



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Exemples pour la mise en œuvre des programmes

Collège

Italien

Repères culturels :
objets d'étude possibles

2025

Exemples pour la mise en œuvre du programme d'italien pour les classes de collège

Repères culturels : objets d'étude possibles

Classe de sixième 2

- Axe 1. Personnes et personnages 2
- Axe 2. Le quotidien : vivre, jouer, apprendre 3
- Axe 3. Pays et paysages 4
- Axe 4. Imaginaire, contes et légendes 5
- Axe 5. Arts et expression des sentiments 5

Classe de cinquième 6

- Axe 1. Portrait, autoportrait 7
- Axe 2. Le quotidien : lieux, rythmes et saisons 8
- Axe 3. École et loisirs 9
- Axe 4. Le réel et l'imaginaire 10
- Axe 5. Des langues, des lieux, des histoires 11
- Axe 6. Rome 12

Classe de quatrième 13

- Axe 1. Sport et société 13
- Axe 2. Voyages et exploration 14
- Axe 3. Villes, villages, quartiers 15
- Axe 4. Inventer, innover, créer 16
- Axe 5. Langages et messages artistiques 17
- Axe 6. Florence 19

Classe de troisième 20

- Axe 1. À la rencontre de l'autre 20
- Axe 2. Travailler hier, aujourd'hui, demain 21
- Axe 3. Voyages et migrations 22
- Axe 4. Langages et médias 24
- Axe 5. Formes de l'engagement 25
- Axe 6. Milan 26

Classe de sixième

Les cinq axes culturels doivent obligatoirement être traités dans l'année. Les professeurs peuvent traiter les axes dans l'ordre de leur choix. Ils peuvent aussi en associer deux, reliés par une problématique commune, dans une même séquence.

Les professeurs abordent chaque axe à travers au moins un objet d'étude. Les objets d'étude pour chaque axe sont proposés à titre indicatif. Qu'ils choisissent au sein des objets d'étude proposés ou non, les professeurs veillent à ancrer les séances dans la réalité culturelle de la langue enseignée : historique, géographique, sociale, politique, artistique.

Axe 1. Personnes et personnages

Se présenter constitue l'un des premiers échanges sociaux fondamentaux visant à établir ou à approfondir un lien. Le célèbre Ciao du dialecte vénitien est aujourd'hui une manière internationale de se saluer connue de tous. Cet axe peut être traité à travers des figures emblématiques de la culture italienne d'hier ou d'aujourd'hui, issues du monde des arts visuels, du cinéma, de la chanson, du sport, de l'économie et de la culture populaire en général. La culture italienne est riche de personnes et de personnages réels ou fictifs dotés de caractéristiques physiques ou morales riches de sens et de valeurs ainsi que d'histoires singulières. Qu'il s'agisse de présentation réelle ou imaginaire, d'amis fictifs ou réels, le choix est vaste.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Se présenter et se représenter

Chi sono? Chi sei? Se présenter, tel que l'on est ou à la manière de..., à travers quelques détails physiques distinctifs et adjectifs de personnalité, représente un premier pas vers l'expression de soi et constitue un premier acte d'ouverture sociale. Deviner qui est l'autre à travers les mêmes indices, crée le contact.

Supports possibles : tout portrait ou autoportrait de l'art italien ancien, moderne ou contemporain (un portrait d'Arcimboldo, un portrait ou autoportrait de Léonard de Vinci, photographie ou selfie de personnalité), etc.

- Objet d'étude 2. L'album de famille

Se présenter à travers son environnement familial implique le passage de la sphère individuelle à la sphère collective proche, permet d'ancrer son identité dans une histoire. La famille occupe une place fondamentale dans la société italienne et est empreinte de divers symboles comme par exemple *il fiocco*, *il pranzo della domenica*.

Supports possibles : une famille contemporaine (Agnelli, Missoni, Barilla), une famille fictive dans un extrait ou bande-annonce de film ou série TV (*La famiglia* de Ettore Scola, *Speriamo sia una femmina* de Mario Monicelli, *Un medico in famiglia*), ou une famille de la Renaissance (Medici, Visconti, Este, Sforza).

- Objet d'étude 3. Enfants d'Europe et du monde

Les personnes et les personnages appartiennent à une culture nationale, voire locale, mais ils prennent une nouvelle dimension lorsqu'ils sont confrontés à leurs voisins immédiats et au monde. Cette interaction par-delà les frontières les expose à d'autres influences et perspectives, les rendant ainsi transculturels et universels.

Supports possibles : campagnes publicitaires d'Oliviero Toscani, étrangers célèbres d'origine italienne, étrangers intégrés dans la vie culturelle italienne, etc.

- **Objet d'étude 4. La rencontre de l'autre**

Faire connaissance avec autrui constitue un premier acte de médiation. Un proverbe italien dit *Chi trova un amico, trova un tesoro*. Apprendre une langue pour communiquer, c'est partir à la découverte de l'autre – le cas échéant de son correspondant – pour découvrir la richesse de ses coutumes et de ses différences.

