) personnage(s)
QUOI ?
QUAND ? Moment
OÙ ? Endroit

2 - ÉVÉNEMENT DÉCLENCHEUR

Lancement de l'histoire

POURQUOI ?
"Problème" de l'histoire,
événement qui brise le calme,
mission du personnage principal
Tout-à-coup ...

3 - PÉRIPÉTIES

Actions de l'histoire

COMMENT ? Échecs et réussites
pour résoudre le problème
Quelques jours plus tard ...
Le lendemain ...
Puis ...

4 - DÉNOUEMENT

Dernière action de l'histoire

Action qui règle le problème,
mission qui se termine
Finalement ...
Enfin ...
Heureusement ...

5 - SITUATION FINALE

Fin de l'histoire

Retour du (des) personnage(s) à la
vie normale, nouvelle situation,
et MORALE éventuelle
À l'avenir ...
Depuis ce jour ...

1

Nous étions massés sur le pont pour guetter l'apparition à l'horizon de la **Statue de la Liberté**.

2

Le **transatlantique** semblait avoir de plus en plus de peine à avancer. **Que se passait-il donc ?** Le front barré de rides, le capitaine paraissait aussi désorienté que nous. Le navire faisait presque du surplace, et pourtant la chaudière était bourrée à bloc.

3

Un cri de soulagement jaillit soudain de la gorge des passagers, aussitôt suivi d'un cri de déception. Nous venions d'apercevoir la fameuse statue se découpant sur l'azur, le temps d'un éclair. Car à présent, non seulement le navire n'avancait, plus mais il reculait.

Le capitaine, pressé de questions, finit par avouer qu'il n'y comprenait rien. C'est alors qu'une voix forte se fit entendre à l'arrière du bateau.

- Venez tous, je vous expliquerai ce qui se passe !

Nous accourûmes.

Un homme, accoudé au bastingage, nous attendait muni d'un grand couteau.

- N'ayez pas peur. Je vais vous donner la solution de votre problème : si le bateau n'avance plus, c'est qu'il est retenu par une amarre. Et cette amarre c'est moi qui l'ai attachée. Regardez.

Nous suivîmes son conseil. Ce qu'il nous désignait de la pointe du couteau, c'était, solidement noué à la rambarde, un puissant élastique dont l'autre extrémité se perdait dans l'océan. L'homme eut un rire hystérique.

- Avant de partir j'ai fixé un bout de l'élastique à l'anneau qui se trouvait sur le quai du **HAVRE**. Et maintenant, maintenant que l'élastique est tendu au maximum, je vais le trancher. Savez-vous ce qui arrivera, le savez-vous ?

- Non ! répondîmes-nous avec ensemble.

- Eh bien, ma femme, à laquelle j'ai donné rendez-vous sur la grande place de **TOBOLSK**, près de la fontaine, sera tuée à plus de 11 000 kilomètres d'ici par le retour de mon élastique meurtrier.

4

Un cri d'horreur fusa de notre groupe. Le dément venait de joindre le geste à la parole. L'élastique disparut en sifflant sous les eaux. Quant au navire, brusquement libéré, il s'éleva à une allure prodigieuse au-dessus des vagues.

5

Notre voyage aérien **se termina** le mieux du monde. Nous atterrîmes en douceur à **LOS ANGELES** où une providentielle fabrique de matelas nous sauva la vie.

Inutile de préciser que l'assassin est encore pour un bon moment dans la prison de San Quentin, où aucun d'entre nous n'a été lui porter d'oranges.

Quelques morales de FABLES

Le LIÈVRE et la TORTUE

« Rien de sert de courir, il faut partir à point. »

➔ Il ne faut pas se précipiter et bien se préparer.

Le CORBEAU et le RENARD

« Tout flatteur vit aux dépens de celui qui l'écoute. »

➔ Les baratineurs manipulent celles et ceux qui sont trop sensibles à la flagornerie, aux compliments.

Le LION et le RAT

« Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage. »

➔ Il faut réfléchir avant d'agir, ne pas céder à la précipitation ou à la colère.

PAROLE de SOCRATE

« Chacun se dit ami ; mais fol qui s'y repose / Rien n'est plus commun que ce nom, Rien n'est plus rare que la chose. »

➔ Les vrais amis sont très rares.

Le PETIT POISSON et le PÊCHEUR

« Un Tiens vaut, ce dit-on, mieux que deux Tu l'auras : L'un est sûr, l'autre ne l'est pas. »

➔ Une chose sûre est bien mieux qu'une hypothèse.

Le LABOUREUR et ses ENFANTS

« Travaillez, prenez de la peine : C'est le fonds qui manque le moins. »

➔ Le travail, dans tous les domaines, permet de développer ses compétences.

L'ANE et le CHIEN

« Il se faut entraider, c'est la loi de nature. »

➔ La solidarité est une valeur essentielle.

La CIGALE et la FOURMI

« La Cigale, ayant chanté Tout l'été, Se trouva fort dépourvue Quand la bise fut venue. »

➔ La prévoyance permet de bien gérer les choses.

Quelques morales de CONTES



Le Petit
chaperon
rouge



Le conte
des Trois
Frères



Barbe
bleue



Blanche-
Neige



Le Chat
botté



La Petite
fille aux
allumettes

« Pour vivre heureux, vivons cachés. » [PROVERBE]

« Dans la société, la ruse est un moyen d'arriver à ses fins. »

« Le bonheur est ailleurs que sur terre. »

« ... ces loups doucereux, De tous les loups sont les plus dangereux. »

« il ne faut pas s'attacher à des choses éphémères (passagères) telles que la beauté et la jeunesse. »

« La curiosité est un vilain défaut. »

« De tous ceux qui n'ont rien à dire, les plus agréables sont ceux qui se taisent. » COLUCHE

ACTIVITÉ 4 – écrire un conte

La fiche CONTE

Télécharger la **fiche CONTE** sur...

[Partie CO-INTER...](#)





Écrire un conte, texte **narratif court**, **agréable à lire et à entendre**, comportant une **morale explicite ou implicite**, dans un **univers merveilleux**, avec **5 personnages**, au grand maximum.



en **SOLO** ou en **DUO**

Utiliser la **fiche CONTE**, à **renseigner complètement**.



Utiliser les **3 DÉs**, si besoin, pour se faire aider un peu par le hasard.



Le **CONTE**, l'histoire, doit se construire progressivement, en suivant, étape par étape, la progression de la fiche et notamment le **QQOQCP** !

Jusqu'à sa réalisation finale !

NOM :

Prénom :

Classe :

NOM :

Prénom :

NOTE :

20

en SOLO

en DUO

LIER LE FRANÇAIS À SA PRATIQUE PROFESSIONNELLE – TRAVAIL D'ÉCRITURE

ÉCRIRE UN CONTE

BARÈME

- Respect de l'objectif / 05 pts
- Texte bien écrit / 06 pts
- Respect des consignes / 04 pts
- Orthographe, Grammaire / 05 pts

Distribué le :

À faire pour le :

COMPÉTENCES :

Maîtriser l'échange écrit : écrire et adapter son expression écrite selon les situations et destinataires.

Confronter des connaissances et des expériences pour se construire.

Appréciation

OBJECTIF

Écrire un conte, texte **narratif court**, **agréable à lire et à entendre**, comportant une **morale explicite ou implicite**, dans un **univers merveilleux**, avec **5 personnages**, au grand maximum.

Cible

☐ Public enfantin (de 0 à 5 ans)

☐ Public tous âges

Écriture

☐ PROSE (texte qui ne rime pas)

☐ VERS (texte qui rime)

Morale

QUI ?

Nombre total de PERSONNAGES = / 5 au maximum

Personnages obligatoires :

TYPE

IDENTITÉ

HÉROS :

OPPOSANT :

Personnages optionnel(s) :

SECONDAIRE(S) :

QUOI ?

(« PROBLÈME »)

OÙ ?

(Espace)

QUAND ?

☐ ABSENT

☐ TRÈS VAGUE ("Il y a longtemps...")

DÉBUT de l'histoire

« Un jour... » :

« Il était une fois » : ...

situation de départ du héros



Dès après le téléchargement, renommer le fichier sous la forme : enregistrer sur...

« 2MRC NOM(S) Fiche Conte »

ET

enregistrer sur...

en double, pour éviter la perte de données.



Une fois le travail terminé et bien relu, déposer le fichier sur l'ENT







Plus

Déposer dans un casier

2MRC NOM Fiche Conte.pdf

531 Ko

Destinataire(s)

Ex : Sabine, Dupont, Enseignants de l'école...

Groupes ajoutés

Aucun groupe ajouté.

Tous les utilisateurs ajoutés

Rechercher

2 utilisateur(s)

 HAUDIQUERT SEVERINE

 DUMAINE JEAN BAPTISTE

Annuler

Envoyer

ACTIVITÉ 5 – présenter un conte

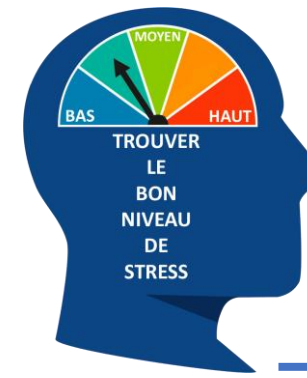
Raconter, présenter un CONTE...

... c'est faire passer un **message oral**, une **MORALE**, en racontant une histoire.

Il convient donc de maîtriser :



Le **MESSAGE ORAL** et
2 grands principes

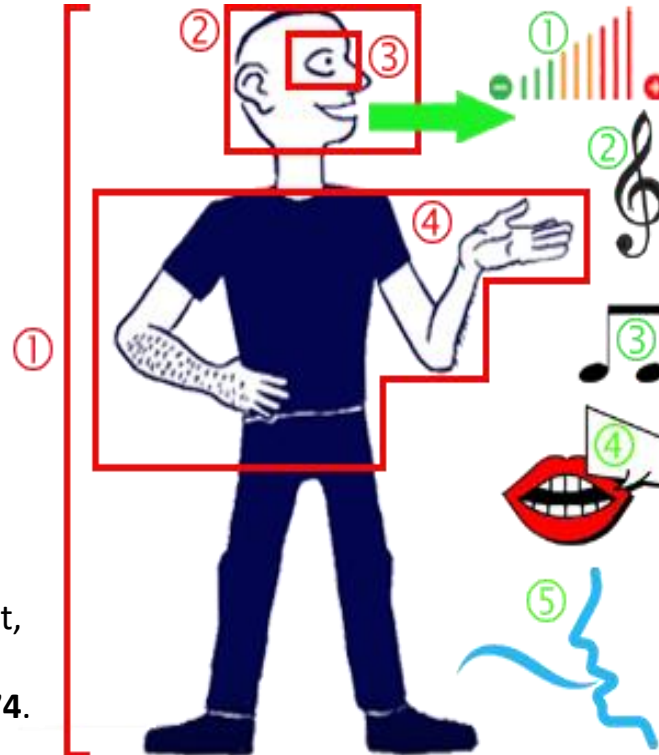


Penser
à bien respirer !



sa COMMUNICATION VERBALE

- VOLUME** : voix ni trop forte, ni trop faible, **adaptée** à l'auditoire ;
- TON** : **tonalité** de la voix, en **rapport avec le message** ;
- RYTHME** : **voix bien posée**, non monocorde ;
- ARTICULATION** : **syllabes** des mots **bien prononcées** ;
- CLARTÉ** : **mots** qui **s'enchaînent** à intervalles réguliers.



son LANGAGE CORPOREL

- POSTURE** : se tenir bien le **dos bien droit**, debout comme assis ;
- EXPRESSIONS FACIALES** : **sourire**, **attention**, **stress maîtrisé** ;
- EYE-CONTACT** : **bien regarder** son interlocuteur ou son auditoire ;
- GESTUELLE** : **mouvements** qui accompagnent, font vivre les paroles.



« Ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement,
Et les mots pour le dire arrivent aisément. »
L'Art poétique, 1674.

Nicolas BOILEAU
(1636-1711)

ACTIVITÉ 5 – présenter un conte

S'entraîner à l'ORAL...

Évaluation du message oral de VINZ

COMMUNICATION VERBALE		LANGAGE CORPOREL	
❶ VOLUME	✓	❶ POSTURE	✗
❷ TON	✓	❷ EXPRESSIONS FACIALES	✗
❸ RYTHME	✓	❸ EYE-CONTACT	✗
❹ ARTICULATION	✓	❹ GESTUELLE	✗
❺ CLARTÉ	✓		

21) **Document 12** Pourquoi pourrait-on dire que Vincent CASSEL, avec VINZ, met en scène une communication réussie ?

22) **Document 12** Comment VINZ travaille-t-il sa communication ?

23) **Document 13** Quel gros défaut doit-on effacer dans la communication verbale ?

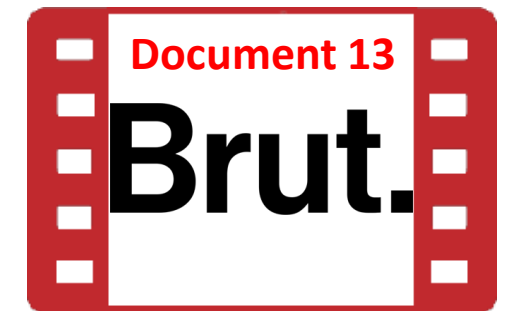
Vincent CASSEL met en scène une communication réussie car elle coche toutes les cases d'une **communication verbale** et d'un **langage corporel adaptés**, au message qu'il veut faire passer.

VINZ travaille seul sa communication **en se regardant dans un miroir**.

Dans la communication verbale, il faut **effacer les tics verbaux**, répétitions d'un même mot à intervalles plus ou moins réguliers : *hein, bah, n'est-ce pas ?, genre, wesh*, etc.



Vincent **CASSEL** alias **Vinz**
Mathieu KASSOVITZ, *La Haine*, 1995.



ACTIVITÉ 5 – présenter un conte

Passer à l'ORAL...

Grille d'évaluation du conte raconté à la classe

COMMUNICATION VERBALE		10 POINTS
① VOLUME	✓	/ 2 pts
② TON	✓	/ 2 pts
③ RYTHME	✓	/ 2 pts
④ ARTICULATION	✓	/ 2 pts
⑤ CLARTÉ	✓	/ 2 pts
LANGAGE CORPOREL		10 POINTS
① POSTURE	✗	/ 3 pts
② EXPRESSIONS FACIALES	✗	/ 2 pts
③ EYE-CONTACT	✗	/ 3 pts
④ GESTUELLE	✗	/ 2 pts

DÉROULÉ

POSTURE



ASSIS



OU

DEBOUT



1 à 2 minutes

- ① Raconter le conte de son invention en respectant tous les paramètres de la communication verbale et du langage corporel (Cf. Grille ci-contre) ;
- ② À la suite de la prestation, l'évaluation collégiale (classe + profs) détermine une note (coef. 1) comptant pour le second semestre.

TOTAL

/ 20 pts



ACTIVITÉ 6 – Le Storytelling

Document 14 : OASIS



24) Document 14 Qu'évoque pour vous, la marque Oasis ?
BRAINSTORMING

Réponses des élèves.



→ Marque de boisson

1966 → création par...



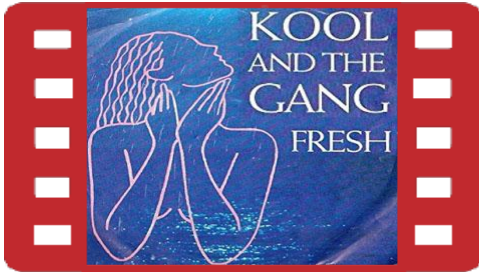
2006 → rachetée par...

ORANGINA SUNTORY
FRANCE

2^{ème} marque sur le marché des *soft drinks* derrière Coca-Cola.



Document 15 : KOOL AND THE GANG, *Fresh*, 1984.



25) Document 15 Dans le clip, quel arrière-plan narratif peut-on reconnaître ?

Le clip des Kool and the Gang s'appuie sur le **conte de Cendrillon** et la pantoufle de verre (ou de vair, fourrure d'un petit écureuil), **très librement adapté**.

Document 16 : GUILLAUME ATLAN (*THE SUPERMEN LOVERS*), *D'Amûre et d'Eau Fresh*, 2017.



26) Document 16 Quelle fonction peut avoir la première vidéo par rapport à la seconde ?

La première vidéo est un **teaser**, première **bande-annonce**, volontairement courte, percutante et **énigmatique**, diffusée avant la présentation officielle de l'œuvre et sa sortie.

Document 17 : OASIS, *Le Fruigo Magique*, 2000.



27) Document 17 Quel est le message publicitaire d'Oasis ?

28) Document 17 Comment ce message est-il présenté ?

Le message publicitaire d'Oasis est « source naturelle de fun. »

Le message est présenté sous la forme d'une **saynète**, courte pièce, **scène comique** avec peu de personnages.

Oasis est présentée comme une **boisson familiale, conviviale**.



1978



1980



1988



ACTIVITÉ 6 – Le Storytelling

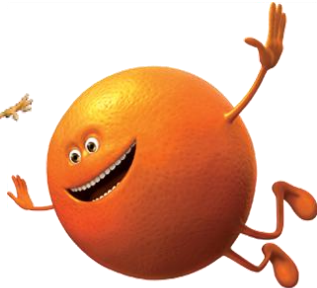
Document 18 : Quelques personnages



Oasis : une stratégie de marque qui porte ses fruits



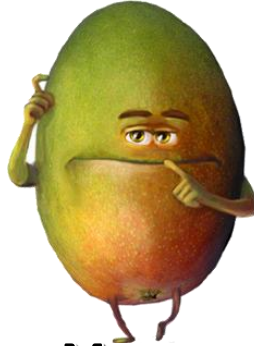
Alan
Anas



Orange
Preslé



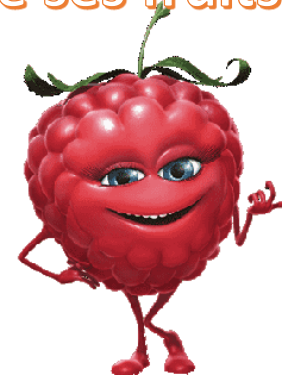
Jude
Citron



Mangue
de Bol



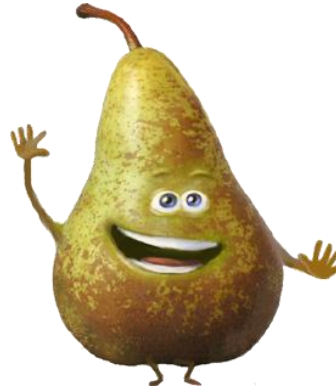
Ramon
ta Fraise



Frambourgeoise



Cébo
la Mûre



Onsfan
la Poire



28) **Document 17** Comment est construit la communication d'Oasis ?

La communication Oasis est essentiellement basée sur des **CALEMBOURS**, **jeux de mots** fondés sur des **ressemblances de sons** et des **différences de sens**.



Joe
le Cassis

Démarche de construction d'un STORYTELLING d'après le site...

HubSpot

- ① Utiliser des **images à fort impact** →  → de bonnes images suscitent des **émotions**
 - ② Privilégier la **simplicité** →  → le visuel doit mettre en avant le **message clé**
 - ③ Proposer des **images cohérentes** →  → **CHARTES GRAPHIQUES** : couleurs, police, design **uniformes**
 - ④ Mise en page **réfléchie, efficace** →  → message **clair** et **percutant**
 - ⑤ **test** du résultat →  → Réactions du **public**  → élèves de collège
 - ✓ **identification** du **contenu** en **moins de 10 secondes** ?
 - ✓ **compréhension** des **visuels** et leurs **représentations** ?
 - ✓ design **attrayant** ? ✗ design **déroutant** ?
 - ✓ **message clé facile visible et facile à retenir** ?
- ↓
- Supports réalisés, auprès des **prospects**
- ↓
- ① respect de l'**OBJECTIF** initial fixé = **TITRE**
 - ② **SCÉNARIO** créatif, simple et court
 - ③ **DIALOGUES** pertinents
 - ④ **MESSAGE** humoristique
- ⑥ → engager la **conversation** pour...
- ✓ dégager les **points positifs**
 - ✓ cerner les **axes d'améliorations**
 - ✓ **affiner** l'approche pour **atteindre l'objectif**

ACTIVITÉ 7 – marque & mascotte



	OBJECTIFS	LYCÉE LE HURLE-VENT
Produit(s)	Faire connaître...	... les filières, formations du lycée
Marque	Faire reconnaître...	... le lycée lui-même
MOYENS	ÉMOTIONS...	... à travers, un des personnage(s)



MASCOTTE(S)



Institut National de la Statistique et des Études Économiques

La **filière** ensemble des **activités complémentaires** concourant, **d'amont en aval**, à la réalisation d'un produit fini (ou d'un service).
La **formation** forme d'**apprentissage** à la fois **organisé** et **institutionnalisé**.

