«Photo de la semaine» #47

Unité d'enseignement de 15 minutes gratuite (à partir du Sec I)

Instructions pour les enseignants



(Keystone /AP Photo/Marta Lavandier)

Contexte

Le jeudi 19 novembre 2026, le jeu vidéo « Grand Theft Auto VI », ou « GTA VI » en abrégé, est sorti. Bien avant sa sortie, le jeu avait déjà fait sensation bien au-delà du monde du jeu vidéo. L'une des raisons de cet engouement est la longue attente : 13 ans se sont écoulés depuis la sortie du dernier opus principal de la série GTA. Du côté du marketing, le développeur Rockstar Games a également mis les petits plats dans les grands. À Miami, par exemple, l'arène de basket-ball Kaseya Center a été ornée d'une immense inscription « Welcome to Vice City ». Lors d'un match de basket-ball, l'équipe de Miami a même été rebaptisée sans plus attendre « Vice City » (photo de la semaine). La ville fictive de Vice City, où se déroule une grande partie du jeu, s'inspire de Miami. Ailleurs aussi, la campagne publicitaire était difficile à manquer. Partout dans le monde, d'immenses bannières publicitaires ornaient les gratte-ciel et les panneaux d'affichage numériques, comme à Piccadilly Circus à Londres (image de contexte 2). À Miami, on pouvait également voir circuler des taxis arborant l'inscription « Vice City ».

Selon certaines estimations, le développement et la commercialisation du jeu auraient coûté entre 1 et 1,5 milliard de dollars. Rockstar Games n'a pour l'instant pas publié de chiffres officiels. Ces coûts élevés s'expliquent notamment par la complexité du développement. « GTA VI » est ce qu'on appelle un jeu en monde ouvert. Les joueurs et joueuses peuvent s'y déplacer librement, explorer l'univers du jeu et décider eux-mêmes des activités auxquelles ils souhaitent se livrer et des personnages avec lesquels ils souhaitent interagir. Le développement d'un tel univers de jeu est donc particulièrement complexe. De plus, des émissions de radio ont été enregistrées spécialement pour le jeu avec des stars telles que Bad Bunny. La bande originale a également été enregistrée spécialement pour le jeu avec des musiciens tels que Travis Scott et Keith Richards. Jusqu'au mardi précédant la sortie officielle, le 19 novembre, le jeu avait déjà été précommandé 15 millions de fois. Pour Rockstar Games, cet investissement semble donc porter ses fruits.

L'intrigue s'articule autour de Jason et Lucia, entre lesquels les joueurs peuvent alterner. Ils forment un couple, et leur relation joue un rôle important dans l'histoire. Lucia représente ainsi une nouveauté dans la série GTA, qui compte six volets : c'est la première fois qu'une femme occupe un rôle aussi central. L'engouement suscité par le jeu s'est également manifesté le jour de sa sortie : certains fans ont même pris un jour de congé spécialement pour pouvoir explorer l'univers de Vice City en toute tranquillité.



(Keystone /EPA/ANDY RAIN)



(Keystone /EPA/CRISTOBAL HERRERA-ULASHKEVICH)

Chères enseignantes, chers enseignants

La «photo de la semaine» est une unité d'enseignement d'environ **15 minutes** basée sur une photo d'actualité fournie par Keystone-ATS. La durée peut toutefois être adaptée individuellement.

Vous pouvez l'utiliser selon vos besoins, par exemple en début ou en fin de semaine, à la fin d'une leçon ou pour détendre l'atmosphère. Elle est conçue de manière à ne nécessiter aucune préparation supplémentaire. Chaque «photo de la semaine» comprend toujours une photo principale, son contexte et une grille de questions standardisée. Sur le plan technique, seul un **projecteur** ou une imprimante couleur est nécessaire pour distribuer la photo imprimée.

Quels sont les objectifs visés chez les élèves ?

1. **Susciter l'intérêt** pour un sujet d'actualité (journalistique) ;

2. Sensibiliser au lien entre voir, comprendre et classer une information (**contextualisation**) ;

3. Encourager une **approche réfléchie** des sources d'information visuelles ;

4. Faire comprendre la **pertinence** des informations et donc du **journalisme (photo)**.

Déroulement de la leçon:

Pour **susciter l'intérêt**, montrez simplement la photo à la classe, sans donner plus d'informations. Vous pouvez ensuite poser des questions aux élèves dans les domaines **des connaissances, de la perception** et de **l'impact**. À la fin, donnez la **réponse**, c'est-à-dire expliquez le contexte dans lequel la photo a été prise, si nécessaire. Selon le cas, nous fournissons également 2 à 3 photos supplémentaires pour aider les élèves à mieux comprendre le contexte.

La «photo de la semaine» est adaptée **à partir du secondaire I**. Nous veillons à sélectionner des images adaptées à l'âge des élèves et évitons les événements politiques, sociaux ou culturels perturbants ou très controversés. Cependant, c'est à vous, en tant qu'enseignant·e·s, qu'il revient en fin de compte de décider de l'utilisation de la «photo de la semaine».

Nous publions la «photo de la semaine» au plus tard le **vendredi à 18h de la semaine précédente** sur www.usethenews.ch au format PDF pour téléchargement ou utilisation en ligne. Vous y trouverez également les anciennes éditions, qui peuvent toujours être utilisées. Les droits d'image appartiennent à Keystone-ATS; toute utilisation à des fins autres que scolaires est donc expressément interdite. Cette offre est rendue possible entre autres par la Fondation Volkart à Winterthur.

Nous nous réjouissons de vos commentaires et vous souhaitons beaucoup de succès dans l'utilisation de cette offre !

Votre équipe UseTheNews

1re étape: Activation

L'enseignant peut commencer la séquence d'enseignement comme suit:

« Nous allons regarder ensemble une photo qui montre un événement qui s'est produit ces derniers jours. Regardez la photo. Réfléchissez à ce dont il pourrait s'agir. Vous **ne devez pas parler** et **ne pas utiliser vos téléphones portables ou d'autres aides**.»

L'enseignant présente ensuite à la classe, **sans donner plus d'informations**, la photo principale fournie.

Temps nécessaire: 2 à 3 minutes

2e étape: Discussion

L'enseignant pose des questions dans trois dimensions (et des questions supplémentaires):

PERCEPTION:	«**Que voyez-vous?**»
	- Qui connaît la ou les personnes / les objets, etc. sur la photo?
	- Où se déroule l'action?
	- Que se passe-t-il / que voit-on sur la photo?
CONNAISSANCE:	«**Que savez-vous?**
	- De quoi pourrait-il s'agir ici?
	- Dans quel contexte s'inscrit cette photo?
	- Que savez-vous de ce que vous voyez sur la photo?
IMPACT:	«**Quelle information cette photo véhicule-t-elle?**»
	- Quel effet cela vous fait-il de voir cela?
	- Qu'est-ce qui vous relie à ce que vous voyez sur la photo?
	- Ce que vous voyez sur la photo vous concerne-t-il?

Temps nécessaire : 7 à 10 minutes

3e étape: Déroulement

L'enseignant explique le contexte fourni et montre éventuellement d'autres photos jointes.

Temps nécessaire: 2 à 3 minutes