Supports possibles : *Filastrocca dell'amicizia* de Gianni Rodari, *il 30 luglio giornata mondiale dell'amicizia*, etc.

Axe 2. Le quotidien : vivre, jouer, apprendre

Évoquer son quotidien implique également de parler de soi. Situer la personne dans son environnement proche signifie représenter un espace immédiat et familier dans lequel l'individu se reconnaît et se construit, notamment par l'appropriation d'habitudes de vie, par des rituels, certains ludiques, et par l'inscription dans un apprentissage scolaire commun. Décrire son univers quotidien et le confronter à certaines spécificités de la vie quotidienne en Italie permet de découvrir une autre culture et de faire l'expérience de l'altérité.

Objets d'étude possibles

- **Objet d'étude 1. De la maison à l'école**

De la sphère familiale et affective jusqu'au monde scolaire, décrire son environnement immédiat implique le fait de se situer par rapport aux autres. Cet objet d'étude permet d'acquérir des outils linguistiques pour présenter son lieu de vie et son école, d'appréhender quelques spécificités de l'école en Italie et quelques lieux emblématiques de rencontre entre jeunes comme *la piazza, la gelateria, i*.

Supports possibles : l'école et l'organisation du temps scolaire, quelques lieux de socialisation pour les jeunes (clubs de sport, écoles de musique), etc.

- **Objet d'étude 2. Jeux d'hier et d'aujourd'hui**

Le jeu permet de grandir en apprenant. L'activité ludique s'inscrit dans la culture italienne quotidienne sous des formes multiples parfois anciennes et fortement ancrées dans le territoire et les mentalités (rituels, festivités, sports, fêtes locales, manifestations historiques) ainsi que dans le langage (*tifoso, mercato*). La découverte de jeux ou manifestations italiennes emblématiques permet de s'initier à des traditions ou coutumes nouvelles.

Supports possibles : un stade emblématique, le *calcio storico* de Florence, la partie d'échecs de Marostica, un jeu de cartes (*la scopa, la briscola*, le jeu des sept familles adapté à la culture italienne), la tombola, etc.

- **Objet d'étude 3. Manger à l'italienne !**

Découvrir l'organisation des repas en Italie (*colazione, primo e secondo piatto*), apprendre l'histoire d'un produit ou d'une spécialité culinaire spécifique à une région ou à une ville, reconnaître les objets du design italien appliqué au quotidien de la cuisine : autant de manières d'apprendre la différence par le plaisir du palais et de déconstruire certains clichés !

Supports possibles : les repas, la tradition du panettone ou de la colombe de Pâques, l'origine de la pizza Margherita, différents plats de pâtes régionales – les *trofie* au pesto de Gênes, les *orecchiette* de Bari –, le café sous toutes ses formes, *la moka Bialetti, il conico Alessi*, etc.

- **Objet d'étude 4. Rythmes de vie**

Comparer l'organisation d'une journée d'un jeune Italien et d'un jeune Français et leur emploi du temps, définir la fréquence et la durée de leurs activités quotidiennes scolaires ou extrascolaires, se repérer entre

rituels journaliers et grandes périodes de l'année sont autant de manières de vivre et d'exprimer la temporalité, que l'on soit en France ou en Italie.

Supports possibles : l'emploi du temps et le calendrier des vacances scolaires en Italie, l'après-midi d'un élève en Italie, le goûter, les grandes fêtes calendaires (Noël, Pâques et *Pasquetta*, *Ferragosto*, *la Festa della Liberazione* et *la Festa della Repubblica*), etc.

Axe 3. Pays et paysages

L'Italie est un membre fondateur de l'Union européenne. Des Alpes à la Sicile, le *Belpaese* se confond avec la forme d'une péninsule qui relie entre eux plusieurs espaces du continent européen, ce qui a donné au territoire une grande richesse de paysages parfois extrêmes, et a façonné des contrastes qui engendrent des particularismes (linguistiques ou architecturaux, par exemple), mais aussi des échanges fructueux.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. L'Italie : pays d'Europe et du monde

Repérer les pays frontaliers, les États de l'Union européenne et d'autres pays du monde aide à comprendre la position stratégique de l'Italie et le dynamisme de ses relations interculturelles avec les autres pays de l'Europe et du monde.

Supports possibles : les frontières italiennes, les drapeaux de quelques pays, les symboles de l'Union européenne intégrés dans la culture italienne, etc.

- Objet d'étude 2. La réalité physique de l'Italie : un pays d'îles, de mers, de montagnes et de volcans

Constitué d'une partie continentale au nord, entre péninsule et îles, le repérage sur une carte des différents éléments qui composent le *Stivale* italien permet de souligner la diversité de ses paysages et de ses climats.

Supports possibles : l'Italie géographique à travers quelques régions ou villes emblématiques, les principales îles, les noms des mers, des chaînes de montagnes et des volcans, quelques indications météorologiques, etc.

- Objet d'étude 3. Emblèmes et symboles de l'Italie

Quels sont les symboles réels de la nation démocratique italienne, les plus représentatifs de l'Italie contemporaine ? En quels lieux et quelles occasions sont-ils visibles ? Que représentent-ils pour les Italiens et les autres ?