- SAVOIRS** → connaissances
SAVOIR-FAIRE → méthodes, procédures
SAVOIR-ÊTRE → postures, valeurs,...

programmes de formation

structure, établissement destiné à l'éducation ou à la formation

Familles de métiers

- Métiers de la relation client ;
- Métiers de l'hôtellerie-restauration ;
- Métiers de la gestion administrative, du transport et de la logistique.

Canaux de communication : 7 principaux

Moyens de communication : Affiche, Bande dessinée, Merchandising, Podcast, Vidéo,...



Cibles :
→ **PROSPECTS**
→ Collégien(ne) de 3^{ème} Générale ou Prépa-Métiers
→ Jeune déscolarisé(e)
} **ORIENTATION**
client potentiel dont le besoin correspond au service proposé.
Intéressé(e) par une formation proposée par le lycée.



ACTIVITÉ 7 – marque & mascotte



Personnages choisis → Un goëland argenté



→ Une mouette rieuse



Principes généraux

4 S S YMPATHIQUE

abordable, reconnaissable

S IMPLÉ

assez facilement répliquable

S IGNIFIANT

doit refléter les valeurs et formations de l'établissement

S YNTHÉTIQUE



valeurs de l'école

liberté,
égalité,
fraternité,
laïcité,
refus de toutes les
discriminations.

4 BAC
PRO

AGOrA (Assistance à la Gestion des Organisations et de leurs Activités)
MCV (Métier du Commerce et de la Vente) option A : animation et gestion de l'espace commercial
CSR (Commercialisation et Service en Restauration)
Cuisine

4 CAP

EPC (Équipier Polyvalent du Commerce)

PSR (Production et Service en Restauration)
Cuisine
AEPE (Accompagnant Éducatif Petite Enfance)

3^{ème}

PM (Prépa-Métiers)

2 BTS

MCO (Management Commercial Opérationnel)
SAM (Support à l'Action Managériale)



ACTIVITÉ 8 – la mascotte, identification d'une marque



I – Mascotte et éléments constitutifs

Un goëland argenté
Quel NOM ?



Une mouette rieuse
Quel NOM ?

VUE PROFIL



VUE FACE



VUE ARRIÈRE

3 ou 4 symboles, maxi...
Lesquels ?

accessoires, chapeau, chaussures, habits,...

3 vues en 2D

Préparation à la modélisation 3D

Charte graphique

4 à 5 couleurs maximum

1 seule police pour les textes

Message implicite

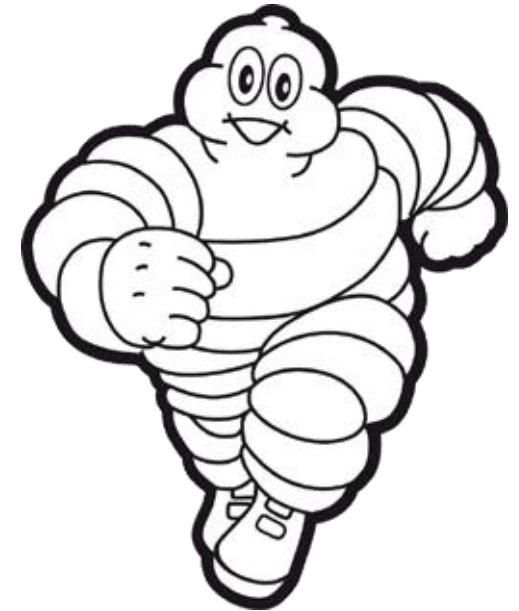
à déduire...
d'après les
vues de
profil et de
face

La mouette rieuse,
d'après le dessinateur belge
André FRANQUIN.

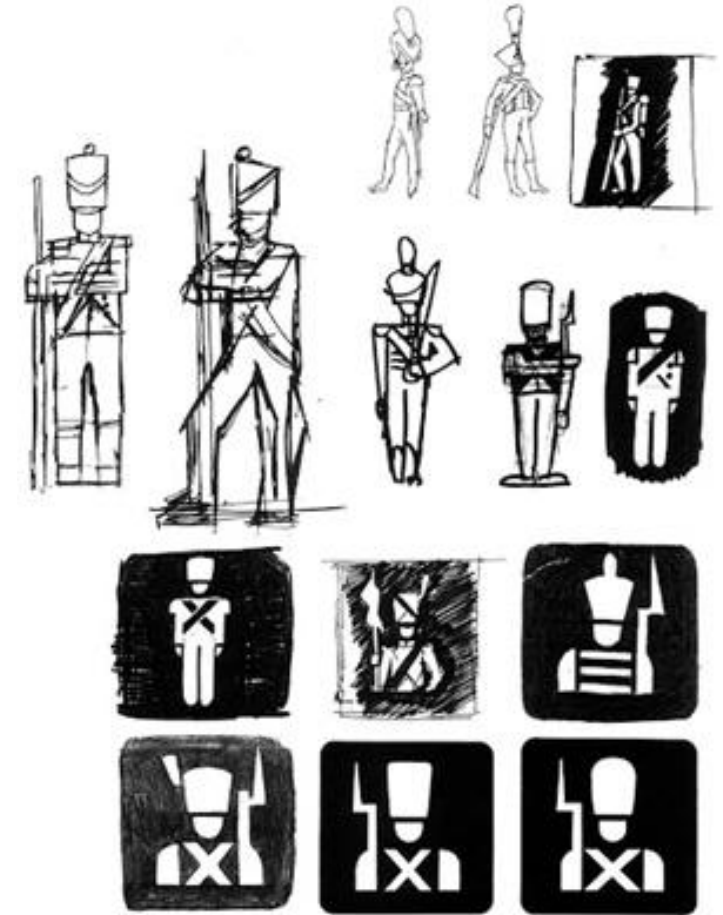
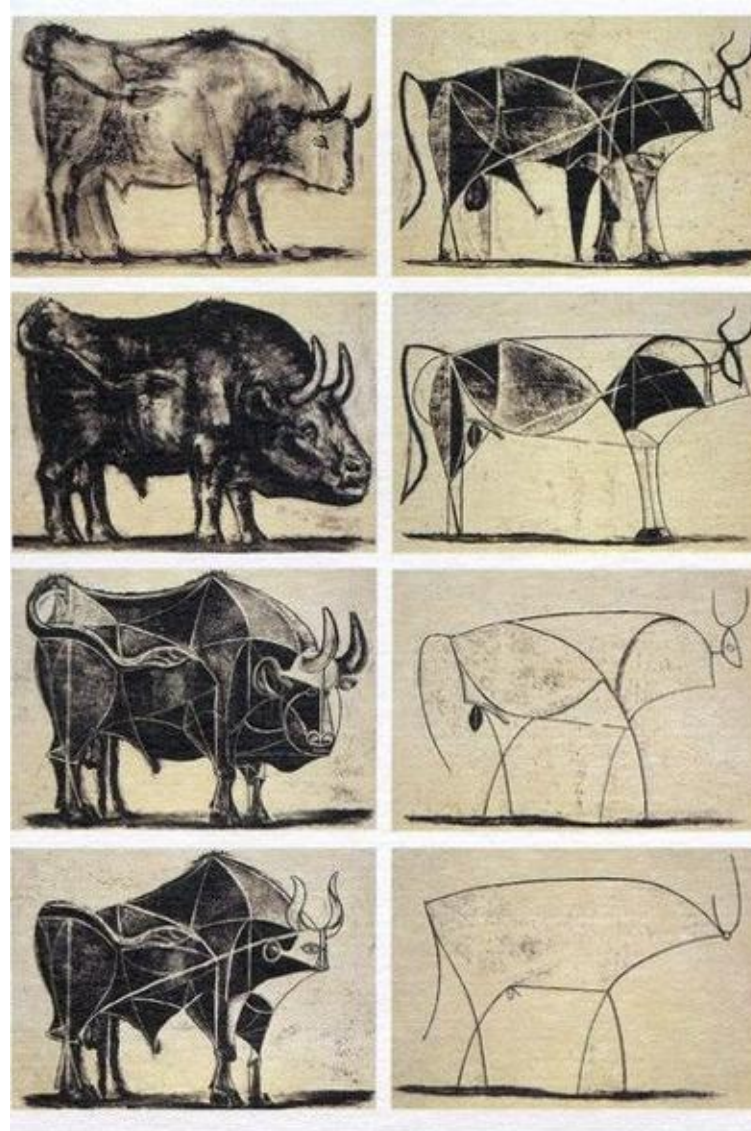
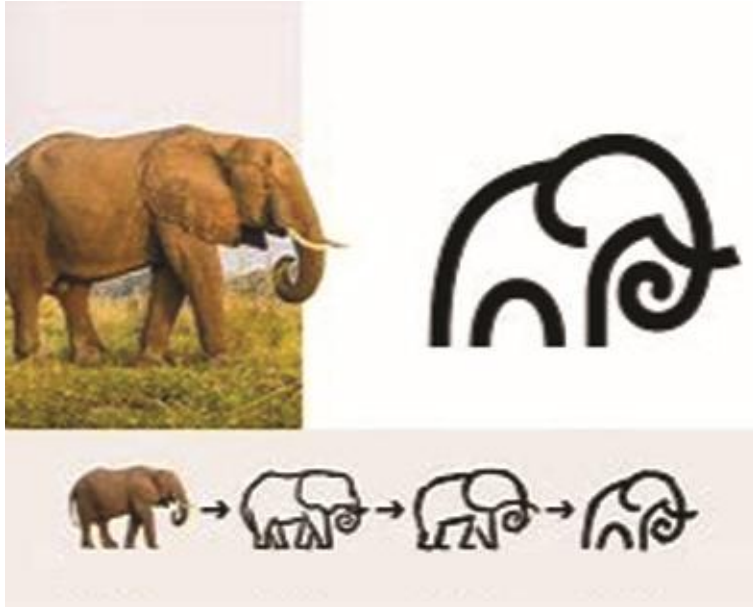
IMAGINER,
DESSINER
2
PROTOTYPES



La mascotte, une démarche de personnification...

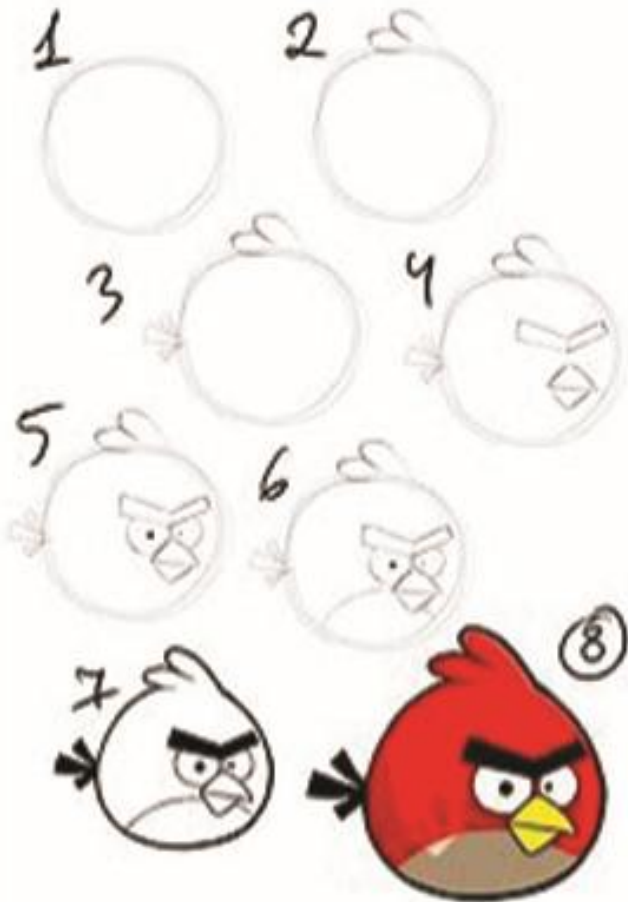


Étapes de simplification et de stylisation ...

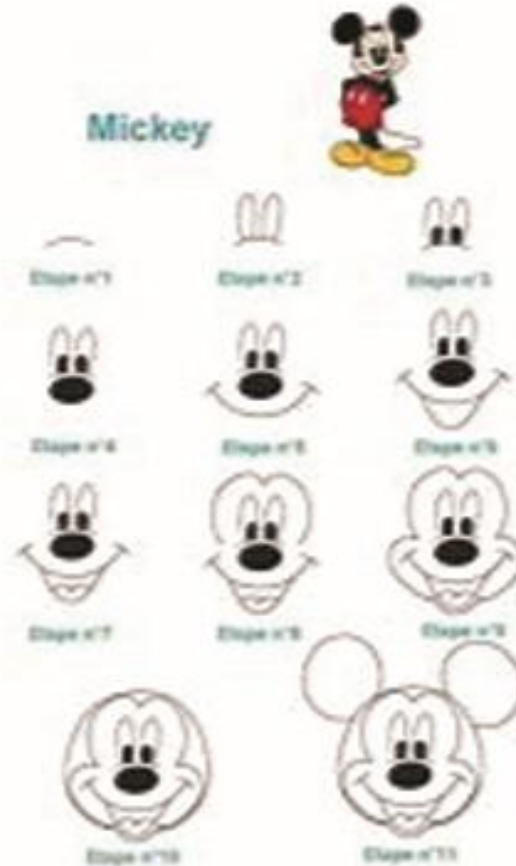


Dessiner un personnage de cartoon...

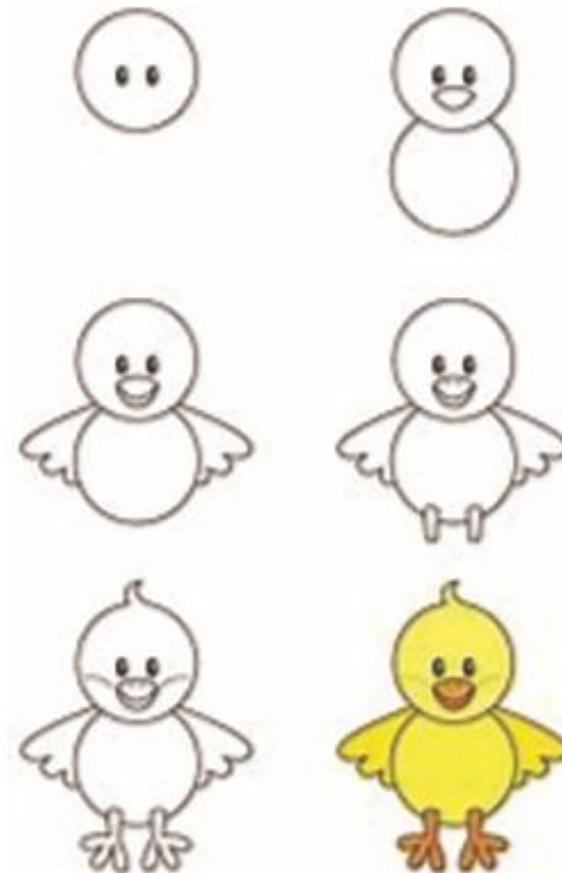
Exemple 1



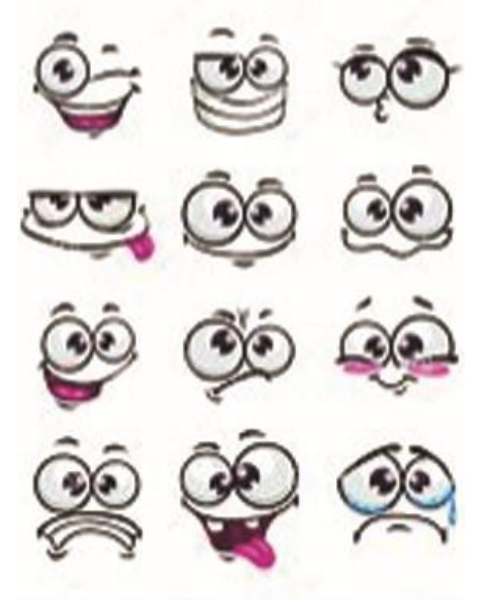
Exemple 2



Exemple 3



Quelques expressions



ACTIVITÉ 9 – dessiner, créer les mascottes – proposer des noms et les voter



1^{er} vote : Propositions 1MCV (Groupes 1&2)

Goéland				Mouette			
	GR1	GR2	T		GR1	GR2	T
Hurlavio	1	3	4	Zephyra	2	4	6
Hurtalio	0	3	3	Zéphy	0	2	2
Tonny	4	1	5	Alizée	0	2	2
Crivif	3	0	3	Cherguie	0	2	2
Hurlido	0	3	3	Loo	1	6	7
Hurlk	2	0	2	Aérolis	3	2	5
Luméo	1	5	6	Wenty	3	2	5
Hurléon	6	0	6	Breezia	0	2	2
Fulgor	2	3	5	Ventura	1	4	5
Hurzac	1	0	1	Ventara	4	2	6
Élio	5	4	9	Boréa	10	1	11
Storm	9	4	13	Éolia	8	2	10

2nd vote : Proposition Classe entière **VOTE DÉFINITIF**

Goéland	Mouette
Classe entière	Classe entière
Hurlavio 6	Zephyra 5
Hurtalio 2	Zéphy 4
Tonny 4	Alizée 2
Crivif 4	Cherguie 0
Hurlido 1	Loo 10
Hurlk 0	Aérolis 1
Luméo 9	Wenty 4
Hurléon 4	Breezia 0
Fulgor 4	Ventura 6
Hurzac 2	Ventara 3
Élio 20	Boréa 20
Storm 19	Éolia 18

Un vote a été proposé aux élèves après des propositions spontanées, formulées par eux-mêmes ou les enseignants et une recherche à l’aide de l’IA Chat GPT, par groupe. Afin de valider définitivement le choix, un second vote a été proposé, en classe entière, afin de valider définitivement un nom pour chacune des mascottes.

Le mode de vote, choisi par M. DUMAINE, est le **scrutin multi-nominal à 1 tour** ➡ **Un ou plusieurs choix** par votant, selon sa (ses) préférence(s).

RÉSULTAT ENTERRINÉ

Un goéland argenté

Quel NOM ? ➡

Élio

Une mouette rieuse

Quel NOM ? ➡

Boréa

Prototype 1

Le goéland :



La mouette :



Commentaires :

MOUETTE

Expression intéressante
Regard, cils, grands yeux
Mouette en « robe d'été »

Prototype 2

La mouette



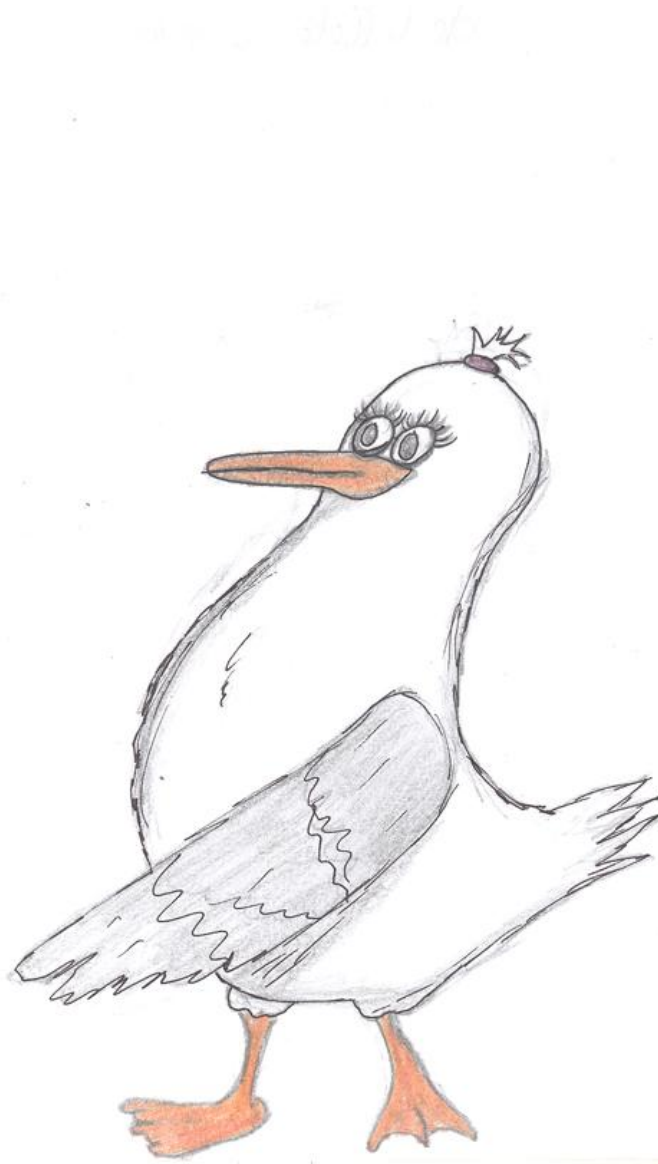
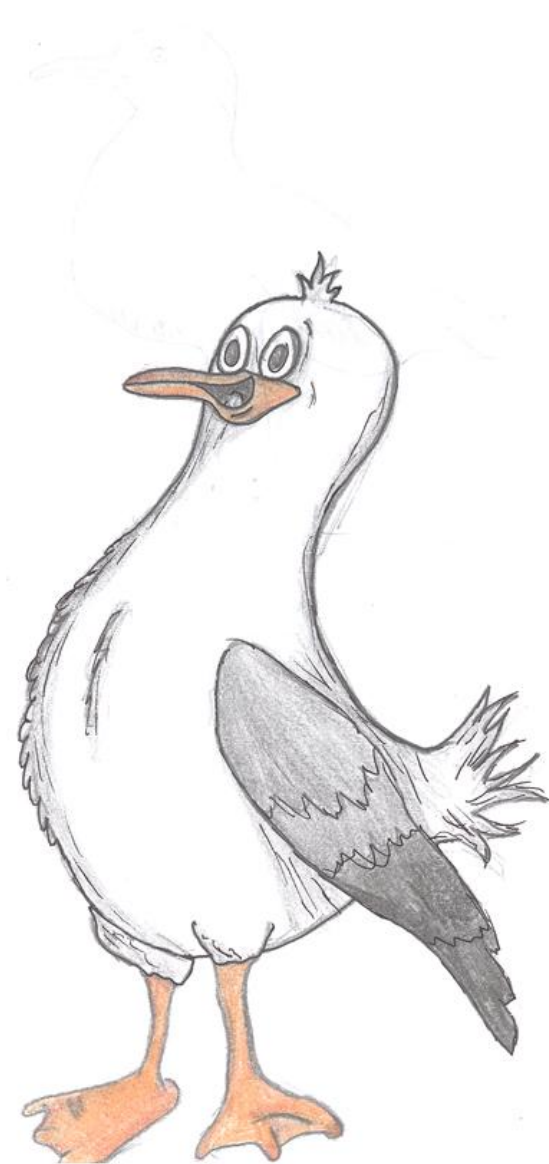
le geeland



Commentaires :

MOUETTE intéressante au niveau
cartoonisation ;
Préfiguration des mains.

Prototype 3



Commentaires :

Chouchou or not chouchou,
that's the question !
Allures intéressantes même si
regards déboussolant.

Pose la problématique des
niveaux de ressemblance-
dissemblance entre les deux
mascottes.

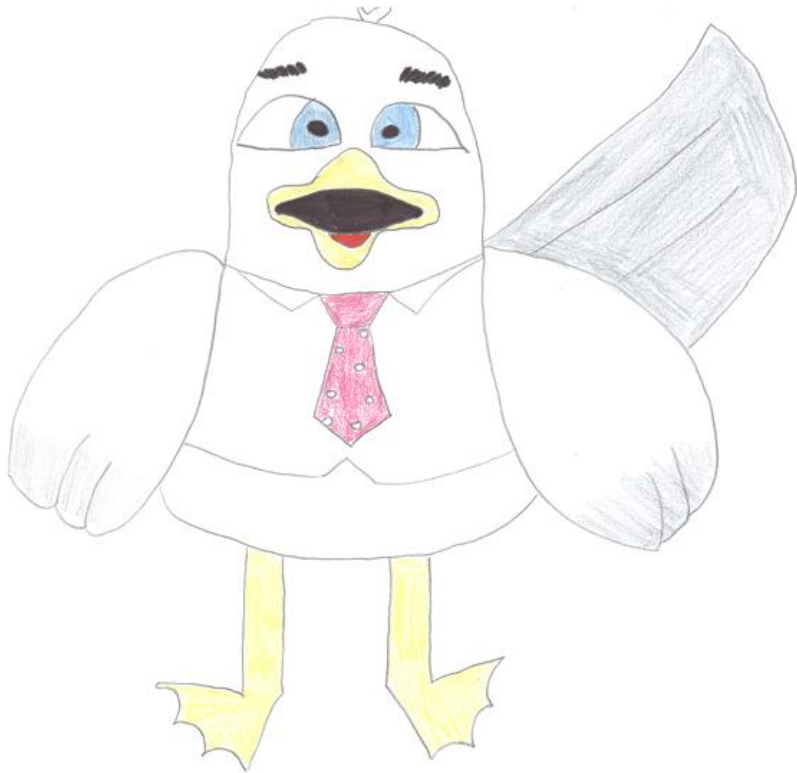
Prototype 4



Commentaires :



Prototype 5



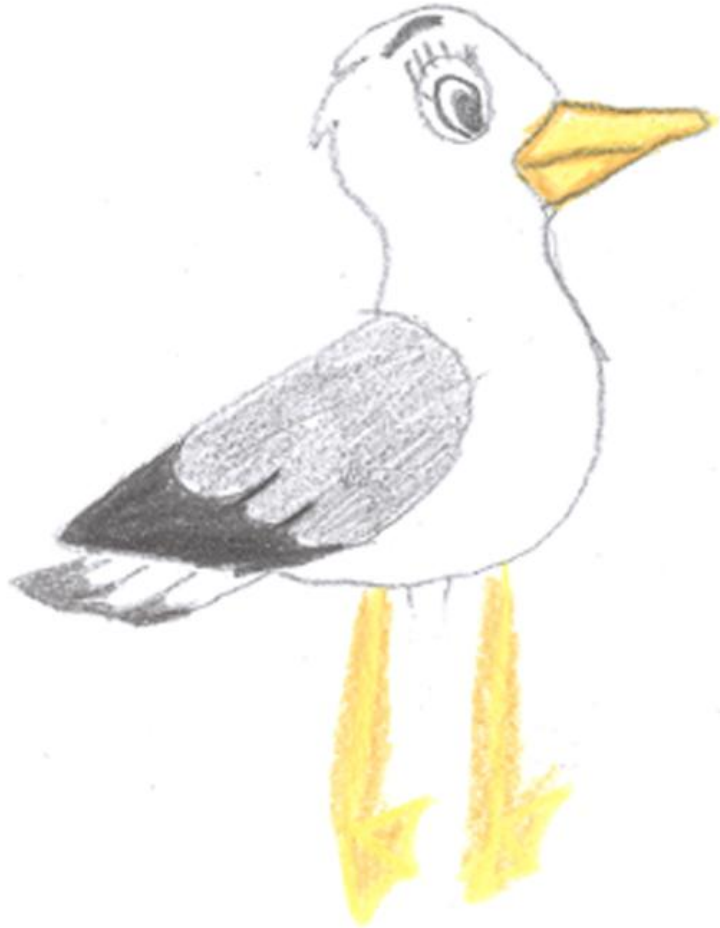
Commentaires :

Collier ancre de marine

Lunettes or not lunettes sur les mascottes ?

Prototype 6

Gaëland

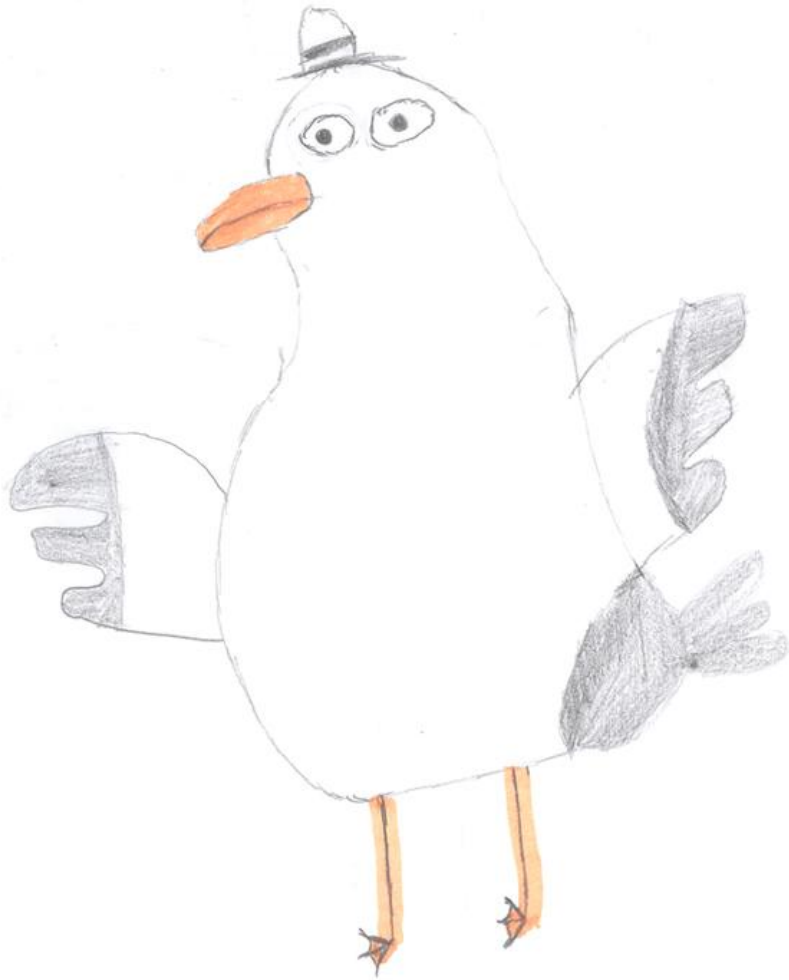


mœurette



Commentaires :

Prototype 7

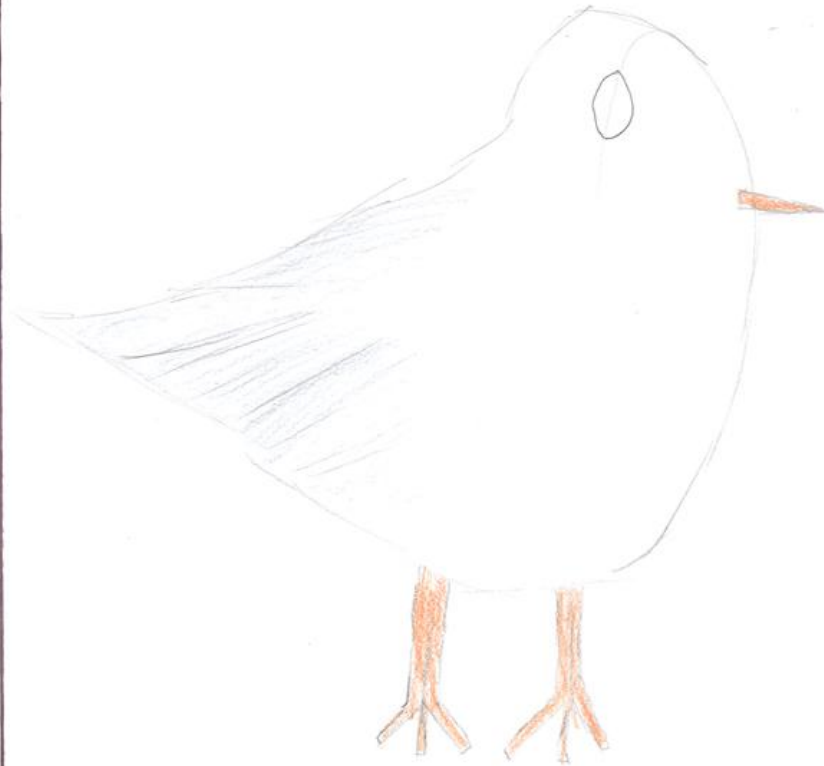


Commentaires :

Prototype 8



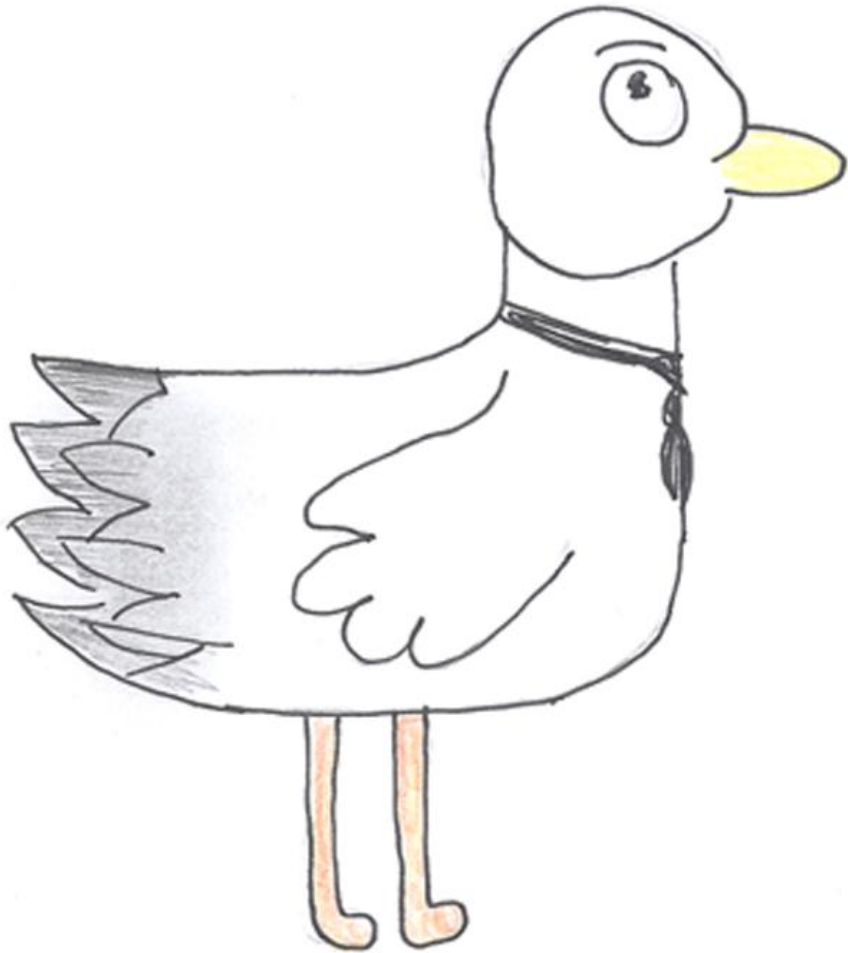
Commentaires :



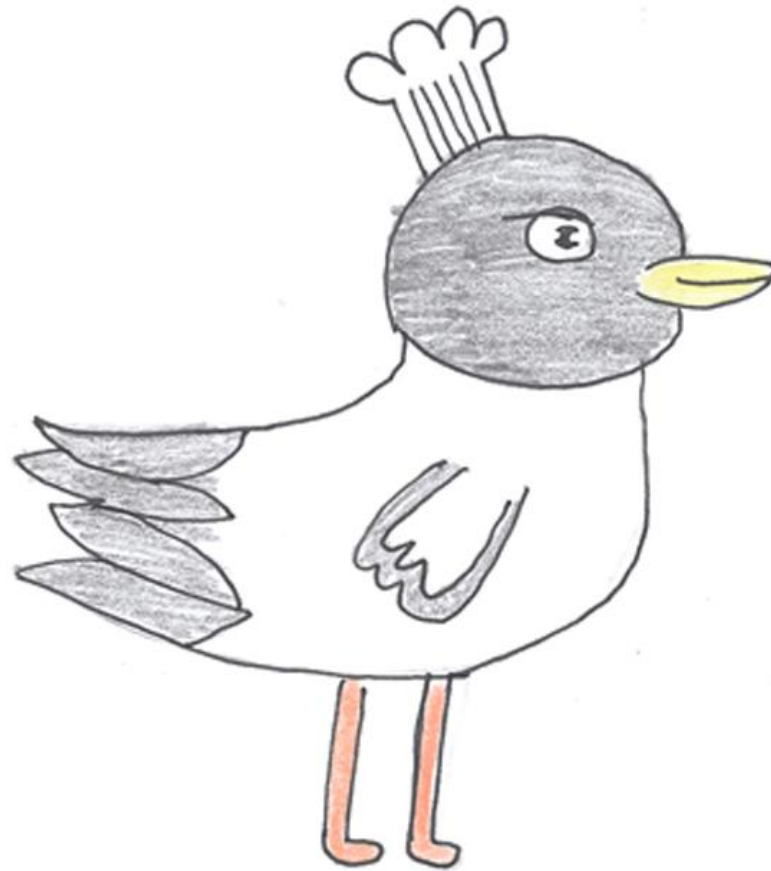
Prototype 9



Goéland



Mouette

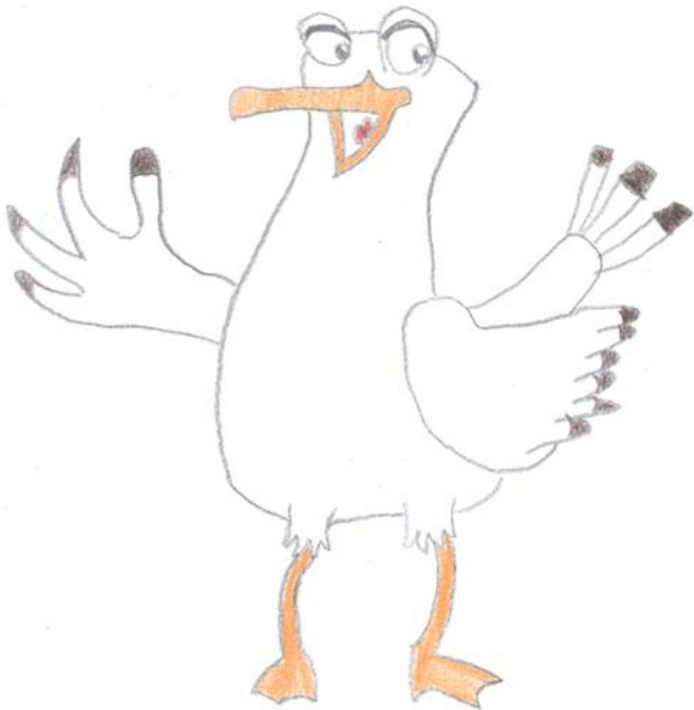


Commentaires :