Supports possibles : la Botte italienne, le Tricolore italien, l'emblème de la République, l'hymne de Mameli, le Président de la République, les *Nazionali*, etc.

- Objet d'étude 4. L'Italie, un pays aux régions contrastées

Chaque région italienne a une spécificité liée à son paysage, à sa langue, à son habitat, à son histoire qui la distingue tout en renforçant son identité et son appartenance à l'espace national. Comprendre un territoire signifie accepter sa diversité au sein d'un ensemble.

Supports possibles : les lidi de l'Adriatique, les *trulli* d'Alberobello, les *Sassi* de Matera, le Val d'Aoste ou un massif alpin, les canaux et *calli* de Venise, quelques expressions de communication issues d'une langue régionale ou d'un dialecte, un chant attaché à une région ou une activité, etc.

Axe 4. Imaginaire, contes et légendes

L'apprentissage de la langue italienne implique la découverte des éléments constitutifs d'un imaginaire collectif spécifique capable de porter une identité culturelle par-delà le passé et les origines (la mythologie, les héros fondateurs de Rome, les célébrations festives), jusque dans ses formes les plus populaires et les plus contemporaines, à travers des héros de contes ou des personnages récurrents de la bande dessinée ou de la littérature jeunesse.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Les fêtes calendaires

Situer dans le calendrier annuel les moments de célébration collective qui peuvent représenter un socle commun pour les Italiens et leur culture, indépendamment des pratiques religieuses auxquelles ils peuvent être reliés, permet aussi à l'individu de s'inscrire dans un temps collectif. Dates, événements ou personnages emblématiques d'un moment festif ou d'une date significative sont autant d'occasions d'évoquer une tradition ou une coutume.

Supports possibles : les rituels liés à Noël, la Befana, les masques du Carnaval, le mimosa pour le 8 mars, etc.

- Objet d'étude 2. Les héros populaires de la culture italienne

De Pinocchio à la *commedia dell'arte* et aux personnages de la bande dessinée ou de la littérature jeunesse actuelle, la culture italienne offre des héros aux caractéristiques très diverses qui ont parfois franchi les frontières du pays pour devenir atemporels et universels.

Supports possibles : Pinocchio, Polichinelle, Arlequin, la Pimpa, Mortina, Calimero, Tex, Diabolik, Geronimo Stilton, etc.

- Objet d'étude 3. Le mythe fondateur de Rome

Le symbole des jumeaux Romulus et Rémus, allaités par la Louve, est devenu une image allégorique de l'Italie, car il représente la naissance mythique d'une civilisation à travers la légende de la fondation de Rome.

Supports possibles : la Louve capitoline, le Tibre, les sept collines, etc.

- Objet d'étude 4. Les origines mythologiques et légendaires du territoire italien

La culture populaire italienne associe souvent un territoire à une légende ou à un acte fondateur, marqués par une origine mythologique issue du socle gréco-romain et survivant à travers des toponymes. Partir à la découverte d'un lieu est souvent l'occasion d'entendre d'étonnantes histoires et légendes.

Supports possibles : les îles Éoliennes et Éole, le détroit de Messine et Charybde et Scylla, Portovenere et Vénus, Syracuse et l'oreille de Denys, la légende de la *Bocca della verità*, etc.

Axe 5. Arts et expression des sentiments

La création artistique procède d'une force intérieure ou extérieure qui donne lieu à de multiples formes d'expression originale des sentiments et des émotions visant à transmettre un message : de l'amour à la tristesse, de l'engagement à la colère, toutes les nuances peuvent être représentées ou ressenties à travers les arts visuels, sonores, audiovisuels. Ces représentations typiquement italiennes deviennent souvent une forme de langage universel.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Les représentations artistiques des sentiments

Caractériser dans une œuvre d'art un état émotionnel représenté par des moyens purement subjectifs permet l'apprentissage progressif de l'interprétation du langage artistique à travers la description des corps et des visages, l'étude des couleurs, les vêtements, la place des personnages dans l'espace.

Supports possibles : une représentation artistique de l'amour (une chanson, *Le Baiser de Hayez*, un graffito, etc.), de la colère, de la tristesse, de la joie, de la peur, etc.

- Objet d'étude 2. Les sentiments ressentis face à une œuvre d'art

Visiter un musée de manière virtuelle, à travers un casque de réalité augmentée ou *in situ*, contempler une œuvre d'art sont des actes qui ne peuvent que susciter des sentiments, qu'ils soient enthousiastes ou plus indifférents, car l'art questionne, ravit, dérange. Ancien ou moderne, sanctuarisé ou dans la rue, pour quelques initiés ou pour tous, l'art se trouve partout en Italie et ne cesse de susciter des émotions.

Supports possibles : la visite virtuelle d'un musée ou la découverte d'une œuvre, l'art urbain (*street art* en anglais), un tableau futuriste, un extrait musical des Quatre Saisons, la fresque de Vasari dans la coupole de Santa Maria del Fiore, etc.