Intéressant en termes de
cartoonisation

Prototype 10

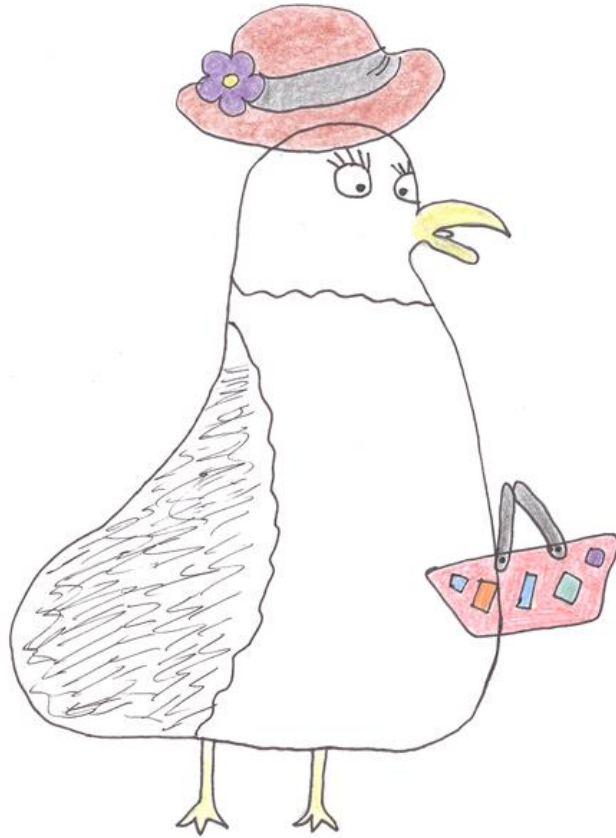
Commentaires :



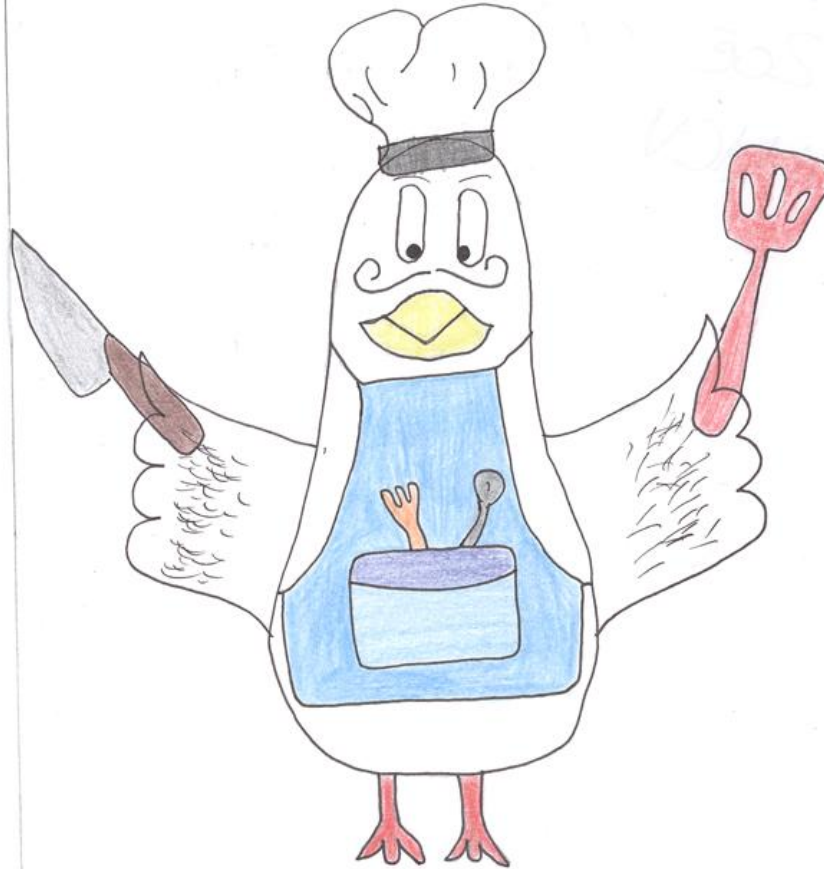
Prototype 11



Mouette



Goéland



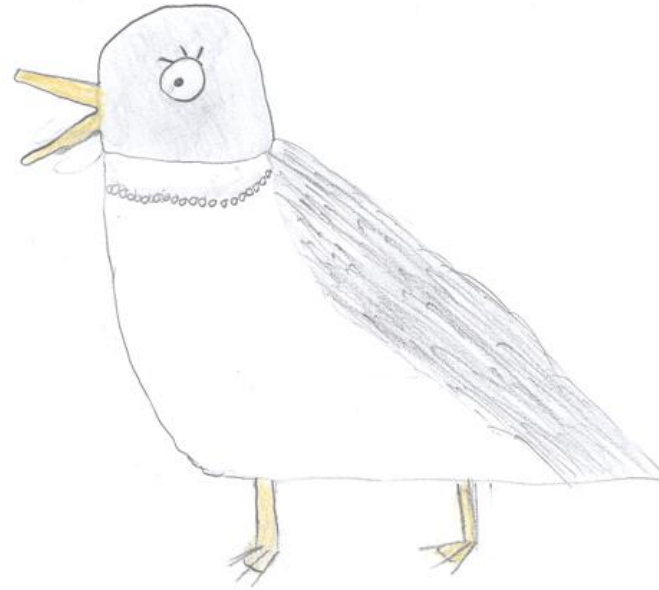
Commentaires :

Les accessoires des mascottes devront être choisis avec soin pour diversifier les signifiants, éviter les redondances.

Prototype 12



GOÉLAND



MOUETTE

Commentaires :

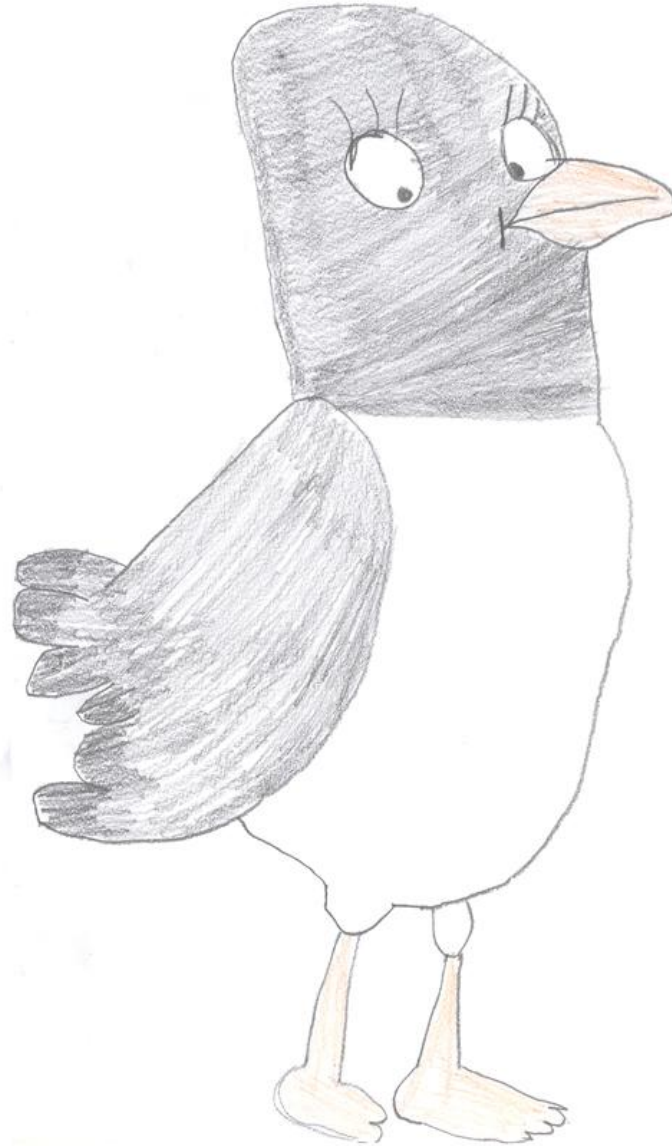
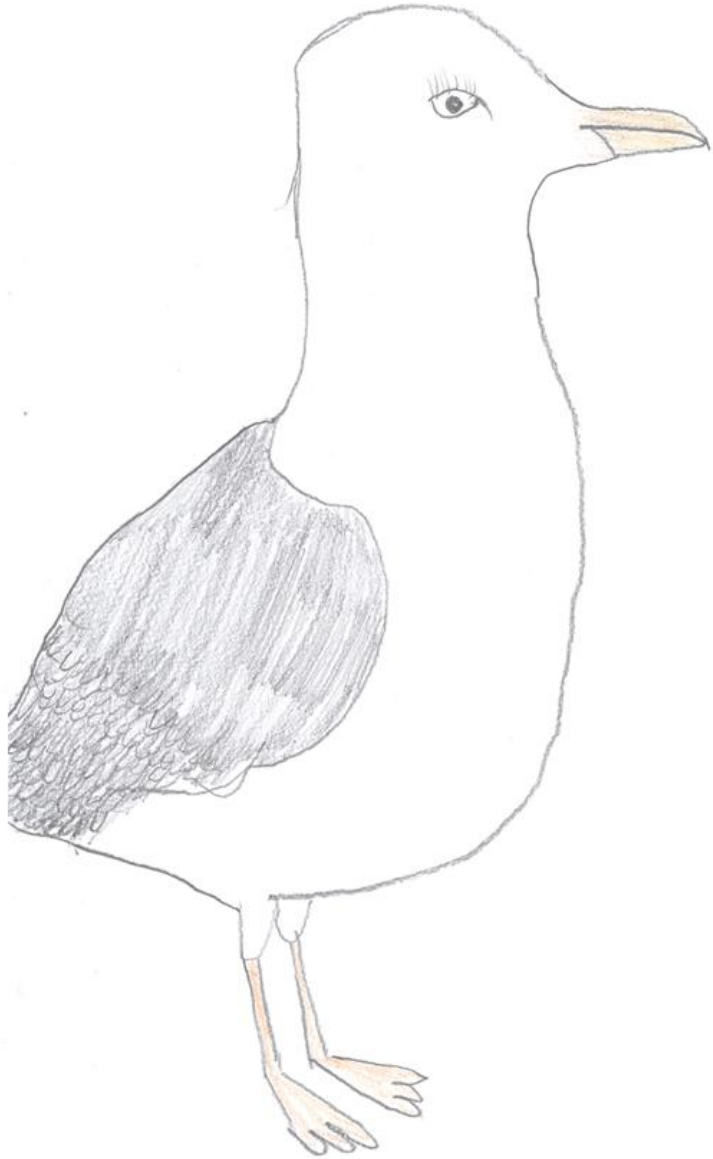
Prototype 13



Commentaires :

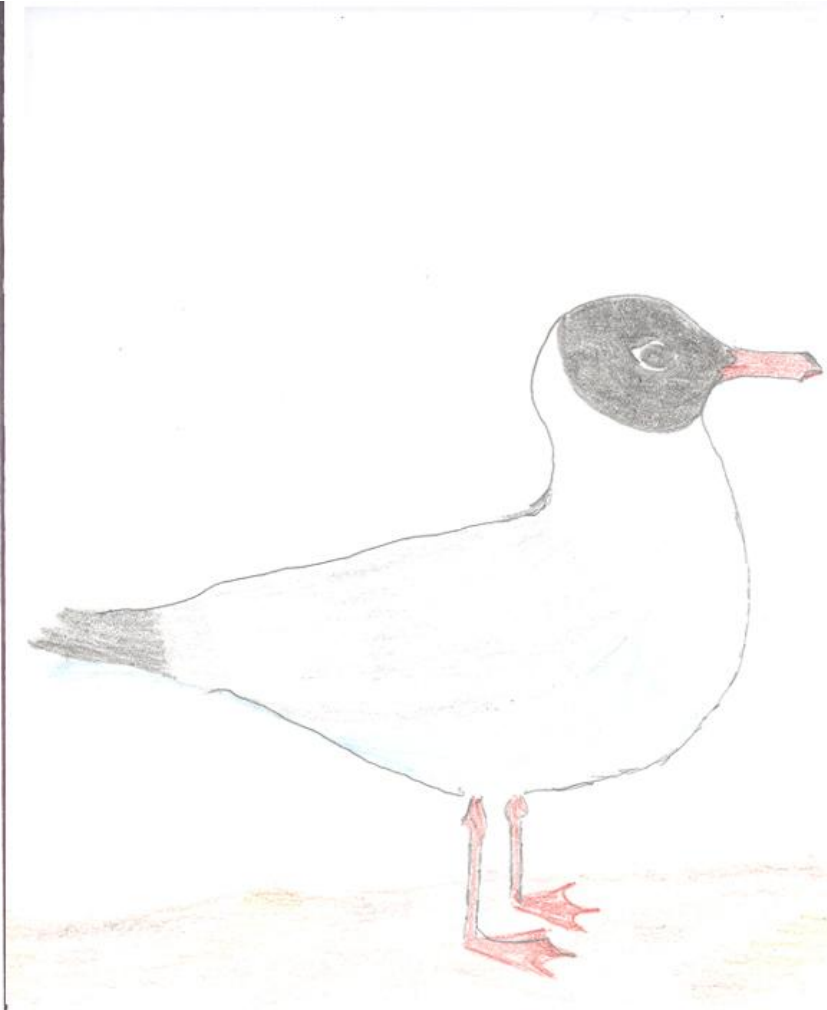
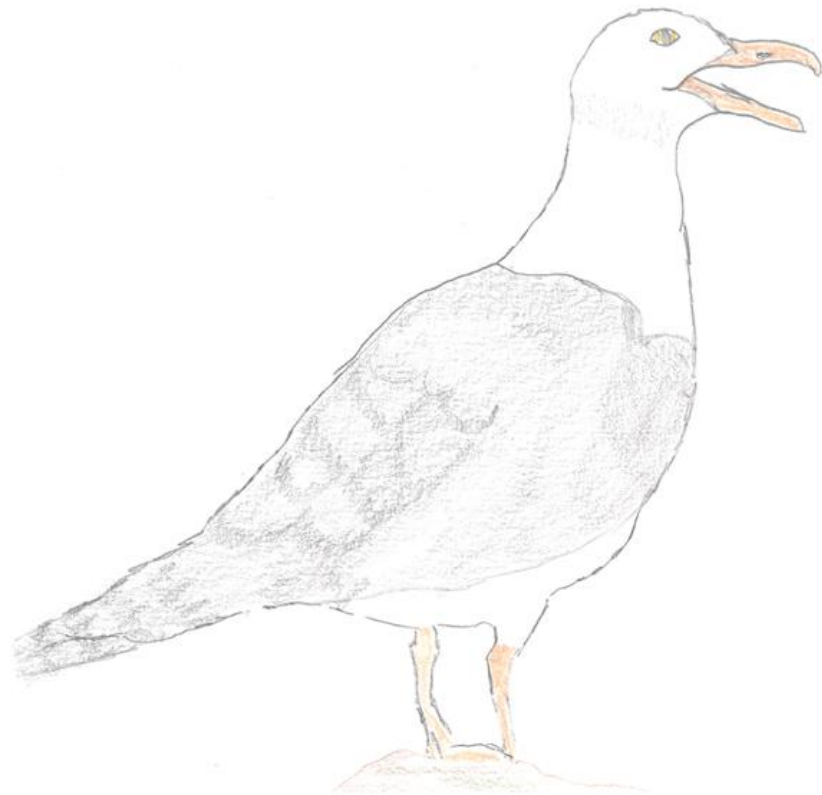
Goëland avec modèle de bec
(ouvert) intéressant

Prototype 14



Commentaires :

Prototype 15

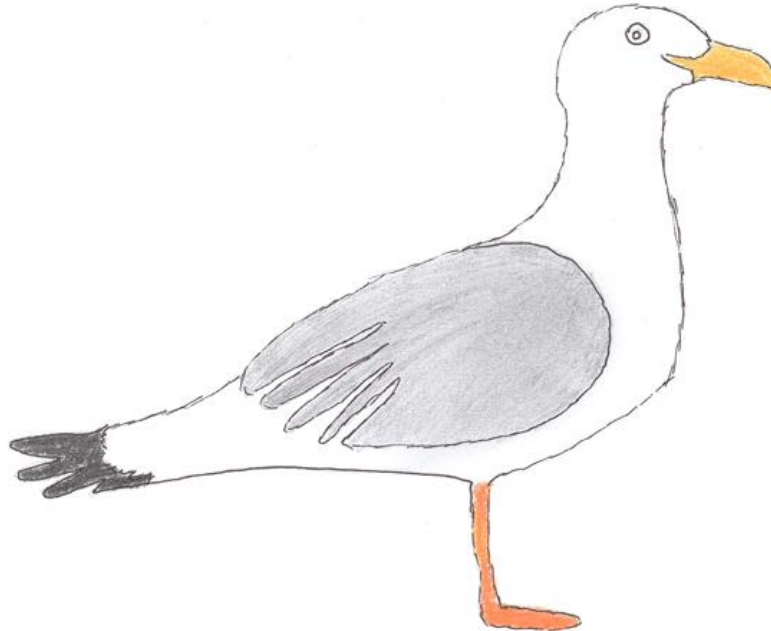
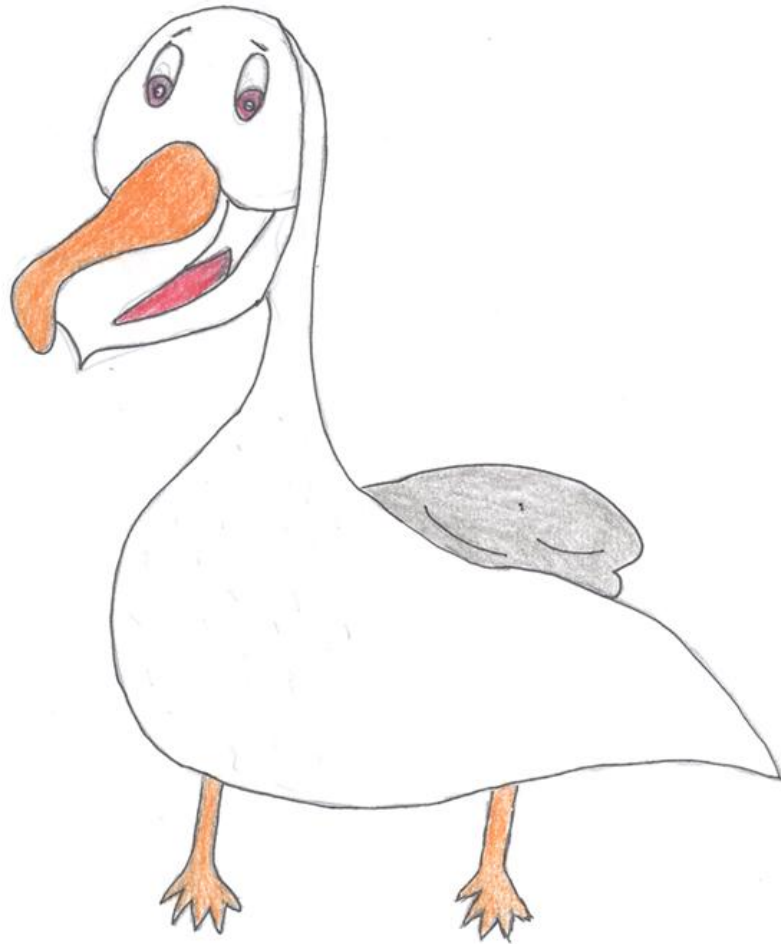


Commentaires :

Allures intéressantes pour construction de profils

Tête de la mouette très réaliste car non intégralement noire.

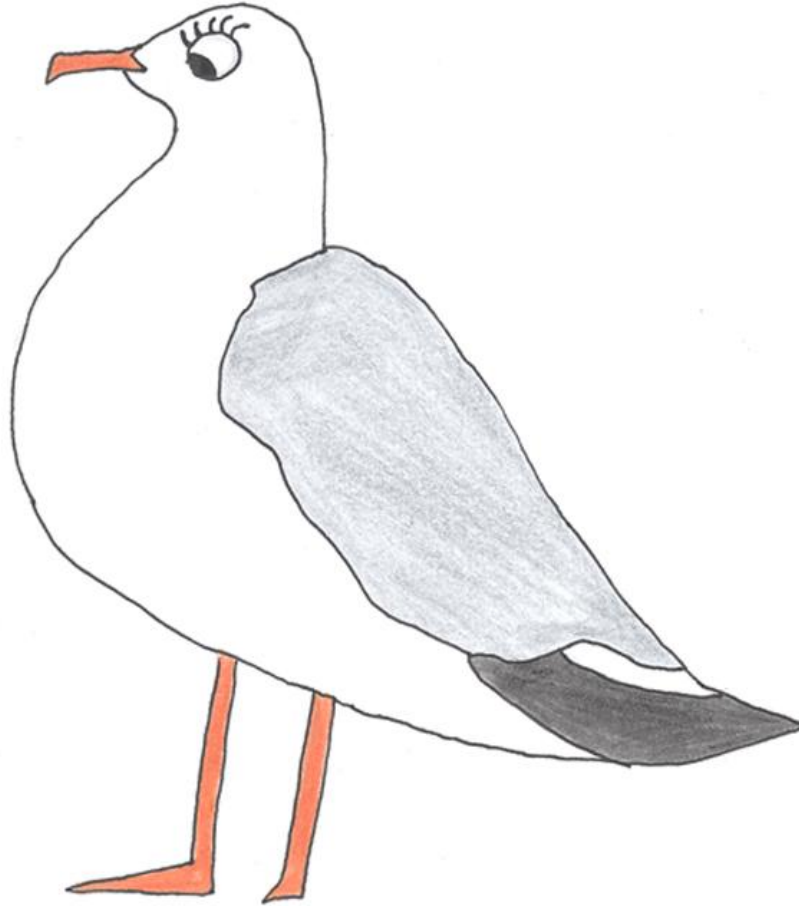
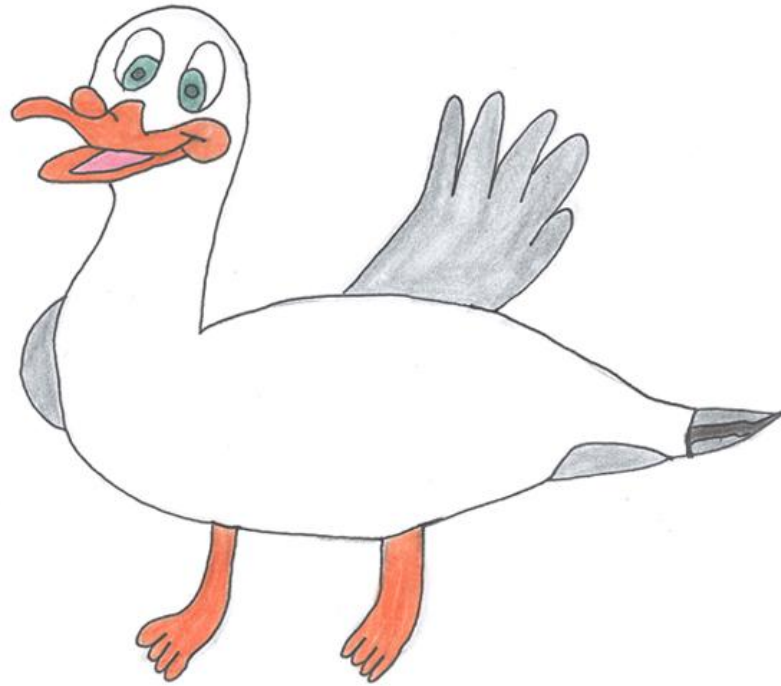
Prototype 16



Commentaires :

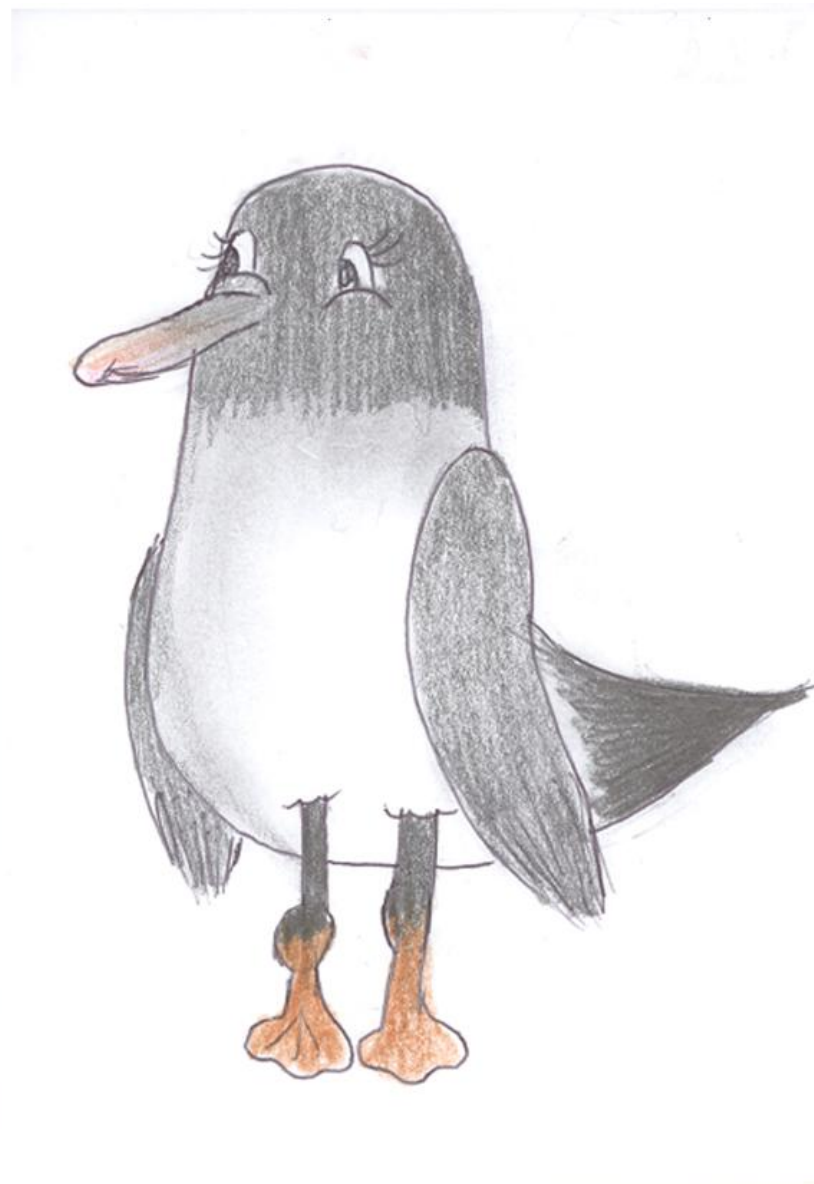
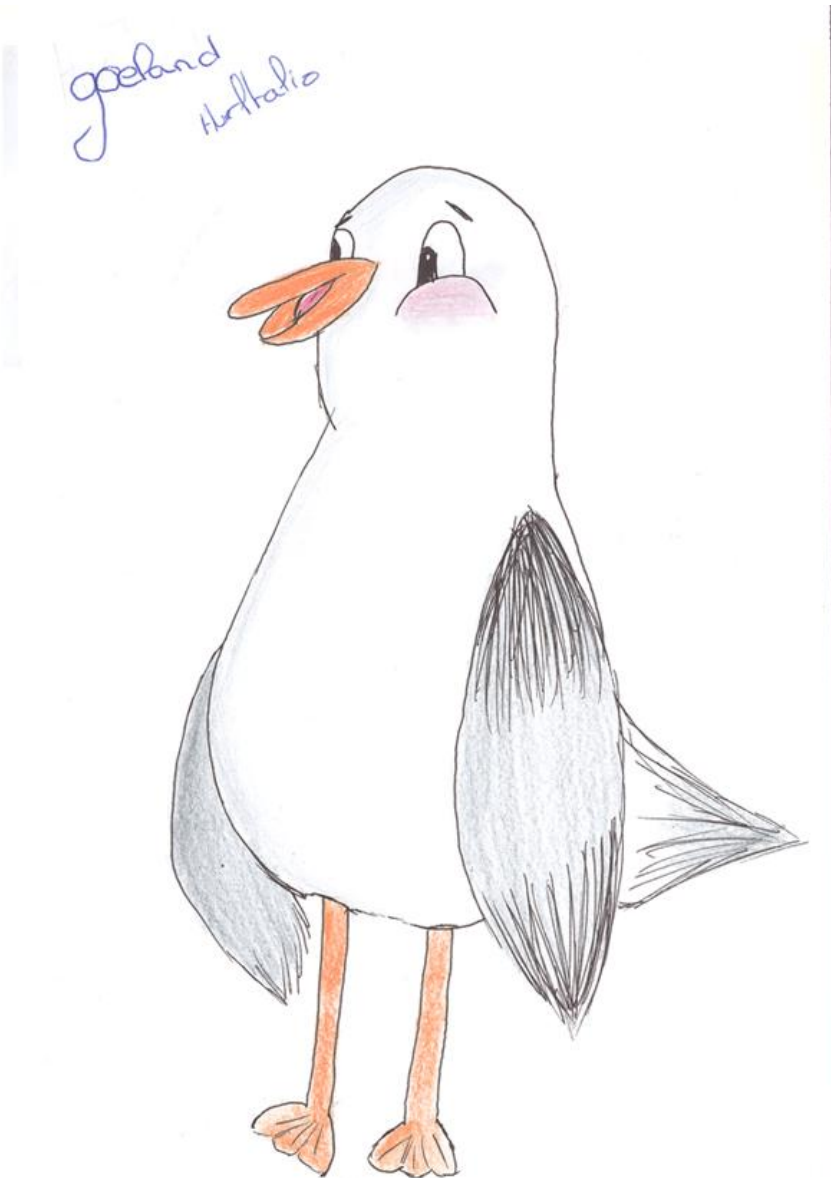
Mouette sui ressemble trop à un goéland mais au dessin épuré.

Prototype 17



Commentaires :

Prototype 18



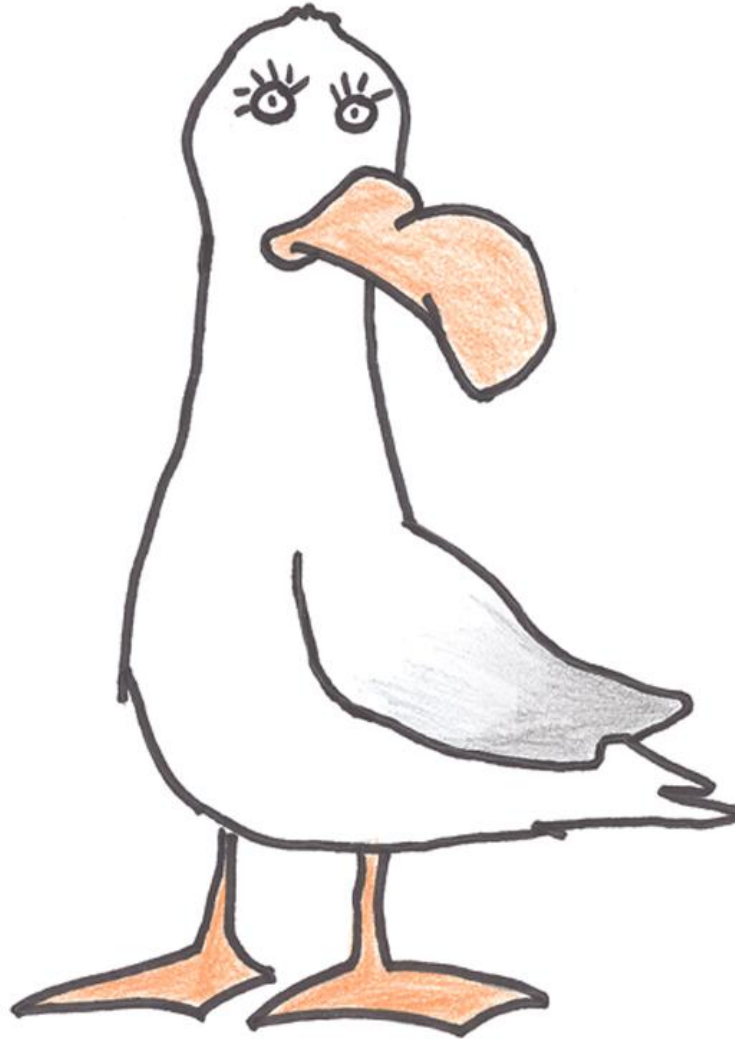
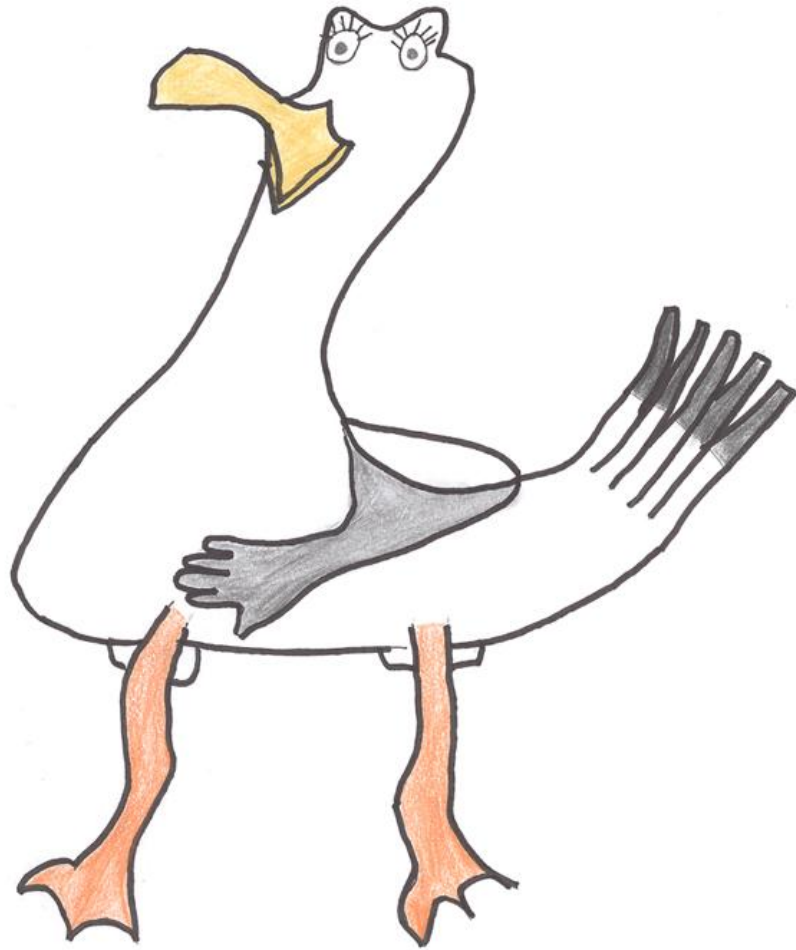
Commentaires :

Expressions débonnaires
(gentillesse qui confine à la faiblesse)

Personnages semblent tristes,
figés, effacés, réservés

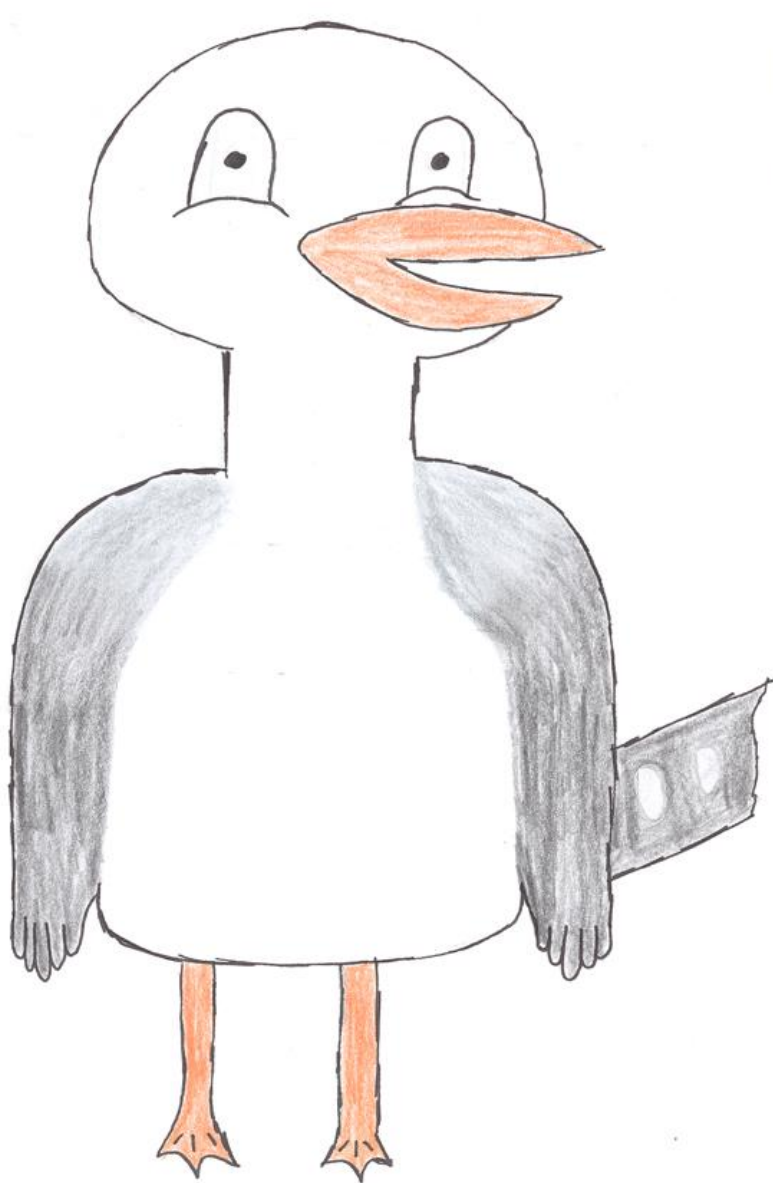
Pommettes rosées à retravailler !