- Objet d'étude 3. Les arts comme moyen d'expression des sentiments

Créer une œuvre permet souvent à l'artiste d'exprimer de façon différente un sentiment que la réalité tangible ne peut traduire. Les arts plastiques, l'écriture ou la musique offrent des exemples qui poussent à devenir soi-même créateur, à se raconter ou se mettre en scène.

Supports possibles : une comptine ou une *filastrocca* de Gianni Rodari, une courte scène de *commedia dell'arte*, les masques de Carnaval, etc.

- Objet d'étude 4. Les arts porteurs d'un sentiment collectif italien

Les Italiens peuvent se reconnaître dans des œuvres d'art ou des artistes qui les représentent et symbolisent leur sentiment d'appartenance par l'expression de sentiments divers (la joie, la fierté, la ferveur, l'admiration de la beauté).

Supports possibles : une chanson (*L'italiano* de Totò Cutugno, une version de *Bella Ciao*, *Nel blu dipinto di blu* de Domenico Modugno), le *Va pensiero* du *Nabucco* de Verdi, *il Vittoriano*, La Naissance de Vénus de Botticelli, etc.

Classe de cinquième

Cinq axes parmi les six proposés doivent être traités pendant l'année, dont obligatoirement l'axe 6. Les professeurs peuvent traiter les axes dans l'ordre de leur choix. Ils peuvent aussi en associer deux, reliés par une problématique commune, dans une même séquence.

Les professeurs abordent chaque axe à travers au moins un objet d'étude. Les objets d'étude pour chaque axe sont proposés à titre indicatif. Qu'ils choisissent au sein des objets d'étude proposés ou non, les professeurs veillent à ancrer les séances dans la réalité culturelle de la langue enseignée : historique, géographique, sociale, politique, artistique.

Axe 1. Portrait, autoportrait

Faire un portrait ou un autoportrait dénote la volonté de représentation de la personne selon des codes culturels à respecter ou à déconstruire, selon des émotions variées, avec des intentions précises, afin de connoter les particularités de l'individu. Dans la culture italienne ancienne et moderne, la peinture, la sculpture, la photographie et plus largement les arts populaires permettent de décrire quelqu'un ou de se décrire, de manière à définir la personnalité et les traits distinctifs, parfois sous forme caricaturale.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Portrait physique et moral de soi ou d'autrui

L'ouverture sociale commence par l'expression de soi (savoir se présenter sous forme de portrait) et se prolonge par la description de l'autre, proche ou lointain, réel ou imaginaire. Il s'agit de savoir se décrire puis de décrire un camarade, un individu familier, mais aussi un personnage italien emblématique. Les arts italiens offrent des manières de représenter la personne humaine sous forme de portraits et d'autoportraits, à découvrir tout en parcourant les époques et les styles.

Supports possibles : photographies de personnalités italiennes, *murales* de sportifs italiens, portraits issus de différentes périodes historiques représentatives (*Paquio Proculo*, Portrait de vieillard avec un enfant de Ghirlandaio, etc.), statues de personnages célèbres en place publique (Dante, statues équestres à Rome ou Turin) ou autres statues (les bronzes de Riace, le *Persée* de Benvenuto Cellini, *Forme uniche della continuità nello spazio* de Umberto Boccioni), les variations autour de *La Joconde*, etc.

- Objet d'étude 2. L'autoportrait dans les arts

À partir de la Renaissance, la représentation de la centralité de la figure humaine suscita la création d'autoportraits d'artistes italiens qui ne cessera de se développer dans les époques suivantes, jusqu'aux formes les plus innovantes rendues possibles par la subversion des conventions visuelles ou par les nouvelles technologies. Qu'il soit réaliste, déformé, retouché, l'autoportrait dit toujours quelque chose de soi ou de sa vision du monde.

Supports possibles : autoportraits d'artistes dans leur œuvre (Raphaël dans la fresque *L'École d'Athènes*, Michel-Ange dans *Le Jugement dernier*, Artemisia Gentileschi dans *L'Autoportrait en allégorie de la peinture*) ou autoportraits (Amedeo Modigliani, Antonio Ligabue, Corrado Govoni et son autoportrait calligramme), une photographie d'artiste à côté de son personnage (Federico Fellini et Marcello Mastroianni, Michele Rech et Zerocalcare).

- Objet d'étude 3. Le masque pour s'identifier ou se cacher

Les types de personnage de la *commedia dell'arte* sont définis par des masques particuliers qui parcourent la culture italienne depuis plusieurs siècles. Le masque est également un élément central de la tradition du Carnaval servant à dissimuler autant qu'à souligner un trait physique ou moral, un statut dans la société. Mais au-delà de ces exemples, la culture populaire actuelle sait aussi proposer des figures imaginaires masquées, comme les super-héros. *Le maschere valgono solo a Carnevale*, dit un proverbe italien.

Supports possibles : la comptine *Carnevale, ogni scherzo vale* de Gianni Rodari, les caractéristiques des personnages de la *commedia dell'arte* (Polichinelle, Arlequin, Balanzone), la tradition des masques de Venise (*la moretta*, *la bauta*), les *mamuthones* en Sardaigne, les personnages de superhéros de *Guardiani italiani*, etc.