Prototype 19



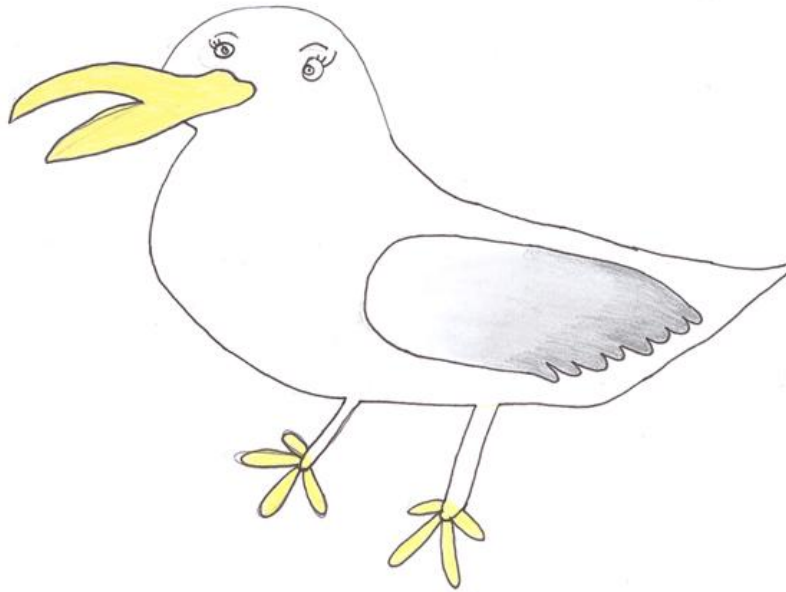
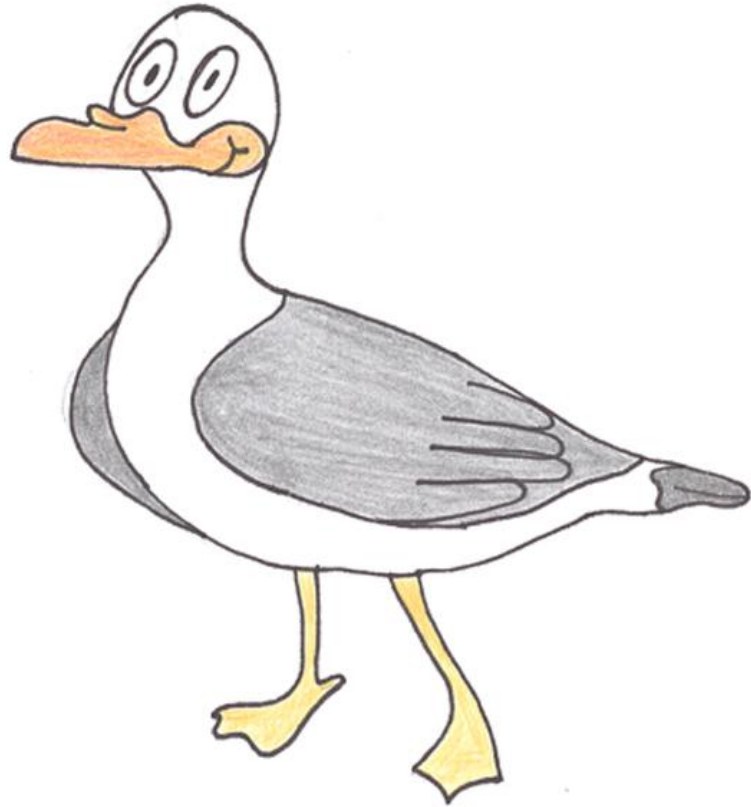
Commentaires :

Prototype 20



Commentaires :

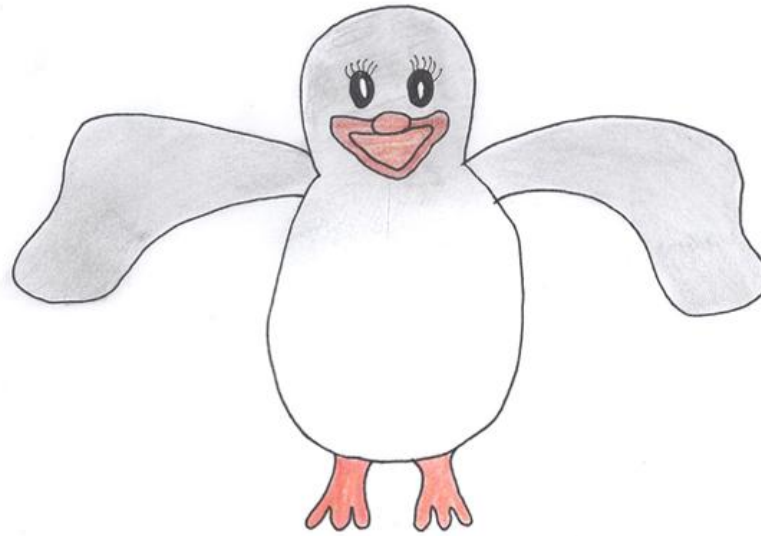
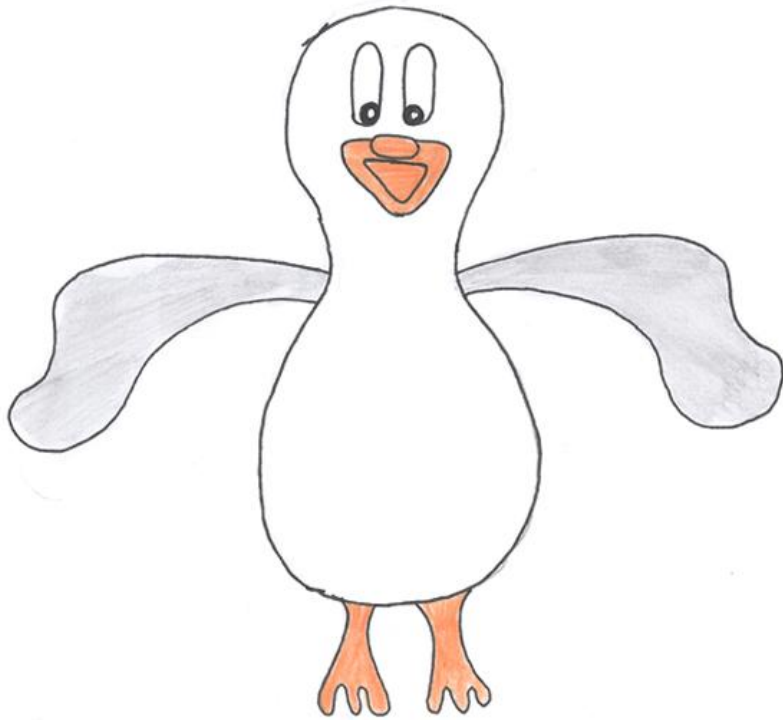
Prototype 21



Commentaires :

Goëland intéressant du point de vue de la cartoonisation.

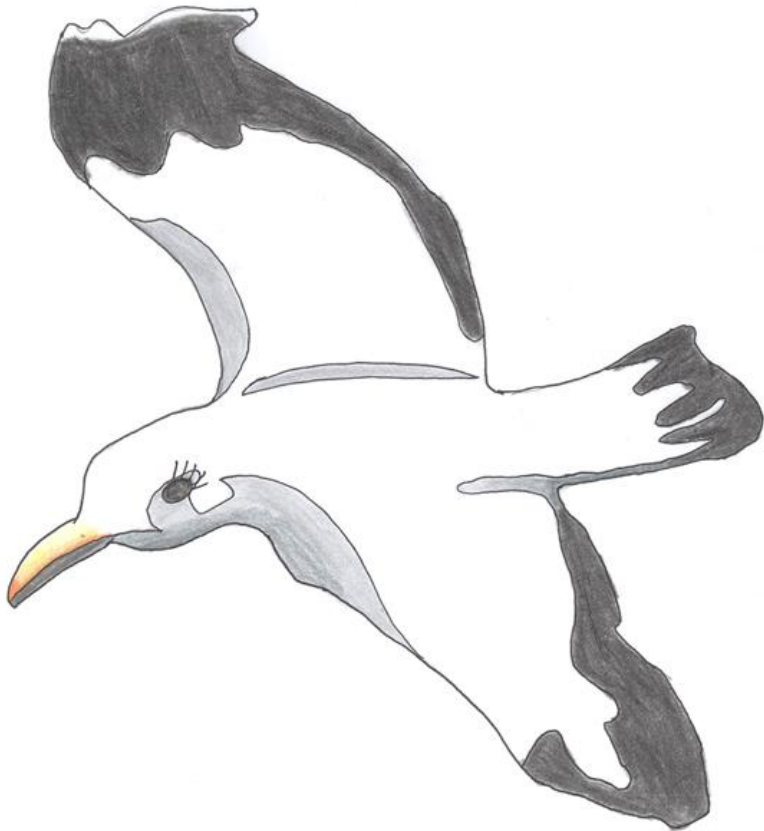
Prototype 22



Commentaires :

Mouette intéressante du point de vue du visage

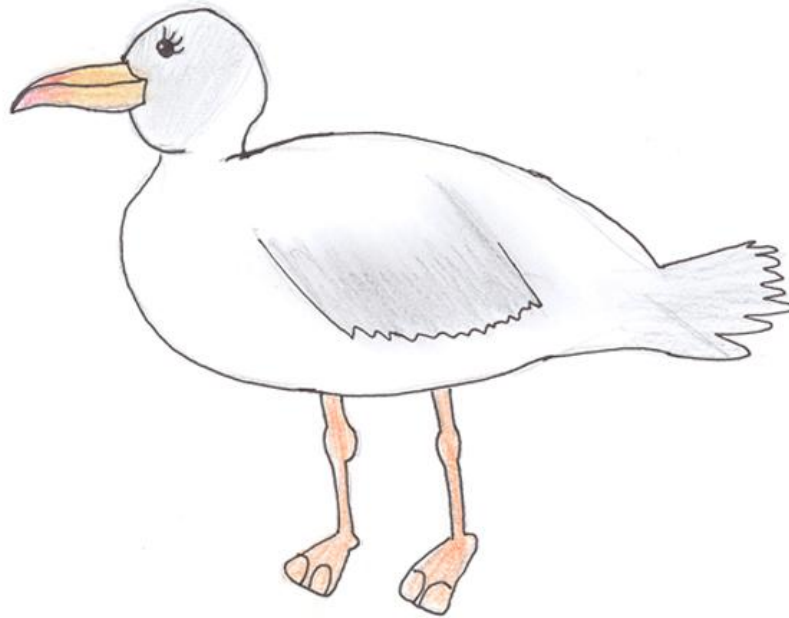
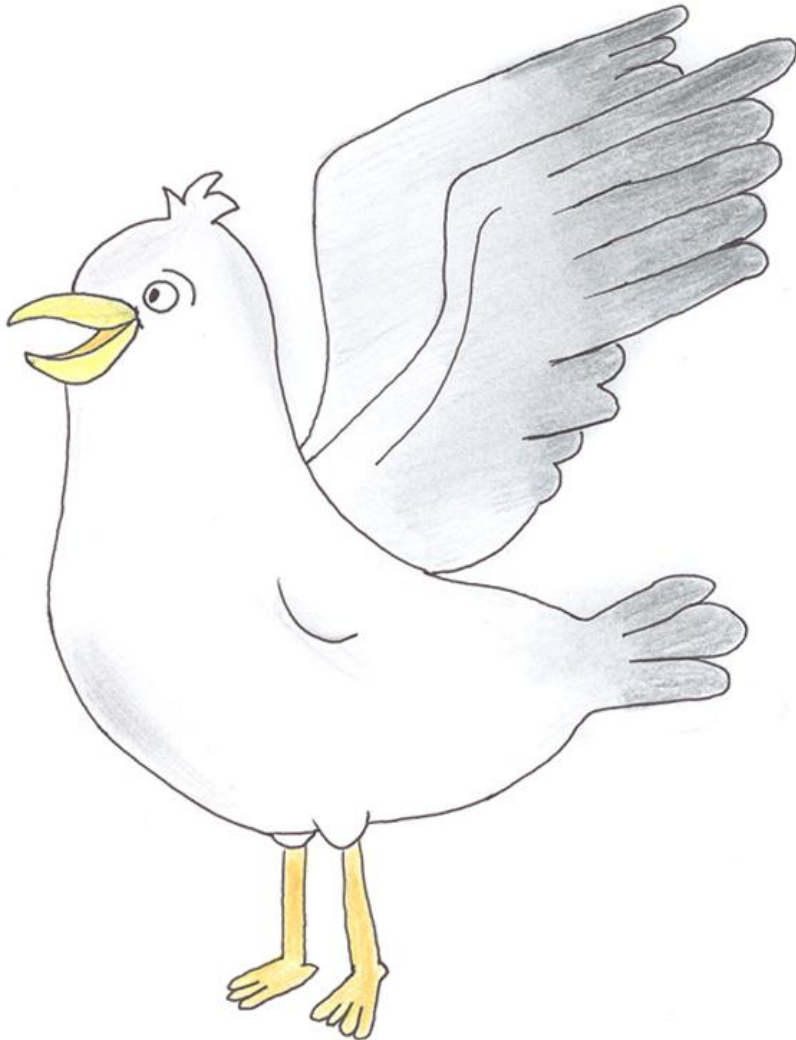
Prototype 23



Commentaires :

Version ailes déployées
intéressante pour une version
ultérieure des mascottes.

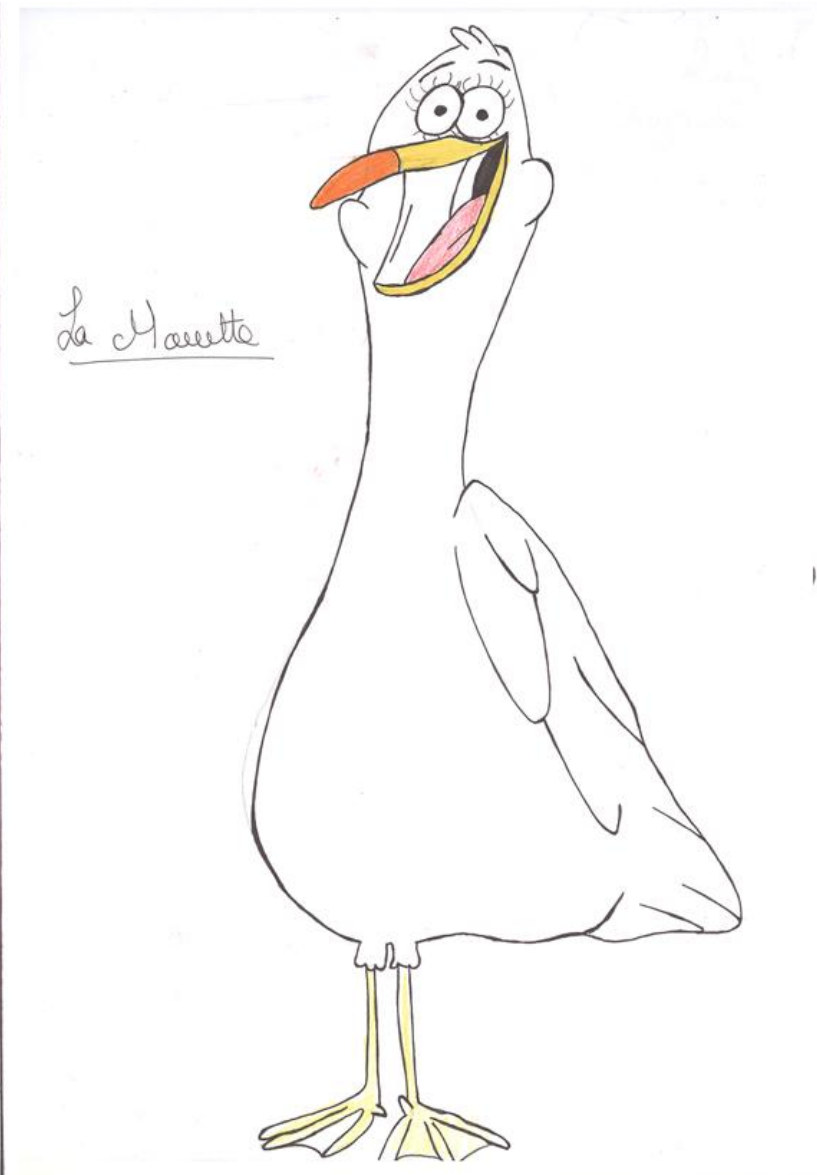
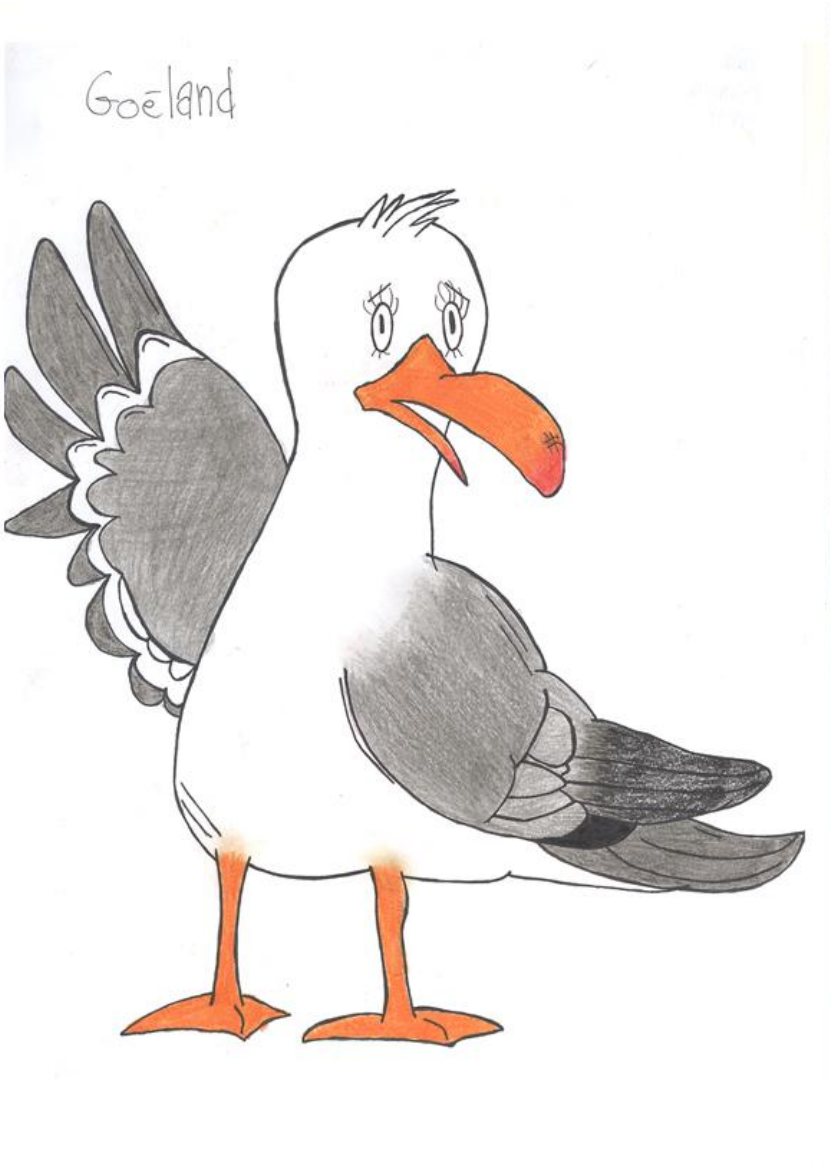
Prototype 24



Commentaires :

Tête très intéressante pour le goéland. Cartoonisation très réussie.

Prototype 25



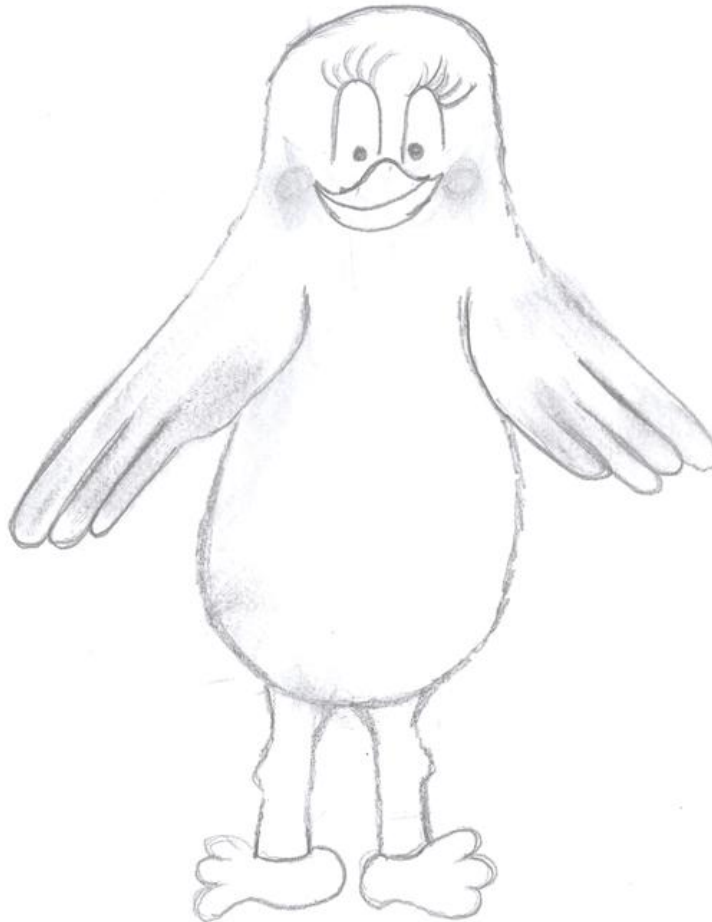
Commentaires :

Houppette au vent pour signifier
Le Hurle-vent ???

Prototype 26



Goéland

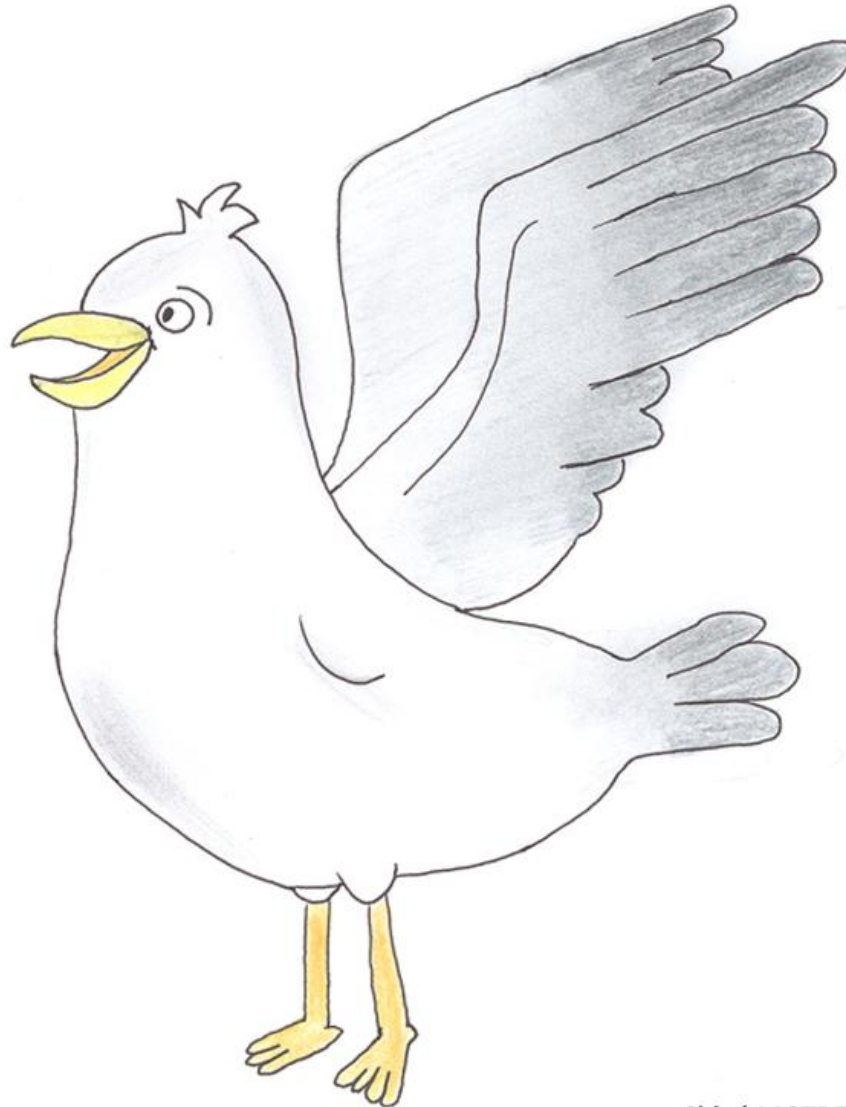


Mouette

Commentaires :

Modèles retenus comme bases pour **amélioration**

Goéland



Chloé MOTREFF

Mouette



Clarisse BOILLET



Inspiration pour
bec et aile-doigts



CHARTE GRAPHIQUE & Cahier des charges – le décidé

	ÉLIO	BORÉA
Couleurs	noir, blanc, gris, orange, rouge	noir, blanc, gris, orange, rouge
Allure générale	Taille identique à Boréa (égalité H-F) ; tête même proportion que le corps.	Taille identique à Élio (égalité H-F) ; tête même proportion que le corps.
Tête	Oblongue (plus longue que large) houppette	Ronde, noire (robe d'été de la mouette) mais pas en totalité, de profil Houppette + chouchou
Yeux	Pas de cils – expression à déterminer	Longs cils – expression à déterminer
bec	ouvert	ouvert
Bras	Ailes bras doigts ? Ailes hautes (pas bras ballants)	Ailes bras doigts ? Ailes hautes (pas bras ballants)
Pattes	Quelle longueur ? Chaussures basket ?	Quelle longueur ? Escarpins ?
Gestuelles	Quelle posture ?	Quelle posture ?
Signifiants	Explicites : 3 ou 4 max (accessoires y compris chaussures) Implicites : sans modération	Explicites : 3 ou 4 max (accessoires y compris chaussures) Implicites : sans modération
Accessoires possibles	Cuisine-service : toque, tablier, instruments de cuisine ; Commerce : panier, boîtier scan ; Agora : dossier, cartable Petite enfance : biberon, tétines (en pendentif) Toutes filières : chaussures de sécu, écharpe de miss, cravate, diplôme, mortarboard (ouverture internationale) Autres : collier, bagues, lunettes	Cuisine-service : toque, tablier, instruments de cuisine ; Commerce : panier, boîtier scan ; Agora : dossier, cartable Petite enfance : biberon, tétines (en pendentif) Toutes filières : chaussures de sécu, écharpe de miss, cravate, diplôme, mortarboard (ouverture internationale) Autres : collier, bagues, lunettes

ACTIVITÉ 10 – éléments périphériques : slogan, musique, décors, texte



II – Mascotte et éléments périphériques

un, des slogan(s)



message **clair** et **percutant**

un décor



CHARTRE GRAPHIQUE

une musique



Mise en avant du **message clé**

des textes promotionnels



Privilégier la **simplicité**



ACTIVITÉ 10 – éléments périphériques : *slogan*



II – Mascotte et éléments périphériques

un, des slogan(s)

message **clair** et **percutant**

ex : « LHV, pour voler de ses propres ailes. »

Honorine, Camille et Emilie : « Libérez votre esprit pour voler haut. »

Kylian et Mathis D. : « Avec le goéland, prenez votre envol vers LHV. »

Mathis L.-D. et Enzo : « Prenez votre envol et voyez grand avec LHV. »

Mathis L.-D. et Enzo : « Ensemble, nous survolons les tempêtes. »

Noélya et Hendy : « Si la mouette est rieuse, c'est que le thon a de l'humour. »

Lyli, Lyssandre et Zoé : « Le goéland du Hurle-Vent voit les choses en grand. »

ACTIVITÉ 10 – éléments périphériques : *musique*



II – Mascotte et éléments périphériques

1er travail

une musique

un texte promotionnel

Mise en avant du **message clé**

exemple



À construire en fonction de la musique choisie et des longueurs de vers

Choix d'une musique par la classe, pour décliner le texte publicitaire, à partir des **propositions suivantes** :

Compositions originales contraires aux valeurs de la République !

Proposition 1 Imagination, <i>Music and lights</i> 1982 Disco-Funk	Proposition 2 Jeanne Mas, <i>En rouge et noir</i> 1986 Pop	Proposition 3 Désireless, <i>Voyage, voyage</i> 1986 Pop	Proposition 4 Stromae, <i>Papaoutai</i> 2013 Electro house	Proposition 5 Mika, <i>Relax, Take It Easy</i> 2006 Electro pop	Proposition 6 Taylor Swift, <i>Shake it off</i> 2014 Dance-pop
Proposition 7 Paris, <i>2013</i> Rap français <i>non-retenue</i>	Proposition 8 Jeanne Mas, <i>2013</i> Rap français <i>non-retenue</i>	Proposition 9 Désireless, <i>2013</i> Rap français <i>non-retenue</i>	Proposition 10 Maître Gims, <i>Ciel</i> ? ?	Proposition 11 Zouk Machine, <i>Maldon</i> ? ?	Proposition 12 Céline DION, <i>Prière païenne</i> ? ?

ACTIVITÉ 10 – éléments périphériques : *musique*



II – Mascotte et éléments périphériques

2nd travail

une musique

un texte promotionnel

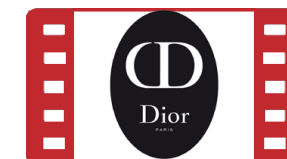
Mise en avant du **message clé**

exemple



À construire en fonction de la musique choisie et des longueurs de vers

Choix d'une musique par la classe, pour décliner le texte publicitaire, à partir des **propositions suivantes** :



Heavy Cross – **publicité Dior J'adore !**

Proposition 1 Imagination, <i>Music and lights</i> 1982 Disco-Funk	Proposition 2 Cindy Lauper, <i>Girls just want ...</i> 1983 Pop	Proposition 3 Jeanne Mas, <i>En rouge et noir</i> 1986 Pop	Proposition 4 Désireless, <i>Voyage, voyage</i> 1986 Pop	Proposition 5 J.-J. Goldman, <i>Il changeait la vie</i> 1987 Rock	Proposition 6 Zouk Machine, <i>Maldòn</i> 1989 Zouk	Proposition 7 Céline DION, <i>Prière païenne</i> 1995 Pop Rock
Proposition 8 Mika, <i>Relax, Take It Easy</i> 2006 Electro pop	Proposition 9 Gossip, <i>Heavy Cross</i> 2009 Dance Punk	Proposition 10 Saufe , <i>Dusty Men</i> 2012 Pop	Proposition 11 Stromae, <i>Papaoutai</i> 2013 Electro house	Proposition 12 Taylor Swift, <i>Shake it off</i> 2014 Dance-pop	Proposition 13 Benson Boone, <i>Beautiful Things</i> 2024 Pop Rock	Proposition 14 Maître Gims, <i>Ciel</i> 2024 Urban Pop

ACTIVITÉ 10 – éléments périphériques : musique

II – Mascotte et éléments périphériques

15 propositions :

Vote



Proposition 1 Imagination, Music and lights 1982 Disco-Funk	Proposition 2 Cindy Lauper, Girls just want ... 1983 Pop	Proposition 3 Jeanne Mas, En rouge et noir 1986 Pop	Proposition 4 Désireless, Voyage, voyage 1986 Pop	Proposition 5 J.-J. Goldman, Il changeait la vie 1987 Rock	Proposition 6 Zouk Machine, Maldòn 1989 Zouk	Proposition 7 Céline DION, Prière païenne 1995 Pop Rock
Proposition 8 Mika, Relax, Take It Easy 2006 Electro pop	Proposition 9 Gossip, Heavy Cross 2009 Dance Punk	Proposition 10 Saule , Dusty Men 2012 Pop	Proposition 11 Stromae, Papaoutai 2013 Electro house	Proposition 12 Taylor Swift, Shake it off 2014 Dance-pop	Proposition 13 Benson Boone, Beautiful Things 2024 Pop Rock	Proposition 14 Maître Gims, Ciel 2024 Urban Pop
						Proposition 15 Dave, Hurlevent 1976 Pop

Vote des élèves après des propositions, formulées par eux-mêmes ou par les enseignants.

Le mode de vote, choisi par M. DUMAINE, est le **scrutin multi-nominal à 1 tour** ➡ **Un ou plusieurs choix** par votant, selon sa (ses) préférence(s).

dépouillement des suffrages du (date)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Suffrages															

RÉSULTAT ENTERRINÉ Proposition n° ?

ACTIVITÉ 10 – éléments périphériques : *décors*

II – Mascotte et éléments périphériques

des décors

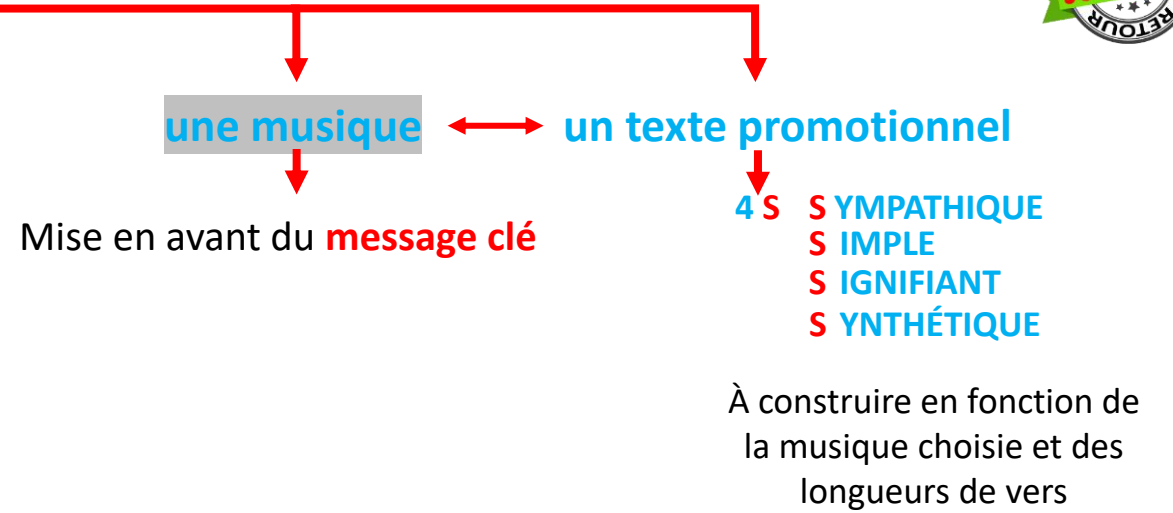
CHARTRE GRAPHIQUE



ACTIVITÉ 10 – éléments périphériques : *textes promotionnels*



II – Mascotte et éléments périphériques



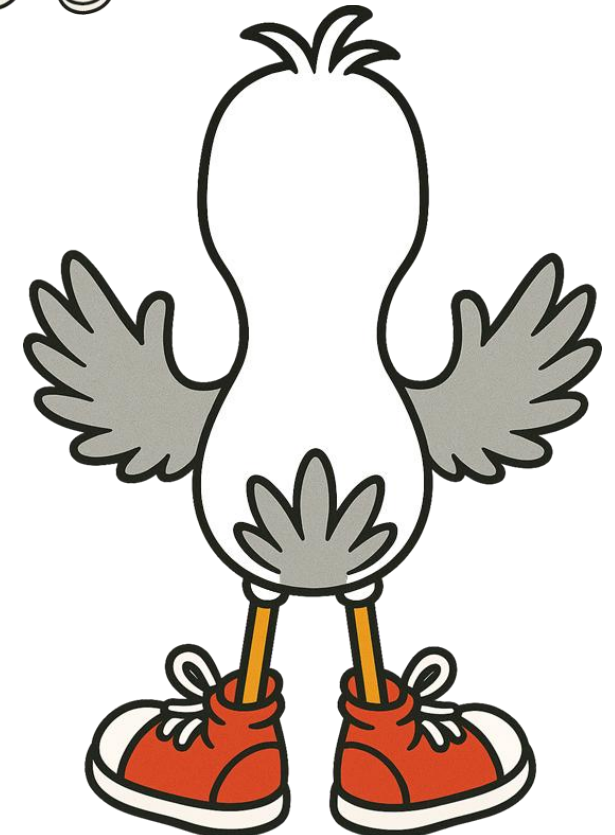
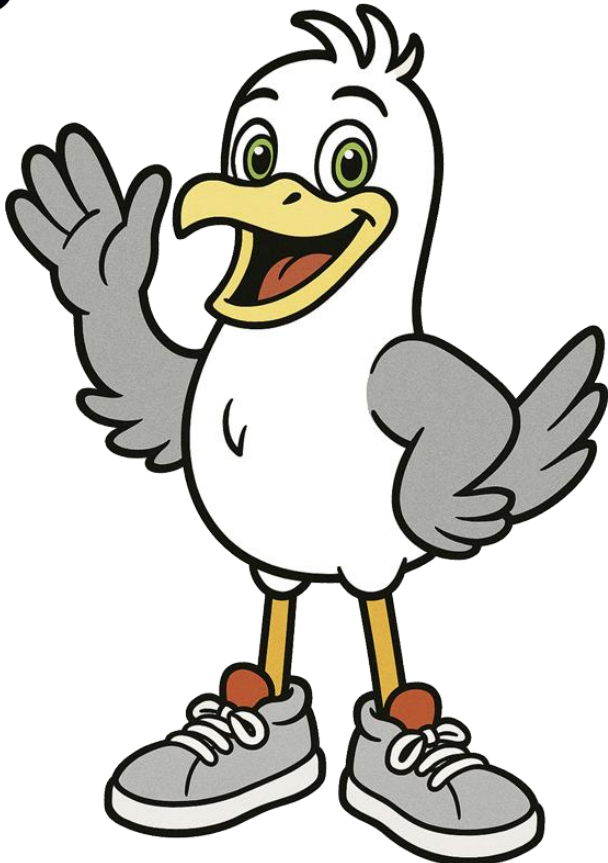
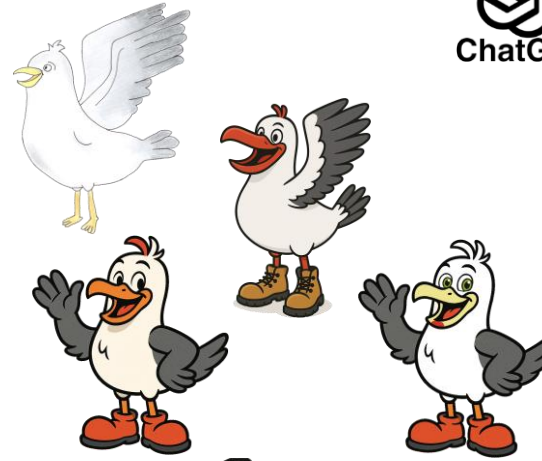
ACTIVITÉ 11 – Les mascottes, ÉLIO & BORÉA

ÉLIO

Prompt de départ : Créer une mascotte cartoon de **goéland** simple et sympathique, en utilisant les couleurs noir, blanc, gris, orange, rouge, avec un bec ouvert, des ailes se terminant avec des doigts en plumes, avec une houpette sur la tête, des chaussures de sécurité aux pieds.



Utilisation IA générative



ACTIVITÉ 11 – Les mascottes, ÉLIO & BORÉA

BORÉA (à partir du dessin de Clarisse)

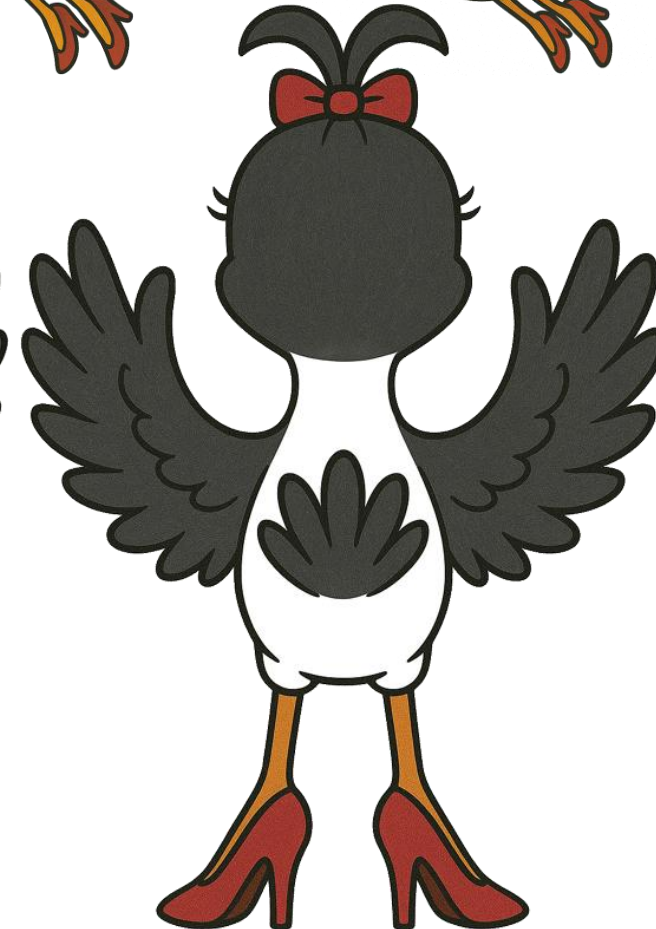
Prompt de départ : Créer une mascotte cartoon de **mouette** simple et sympathique, en parure d'été en utilisant les couleurs noir, blanc, gris, orange, rouge, avec un bec ouvert, des ailes se terminant avec des doigts en plumes, avec une houpette sur la tête et un chouchou, de longs cils, des escarpins aux pieds.