- Objet d'étude 4. La caricature comme exagération du trait

Le portrait et l'autoportrait sont soumis à de nombreuses déformations dont les traits exagérés ont pour fonction de se moquer avec bienveillance, de dénoncer, de sensibiliser par le regard en utilisant le rire. La caricature de la figure humaine passe par les arts visuels, mais aussi par la tradition du Carnaval. Le mot

« caricature » qui vient d'ailleurs de la langue italienne indique bien qu'il s'agit de « charger » le trait pour reconnaître immédiatement la personne.

Supports possibles : l'omino de Bialetti, une caricature par Léonard de Vinci, les masques ou figures de char de Carnaval (Viareggio, Acireale, etc.), un photogramme d'acteur (Totò, Roberto Benigni, etc.), *Lucrezia* de Silvia Ziche, une parodie musicale, etc.

Axe 2. Le quotidien : lieux, rythmes et saisons

Dans des lieux particuliers, en fonction d'une temporalité marquée par des usages et des rituels spécifiquement italiens, et au rythme des saisons, l'évocation de son quotidien contribue également à parler de soi au sein d'une réalité sociale. Il s'agit de situer la personne dans son environnement immédiat et familial, et d'exprimer des habitudes de vie. Ainsi, décrire son univers quotidien et le confronter à certaines spécificités italiennes de la vie de tous les jours permet de découvrir une autre culture et de faire l'expérience de l'altérité.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Le rythme d'une journée

Dans l'espace scolaire et extrascolaire, l'enfant s'approprie la temporalité par des moyens différents, tels que le rituel des repas au cours de la journée, les habitudes de déplacement pour se rendre à l'école ou ailleurs, les diverses pratiques de loisirs, l'expression de l'horaire et de la fréquence. Certaines journées peuvent être vécues différemment selon les fêtes calendaires.

Supports possibles : les chiffres et les nombres, les horaires des repas, les collations de milieu de journée en Italie, le petit-déjeuner à l'italienne (le café, le cappuccino, le *caffè al bancone*, le *caffè sospeso*, le *cornetto* dans les bars), l'emploi du temps à l'école en Italie, le *scuolabus*, le *doposcuola*, quelques fêtes calendaires, etc.

- Objet d'étude 2. Cadres de la vie quotidienne ou cadres de vie atypiques

Dans les lieux de vie familiale et sociale, l'individu apprend à connaître le monde et les autres. Les cadres de vie en Italie sont souvent liés à une histoire urbaine, une tradition architecturale, un particularisme local qui non seulement façonnent le quotidien et les habitudes des individus qui y vivent, mais aussi influencent les dynamiques du tourisme et de la sauvegarde du patrimoine.

Supports possibles : l'organisation du *condominio* dans les villes italiennes, des habitations atypiques (les *trulli* dans les Pouilles, les *Sassi* à Matera, les maisons colorées de l'île de Burano, la *casa di ringhiera* à Turin, l'insularité, vivre au pied d'un volcan à Naples, à Stromboli ou en Sicile).

- Objet d'étude 3. Le quartier et la place, cadre de vie sociale

La configuration urbaine des villes italiennes depuis le Moyen Âge donne à la place un rôle essentiel d'espace central de rencontre et de sociabilité, tandis que les centres historiques souvent divisés en quartiers permettent d'ancrer l'individu dans une culture locale. La vie sociale se déroule dans un cadre historique, ancien ou moderne, où chaque moment de la journée prend une connotation particulière.

Supports possibles : une place italienne célèbre (Piazza del Duomo à Milan, Piazza Navona ou le forum antique à Rome, Piazza San Marco à Venise), un quartier emblématique (les *contrade* de Sienne, les *sestieri* de Venise, le *Ghetto* de Venise, les *Navigli* ou le *City life* de Milan), un marché réputé (la place et le marché du *Campo de' Fiori* à Rome, la Loggia del Mercato Nuovo ou Loggia del Porcellino à Florence, la *Vucciria* à Palerme).

- Objet d'étude 4. Vivre les saisons dans les régions italiennes

L'évocation des effets des saisons sur la nature par Vivaldi, dans son célèbre concerto, constitue un exemple emblématique et universel de la traduction du temps météorologique par le langage de la musique. Chaque région italienne possède un climat, un paysage, des particularités géographiques qui l'ont façonnée, offrant ainsi au *Belpaese* une grande variété d'évocations linguistiques, artistiques, musicales, culturelles possibles pour traduire l'articulation entre saison et manière de vivre.

Supports possibles : vivre *l'acqua alta* à Venise, les brumes de la plaine du Pô, la sécheresse en Sicile, l'Ombrie cœur vert de la Péninsule, la tradition des *sagre*, les rituels d'été à travers des extraits filmiques (*L'ombrellone* de Risi, *Sotto il sole di Riccione* de YouNuts!) ou des chansons (*Azzurro* d'Adriano Celentano, *Abbronzatissima* d'Eduardo Vianello), etc.

Axe 3. École et loisirs

Premier espace de sociabilité, l'école est le lieu de l'apprentissage des savoirs et des compétences, mais aussi le lieu du développement de l'individu, notamment par les activités sportives et les jeux. La célèbre citation du poète latin Juvénal *Mens sana in corpore sano* nous rappelle l'importance de l'harmonie entre, d'une part, les connaissances, les savoirs et les compétences acquis à l'école ou lors d'activités de loisirs et, d'autre part, la santé physique et psychique, indispensable au bien-être de l'adolescent.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Systèmes scolaires

L'école italienne présente des spécificités qui concernent aussi bien les matières enseignées et la durée des années d'apprentissage que les horaires et l'occupation permanente de la salle de cours par une même classe, la fonction du *bidello*, la gestion très différente de l'inclusion scolaire. Apprendre l'italien signifie aussi connaître et confronter des systèmes différents.

Supports possibles : les consignes fonctionnelles en classe, l'enseignement facultatif de la *religione* à l'école publique, la figure du *bidello*, le rapport professeur-élèves à travers un extrait ou une bande-annonce de film (*Caterina va in città* de Paolo Virzì, *La scuola più bella del mondo* de Luca Miniero, *Io speriamo che me la cavo* de Lina Wertmüller, *Maria Montessori*, *Una vita per i bambini* de Gianluca Maria Tavarelli), etc.

- Objet d'étude 2. *Mens sana in corpore sano*

Une tête bien faite dans un corps sain passe également par un savant équilibre entre une bonne alimentation, la pratique du sport et le développement intellectuel à travers des activités de loisirs. Le mode de vie alimentaire à l'italienne, fondé notamment sur des produits méditerranéens, et l'importance du sport dans la vie personnelle et collective des Italiens sont deux piliers essentiels pour ancrer l'équilibre de l'individu dans la réalité spécifique du pays dans lequel il vit.

Supports possibles : le régime méditerranéen, l'hygiène corporelle dans l'Antiquité (les thermes romains, la mosaïque des femmes en bikini de la *villa del Casale* à Piazza Armerina), un extrait ou une bande-annonce de film (*Anche libero va bene* de Kim Rossi Stuart, *Il campione* de Leonardo d'Agostini), une campagne de communication du ministère de la Santé (*Movimento è salute*), etc.

- Objet d'étude 3. Le sport comme école de la vie

Le sport individuel ou collectif offre un moyen de s'épanouir et d'apprendre à respecter des règles, à partager des valeurs avec les autres, à accepter de perdre ou de gagner. L'Italie est une patrie de sports, notamment le football, le cyclisme et l'escrime, et de grands sportifs. C'est la raison pour laquelle, de l'école à l'âge adulte, des activités les plus quotidiennes et locales aux Jeux olympiques, les Italiens ont toujours célébré et célèbrent le sport comme des tifosi.

Supports possibles : une figure légendaire du sport italien d'hier et d'aujourd'hui (Fausto Coppi, Roberto Baggio, Federica Pellegrini, Sofia Goggia, Valentino Rossi), les athlètes handisport ou paralympiques italiens (Beatrice Vio en escrime, Ambra Sabatini en athlétisme), une manifestation sportive caritative (*Partita del cuore*, les campagnes du CONI en faveur de l'inclusion), etc.

- Objet d'étude 4. Apprendre en s'amusant

Un proverbe italien dit *giocando s'impara*. Le jeu et le jouet font partie de la construction de l'identité d'un individu et s'inscrivent dans la culture italienne sous des formes diverses. Il est toujours possible de découvrir une ville à travers un jeu ou une manifestation propre qui l'a rendue célèbre (le *Palio*, la *Regata storica*), la vie d'un personnage historique à travers un dessin animé, une bande dessinée voire un jeu vidéo. La découverte de jeux ou manifestations italiennes emblématiques permet de s'initier à des traditions ou coutumes nouvelles.

Supports possibles : un événement sportif lié à l'histoire d'une ville (le *Palio* à Sienne, la *Regata storica* à Venise), la méthode Montessori, les personnages de jeux vidéo (Mario et Luigi), les *Figure Panini*, un extrait de dessin animé (Marco Polo, Dante, Léonard de Vinci, Laurent le Magnifique), un tableau représentant le jeu (*Partita a scacchi* de Sofonisba Anguissola, *Bambina che gioca con la bambola* de Federico Zandomeneghi), etc.

Axe 4. Le réel et l'imaginaire

Le réel est ce que l'on peut voir et sentir, ce dont on fait une expérience sensible, c'est-à-dire le tangible que l'on découvre. Le fait de porter le réel à la conscience par une image, au sens large du terme, est donc l'imagination, source d'un répertoire qui définit l'imaginaire, qu'il soit artistique ou populaire, local ou national. La culture italienne, créatrice d'images multiples, propose des oscillations entre le réel et l'imaginaire, entre les nombreux degrés pour sublimer le visible et l'invention qui ouvre de nouvelles perspectives sur l'espace, la communication entre les individus et la représentation que l'on se fait du monde.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Les grands découvreurs italiens

L'Italie a été un terrain fertile pour les découvertes dans des domaines aussi divers que les sciences, les arts, l'éducation, la médecine, le voyage d'exploration. Héritière des apports du monde gréco-romain, l'Italie du Moyen Âge, de la Renaissance, de l'époque moderne et de l'époque actuelle a donné au monde des figures d'inventeurs et de pionniers considérables dont les apports, qu'ils soient réels (les voyages en Orient et vers le Nouveau Monde) ou imaginaires (comme les dessins préparatoires de Léonard de Vinci) sont visibles encore aujourd'hui.