Utilisation IA générative



2D





ÉLIO



Utilisation IA générative





BORÉA



Utilisation IA générative



Accessoires signifiants des mascottes



Utilisation IA générative



ÉLIO & BORÉA Propositions de flocages



Utilisation IA générative



2D



3D



2D



3D



2D

3D



Propositions de logos



Utilisation IA générative



2D



3D



2D



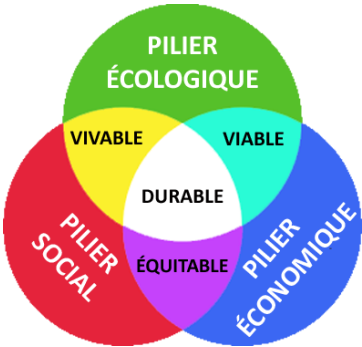
3D



ACTIVITÉ 12 – Merchandising autour des Mascottes, DÉMARCHE RSE



La **RSE** (**R**esponsabilité **S**ociétale des **E**ntreprises) est un concept dans lequel les entreprises intègrent les préoccupations **sociales**, **environnementales**, et **économiques** dans leurs **activités** et dans leurs **interactions** avec leurs parties prenantes sur une **base volontaire**.



Source : 
MINISTÈRE
DE LA TRANSITION
ÉCOLOGIQUE,
DE LA BIODIVERSITÉ,
DE LA FORÊT, DE LA MER
ET DE LA PÊCHE



ISO 26000

Responsabilité sociétale

« cette norme est appliquée pour évaluer l'engagement des organisations en faveur du développement durable ainsi que leur performance globale. »



Norme française pour les produits ayant un impact environnemental réduit.

Forest Stewardship Council
(« Conseil de Gestion des Forêts »)
pour des objets en bois, issus de forêts durablement gérés.



Certification responsable européenne officielle. Elle est en vigueur dans tous les pays de l'Union Européenne ainsi qu'en Suisse.



Label européen attestant que le produit ne contient pas de produits chimiques.



certification de juste rémunération des producteurs pour les matières premières et produit de qualité, respectueux de l'environnement.



Label exigeant en ce qui concerne le bio et le commerce équitable.

[liste non-exhaustive]

Propositions de produits floqués - goodies

T-Shirt ? ✓

Triple flocage ?



Simple flocage ?



Double flocage ?



Cahier des charges :

T-shirt en coton bio Fairtrade,
en rapport avec des labels
dans une démarche [RSE](#).

Propositions de produits floqués - goodies

T-Shirt AS badminton ?

Face ?



Dos ?



Cahier des charges :

T-shirt en coton bio Fairtrade,
en rapport avec des labels
dans une démarche [RSE](#).

Propositions de produits floqués - goodies

T-Shirt AS Foot ?

Face ?



Dos ?



Cahier des charges :

T-shirt en coton bio Fairtrade,
en rapport avec des labels
dans une démarche [RSE](#).

Propositions de produits floqués - goodies

T-Shirt EPS ?

Face ?



Dos ?



Cahier des charges :

T-shirt en coton bio Fairtrade,
en rapport avec des labels
dans une démarche [RSE](#).

Propositions de produits floqués - goodies

Gourde ?

Tote-bag ?

Porte-clés ?

Clé USB ?

Mug ?



Cahier des charges :

Fabriqués à partir de matériaux recyclables et/ou naturels en rapport avec des labels dans une démarche RSE.

Propositions de produits floqués - goodies

Magnet ?



Stylo ?



Chaussettes ?



Tablier ?



Questionnaire à destination des élèves de 2^{nde} , 1^{ère} , CAP 1, BTS 1



Cf. Questionnaire Google forms sur drive perso

Questionnaire à destination des élèves de 2^{nde} , 1^{ère} , CAP 1, BTS 1

Tableau synoptique de dépouillement

Manager un projet



1) **Manager un projet** – Quel projet serait à l'**origine** du management de projet ?

Le management de projet serait né en 1863 dans le cadre de la **construction de la ligne de chemin de fer nord-américaine transcontinentale**.

2) **Manager un projet** – Quelles sont les **deux fonctions** distinguées dans le management de projet ?

Dans le management de projet, on distingue la **direction de projet** et la **gestion de projet**.

3) **Manager un projet** – Quel est **le rôle** essentiel de la **direction de projet** ?

☐ penser à tout

☒ animer l'équipe

☐ réunir toutes les informations

4) **Manager un projet** – Quelle est la **mission essentielle** de la **gestion de projet** ?

La **gestion de projet** doit donner une **vision instantanée** du projet, **pour aider à la décision**.

En résumé...

Manager un projet

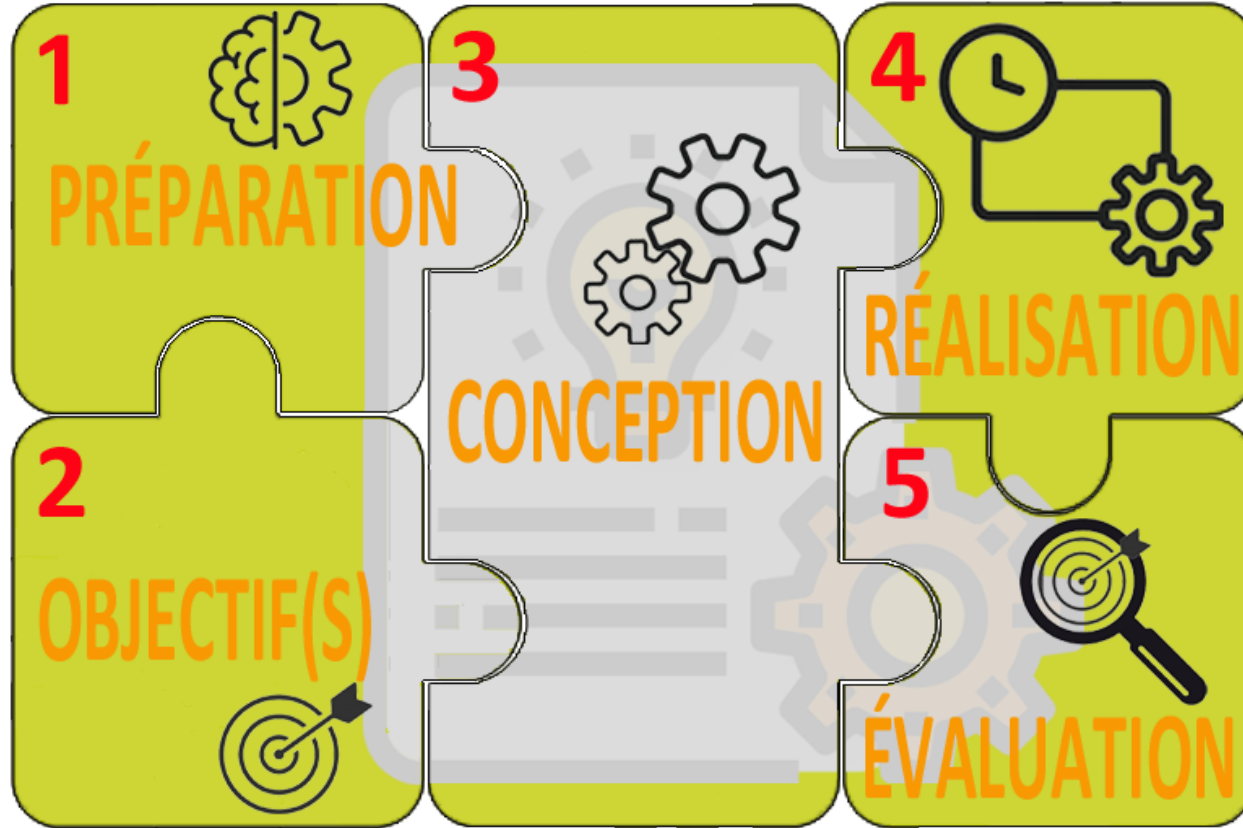


C'est **formaliser** ses étapes, donner **une organisation**, pour **atteindre un, des objectif(s)**.

ACTIVITÉ 14 – La démarche de **PROJET**

C'est quoi, un projet ? ➡

{ ensemble des actions d'une **équipe** ciblant **un ou plusieurs objectifs**.
Le projet se déroule **de l'idée de base jusqu'à sa finalité**,
dans une **DÉMARCHE COHÉRENTE, MÉTHODIQUE** en évitant l'improvisation.



1

- Prise en compte du **CONTEXTE** ;
- Identification des **CONTRAINTES** et des moyens pour les adapter ou les dépasser ;
- **RESSOURCES** nécessaires ;
- Mise en place d'une **COMMUNICATION** avec des **INTERLOCUTEURS** identifiés et impliqués.

2

OBJECTIF(S) « SMART »

- **Spécifique** : précis, clair(s), compréhensible(s) ;
- **Mesurable** : situer l'avancement jusqu'à réalisation ;
- **Acceptable** : objectifs acceptés par les partenaires, assez complexe pour motiver, à taille convenable pour être atteignable ;
- **Réaliste** : l'objectif doit être réalisable.
- **Temporellement défini** : objectif situé dans le temps, avec une date butoir (« Dead line ») pour l'avancement de la réalisation.

3

- Rédaction d'un **cahier des charges**, de spécifications techniques et fonctionnelles ;
- **Actions** à mettre en œuvre et **moyens** humains, matériels ou financiers à mettre en place ;
- **Échéancier** (délais à respecter) et **différentes étapes**.

4

- **Pilotage ou conduite du projet** ou mise en place de différentes actions et tâches, ainsi que leur répartition entre les membres de l'équipe ;
- **Suivi régulier** de l'avancement du projet ;
- **Partage des informations** avec l'ensemble des partenaires.

5

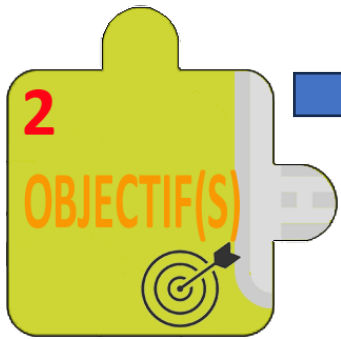
- Évaluation du projet, du début à la fin ;
- Évaluation selon des **critères qualitatifs et quantitatifs** ;
- Mise en place d'**indicateurs** ;
- Mise en place d'**outils de recueil d'informations** ;
- **Évaluation à intervalles réguliers** et communication aux partenaires.

ACTIVITÉ 14 – La démarche de **PROJET**



	CONTEXTE(S)	CONTRAINTES	RESSOURCES
définitions	Cadre, lié à un espace (territoire), à un temps (époque), à des acteurs (personnes) et les contraintes associées au cadre, déterminant une AMBIANCE de travail.	Exigences, obligations, différences, inconvénients liés à un usage, à une nécessité .	Moyens matériels, financiers, humains, ... permettant d'accomplir certaines tâches ou missions, liés à des exigences .
INTERLOCUTEURS	• INTERNES : proviseur, Administration,... ; • EXTERNES : écoles, entreprises,... ;	Temps disponible ;	Humaines (compétences) ;
COMMUNICATION (formes possibles)	Rencontres, rendez-vous ; Mail ; cland.fr	• Utiliser un français académique (respectant les règles, usages) • Compétences de savoir-être (softskills) - respect mutuel des interlocuteurs • Adapter les formes de communication aux contextes	• MOYENS MATÉRIELS : ordinateurs, téléphones mobiles, réseau internet ou mobile, logiciels,... • MOYENS FINANCIERS : budget pour financer le projet (par quels moyens ?) • MOYENS HUMAINS : compétences de savoir-faire (hardskills) professionnels, bonne articulation entre la pensée et la communication ou l'action.



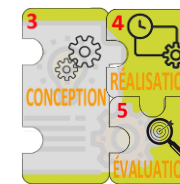


S.M.A.R.T.

- S**pécifique *car* *lié à la filière **COMMERCE**, à la co-intervention telle que définie par le MEN (Ministère de l'Éducation Nationale), lié au français oral et écrit...*
- M**esurable *car* *des **activités** sont **planifiées** tout au long de l'année, selon un **ÉCHÉANCIER**...*
- A**ceptable *car* *le projet est conçu dans l'**intérêt** et le **respect** de tous les **partenaires**...*
- R**éaliste *car* *les objectifs à atteindre sont d'une **ambition raisonnable**...*
- T**emporellement défini *car* *le projet est calibré à l'**échelle de l'année scolaire ou d'un cycle**, en tenant compte des contraintes liés notamment aux PFMP, au baccalauréat, aux vacances scolaires, de la rentrée des classes 2023 à la mi-mai 2026.*



ÉCHÉANCIER - tâches à réaliser

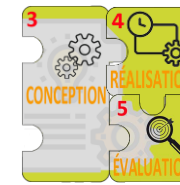


	Étapes	Cours / Partenariat	Période	check
1	Différencier la marque de la mascotte	Co-inter commerce-lettres	Sept. 2024	X
2	Identifier le type de mascotte ciblé et la charte graphique	Co-inter commerce-lettres	Sept.-Oct. 2024	X
3	Principe de « cartoonisation » et prototypes des mascottes	Arts appliqués	Sept.-Déc. 2024	X
4	Recherche de noms pour chacune des deux mascottes	Co-inter commerce-lettres	Nov.-Déc. 2024	X
5	Vote du nom de chacune des mascottes	Commerce	Déc. 2024	X
6	Recherche de fonds musicaux potentiels et de slogans	Co-inter commerce-lettres	Nov.-Déc. 2024	X
7	Première recherche de décors pour faire évoluer les mascottes	Commerce	Déc. 2024-Janv. 2025	X
8	Analyse collective des mascottes – mise en commun des idées	Co-inter commerce-lettres	Janv. 2025	
9	Utilisation de l'IA à partir de prototypes élèves pour conceptions 2D & 3D	Lettres	Fev.-Mars 2025	X
10	Dessiner les accessoires (Cf. Charte graphique)	Arts appliqués	Avril-Mai 2025	
11	Créer, dessiner, concevoir des décors (Cf. Charte graphique)	Arts appliqués - Commerce	Avril-Mai 2025	
12	Voter, déterminer le fond musical	Commerce	Avril-Mai 2025	
13	Étoffer le registre des slogans	Co-inter commerce-lettres	Avril-Mai 2025	
14	Créer un texte promotionnel chanté à partir du fond musical	Co-inter commerce-lettres	Avril-Mai 2025	

ÉCHÉANCIER - tâches à réaliser



	Étapes	Cours / Partenariat	Période	check
15	Conception d'une maquette et d'une impression 3D de prototypes de figurines	Lettres	Avril 2025	
16	Réaliser l'étude de marché intérieur du lycée pour le merchandising	Commerce	Avril-Mai 2025	
17	Recherche de fournisseurs éthiques et estimation de l'avance de fonds	Commerce		
18	Réaliser des calculs commerciaux pour optimiser les commandes	Co-inter commerce-maths		
19	Réaliser les commandes en se basant sur l'étude de marché	Commerce		
20	Réaménagement du magasin d'application pour mettre en valeur les produits	Commerce		
21	Affiche teaser + Affiches campagne lycée pour l'arrivée des mascottes	Commerce		
22	Après-midi de travail avec une professionnelle de la publicité sur le sujet...	RBDE / ?		
23	Chanter le(s) texte(s) promotionnel(s)...	RBDE / Musique (SALMONA)		
24	Commander au moins 2 peluches aux effigies d'Élio et de Boréa	Site internet	Dès que possible	
25	Préparer rencontre avec les élèves de maternelle et de collège ↑	Co-inter commerce-lettres	Sept.-Oct. 2025	
26	Rencontrer des élèves de maternelle pour test public mascottes	Profs, élèves / élèves N. BRÉART	Oct.-Nov. 2025	
27	Rencontrer des élèves de collège (6 ^e & 3 ^e) pour test public mascottes	Profs, élèves / élèves SALMONA		
28	Retours des expériences avec les différents publics sollicités	Co-inter commerce-lettres		



ÉCHÉANCIER - tâches à réaliser

[illegible]

GRILLE D'ÉVALUATION sur les deux années

Fiche d'évaluation de projet sur le cycle Première et Terminale

Nom : Prénom : CLASSE :

ÉVALUATION DES COMPÉTENCES DU PROJET EN CONTINU																
Compétences évaluées																
4 évaluations semestrielles sur le cycle 1 ^{ère} et T ^{ale} BAC PRO																
I - Compétences professionnelles métier sur 5 points ou +																
I-1. Réaliser (Mobiliser ses connaissances et compétences au service de la réalisation du projet)	1	1	T	T	1	1	T	T	1	1	T	T	1	1	T	T
I-2. Modifier (S'adapter aux situations, proposer des solutions pour remédier aux difficultés rencontrées)																
I-3. Réajuster (S'adapter aux situations, proposer des solutions pour remédier aux difficultés rencontrées)																
I-4. Rendre compte (Rendre compte de l'état d'avancement du projet tout au long de sa réalisation)																
I-5. Contrôler (Analyser, évaluer son travail personnel)																
II - Compétences communes aux domaines généraux et professionnels sur 5 points ou +																
II-1. Mémoriser (Mobiliser ses connaissances et compétences au service de la réalisation du projet)																
II-2. Appliquer (Mobiliser ses connaissances et compétences au service de la réalisation du projet)																
II-3. Créer																
II-4. Analyser (Analyser, évaluer son travail personnel)																
II-5. Évaluer (Analyser, évaluer son travail personnel)																
III - Compétences transversales sur 3 points ou +																
III-1. S'informer (mobiliser les ressources internes ou externes nécessaires (partenaires, moyens, etc...))																
III-2. Organiser (Organiser et planifier son travail et tenir à jour l'état des avancées et progrès réalisés)																
III-3. Planifier (Organiser et planifier son travail et tenir à jour l'état des avancées et des progrès réalisés)																
IV - Compétences sociales et relationnelles sur 2 points ou +																
IV-1. S'intégrer dans son environnement et/ou dans le collectif de travail																
IV-2. Réfléchir individuellement sur les travaux menés, les ressources mobilisées et les difficultés rencontrées																
V - Compétences de créativité, persévérance / motivation, voire rebond sur 2 points ou +																
V-1. Prendre des responsabilités dans une démarche de projet																
V-2. Prendre des initiatives dans une démarche de projet																
TOTAUX des évaluations sur le cycle de 1 ^{ère} et T ^{ale} PRO (17 ITEMS)																
TOTAUX des évaluations sur le cycle de 1 ^{ère} et T ^{ale} PRO (4 NOTES)																
	1 ^{ère}				1 ^{ère}				T ^{ale}				T ^{ale}			
	S1				S2				S1				S2			

1 : maîtrise insuffisante 2 : maîtrise fragile 3 : maîtrise satisfaisante 4 : très bonne maîtrise



Mise en lumière des
3 mots clés,
devise du BAC PRO

Autonomie

Les gens sérieux cherchent
des solutions,
les autres, des excuses.

Engagement

L'engagement, c'est ce qui
transforme
une promesse en réalité.
Abraham LINCOLN (1809-1865)

Précision

Précision dans la pensée,
concision dans le style,
décision dans la vie.
Victor HUGO (1802-1885)

M. DUMAINE et deux élèves, Honorine BOISMARE et Gabin DACHEUX, de 1MCV ont présenté le projet de mascottes du lycée, projet soutenu en terminale dans le cadre de la formation bac pro.

Double objectif :

1. développer le sentiment d'appartenance à l'établissement et ;
2. avec la vente de T-shirts et goodies, relance du magasin d'application.

Les mascottes choisies sont une mouette et un goéland : présentation des dessins des élèves retenus et des images en deux et trois dimensions générées par l'IA.

Demande a été faite d'une avance de fonds par le lycée pour la réalisation de 3 figurines de 20 cm (sur deux devis, seul un retour pour l'instant, 2300€ pour conception, modélisation, impression en 3D, peinture) ;

Globalement, les élus présents adhèrent au projet.

Quelques remarques :

- si sondage, ne pas passer par Pronote ;
- 30€ pour un T-shirt c'est trop ;
- objets qui plairaient bien à la vente: stylos et magnets.

A la rentrée scolaire, tous les élèves/apprentis seront questionnés via un google forms ;

La modélisation des figurines en 3D sera aussi une base pour réaliser des mini vidéos/films d'animation promotionnels ;

Les 1MCV vont également choisir prochainement une musique de fond et un ou plusieurs textes en rapport pour présenter l'établissement.

Le projet est consultable sur <https://cland.fr/> , rubrique « Co-inter » > « Commerce. »