Supports possibles : Marco Polo de Venise en Orient, Christophe Colomb et Amerigo Vespucci en Amérique, Galilée et l'astronomie, Rita Levi Montalcini en médecine, les inventeurs Evangelista Torricelli, Enrico Fermi, Guglielmo Marconi et Alessandro Volta, des inventeurs des XVIII^e, XIX^e et XX^e siècles (Corradino d'Ascanio), le génie polyvalent de Léonard de Vinci, l'invention de la perspective à la Renaissance, du système bancaire, etc.

- Objet d'étude 2. La ville idéale

Léonard de Vinci qui voulait créer un espace urbain idéal au XV^e siècle, avec le canal du *Naviglio Martesana*, à la demande du Duc de Milan, est parvenu à léguer à la postérité un ouvrage d'art encore visible aujourd'hui. La culture italienne a su construire ou imaginer des lieux réels et fictifs capables de concrétiser un idéal d'harmonie au sein même du territoire ou dans la production artistique.

Supports possibles : le rêve de la ville idéale (*La Città ideale*, *La Città Nuova* de Sant'Elia), une ville construite selon un plan idéal d'harmonie (Sabbioneta, Pienza, Palmanova), les projets d'invention de Léonard de Vinci, le *Bosco verticale* à Milan, etc.

- Objet d'étude 3. Le design pour embellir le quotidien

Le savoir-faire italien a donné naissance à une grande tradition de design à l'époque contemporaine. Fruit d'une excellence reconnue au-delà des frontières nationales, les créations de designers ont souvent pour fonction non seulement de décorer et de sublimer l'espace privé ou public, en s'inspirant de l'existant, mais aussi d'apporter une fonctionnalité pour embellir le quotidien. À travers les objets de demain, le design italien sait donc concilier le pratique et l'esthétique.

Supports possibles : l'inventeur du design Gio Ponti, Gae Aulenti et la lampe Pipistrello, le design des objets de cuisine selon Kartell ou Alessi, l'évènement de la *Triennale di Milano*, etc.

- Objet d'étude 4. Connaître une civilisation perdue à partir de ses vestiges

C'est grâce au passé que l'on peut construire, reconstruire et comprendre le présent. C'est en Italie au XVIII^e siècle que naquit l'archéologie moderne pour exhumer les ruines de Pompéi. L'Italie est riche de vestiges de plusieurs civilisations perdues, la *Magna Grecia* dans le Sud du pays, la culture nuragique en Sardaigne, les tombes étrusques en Toscane et dans le Latium, les villes de Pompéi et Herculaneum. Les traces de ces mondes perdus sont des objets du patrimoine à sauvegarder et à reconstituer par l'imaginaire parfois assisté aujourd'hui par le numérique ou l'intelligence artificielle.

Supports possibles : les villes antiques ensevelies par l'éruption du Vésuve, les *nuraghe*, les nécropoles de Cerveteri et Tarquinia, la vallée des Temples à Agrigente, un théâtre antique (Taormine, Volterra), et leur influence sur la création contemporaine (un extrait de péplum, de roman graphique, etc.).

Axe 5. Des langues, des lieux, des histoires

Les Italiens ont façonné leur territoire, leur langue et leur culture par l'association de divers apports extérieurs à des spécificités locales fortes. La langue italienne unitaire ne peut se concevoir sans le plurilinguisme et les dialectes locaux et régionaux ; l'identité de certains lieux est intimement liée à l'histoire d'une famille locale dont le souvenir perdure dans la toponymie (le *Castello Estense*, le *Castello Sforzesco*, le *Palazzo Visconti*) ; l'attrait des sites historiques s'explique souvent par une légende ou une anecdote.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Une ville, une famille

L'histoire des villes et des états de la Péninsule a souvent été marquée par des grandes familles qui ont détenu un pouvoir politique, exercé une influence sur la création artistique ou transformé la physionomie urbaine et économique de leur ville ou région. Leur empreinte historique sur l'espace urbain et sur la culture constitue une entité patrimoniale intimement inscrite dans l'identité locale.

Supports possibles : une famille d'hier ou d'aujourd'hui liée à une ville ou à une région (les Médicis à Florence, les Visconti à Milan, les Agnelli à Turin, les Ferrero à Alba, les Florio à Palerme, les Montefeltro dans les Marches), etc.

- Objet d'étude 2. Un lieu, une légende

Les histoires anciennes, légendaires ou anecdotiques, de certains espaces ou sites offrent un point de vue original et captivant pour le visiteur qui peut s'approprier un lieu pour revivre une atmosphère de manière originale, tout en apprenant sa source, réelle ou fictive, ou tout simplement la volonté d'exaucer un vœu.

Supports possibles : la fontaine de Trevi, la *Bocca della Verità*, le *Porcellino* à Florence, le pied de la statue Saint-Pierre au Vatican, le balcon de la maison de Juliette à Vérone, la prison des Plombs de Venise, les studios de tournage de *Cinecittà*, etc.

- Objet d'étude 3. La naissance de la langue italienne

La littérature et l'histoire de l'Italie ont fondé une langue nationale qui cohabite encore de nos jours avec les parlers régionaux et d'autres langues étrangères. Cette langue unitaire, héritée du toscan qu'utilisaient les grands écrivains du Moyen Âge (les pères fondateurs Dante, Boccace et Pétrarque) a subi une évolution complexe qui a abouti à sa définition nationale à partir de la fin du XIX^e siècle. Cependant, sa récente diffusion sur tout le territoire national et auprès de toute la population n'a pas pour autant supplanté les parlers régionaux.

Supports possibles : le portrait des six poètes toscans par Vasari (avec les figures de Dante, Boccace et Pétrarque), l'importance linguistique du livre *Pinocchio* pour les écoliers italiens, l'Académie de la Crusca, les formes de langage non verbal, les régions à statut bilingue, l'apport des autres langues, etc.

Axe 6. Rome

Tutte le strade portano a Roma. Lieu légendaire fondé par des jumeaux, *Caput mundi* et Ville éternelle dans l'Antiquité, destination de pèlerinage depuis toute l'Europe, cœur de la création artistique à l'âge baroque, étape incontournable du *Grand Tour*, centre du pouvoir national à partir du XIX^e siècle, catalyseur d'un répertoire d'images picturales et cinématographiques, chargée d'un patrimoine et d'une culture populaire extrêmement riches, Rome attire, inspire et séduit les visiteurs. Sa monumentalité grandiose côtoie le quotidien le plus familier pour devenir aujourd'hui un creuset de l'italianité ouverte et inclusive, comme l'avait rêvé Pasolini.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Vacances romaines

L'espace urbain de la capitale italienne offre des destinations innombrables pour ses visiteurs, y compris les étrangers, très nombreux dans la ville, quel que soit l'intérêt porté à ses places, ses fontaines, ses palais, ses parcs, ses lieux sacrés. Sa topographie particulière sur plusieurs collines, de part et d'autre d'un fleuve, est également marquée par la superposition de vestiges appartenant à des époques différentes, formant un véritable palimpseste architectural.

Supports possibles : la légende de Romulus et Rémus, le Colisée, les places romaines (*Piazza Navona*, *Piazza di Spagna*), les fontaines romaines (Fontaine de Trevi, Fontaine des Quatre-fleuves, les *nasoni*), le *Caffè Greco*, etc.

- Objet d'étude 2. Un imaginaire romain foisonnant et accueillant

Pôle d'attraction pour des artistes italiens, venus à Rome afin de connaître la gloire (Michel-Ange, Le Caravage, Le Bernin), la ville a maintenu une tradition d'accueil. Le mythe cinématographique de la *dolce vita*, forgé à l'époque de Fellini et de l'âge d'or de *Cinecittà*, a connoté la ville de Rome pour lui conférer une aura incomparable. Mais la capitale italienne recèle également les éléments d'une culture quotidienne locale riche et toujours actuelle.

Supports possibles : quelques spécialités culinaires (la *carbonara*, les pâtes *cacio e pepe*, le *saltimbocca alla romana*, la *pizza bianca*, le *maritozzo*, etc.), des films emblématiques de l'imaginaire romain (*La Dolce Vita*, *Caro diario*, *La Grande Bellezza*), les chansons de Venditti, un film d'animation (par exemple *Gladiatori di Roma*), des emblèmes de la culture populaire (l'équipe de football A.S. Roma), la présence des étrangers à Rome hier et aujourd'hui, etc.

- **Objet d'étude 3. La capitale italienne**

Centre d'un Empire, d'un État, d'un Royaume et d'une République, à des époques différentes – et ville qui renferme une cité-État –, Rome offre des lieux de pouvoir qui représentent la vivacité de la démocratie italienne. Même si elle partage un statut de métropole nationale avec Milan, cœur de l'économie, Rome reste un centre névralgique pour toute la culture de la Péninsule.

Supports possibles : le blason avec les lettres S.P.Q.R. (*Senatus populusque romanus*), quelques lieux du pouvoir (Le Quirinal, Montecitorio, le Vatican), le *Vittoriano* et l'autel de la Patrie, les Forums impériaux, le Capitole).

Classe de quatrième

Cinq axes parmi les six proposés doivent être traités pendant l'année, dont obligatoirement l'axe 6. Les professeurs peuvent traiter les axes dans l'ordre de leur choix. Ils peuvent aussi en associer deux, reliés par une problématique commune, dans une même séquence.

Les professeurs abordent chaque axe à travers au moins un objet d'étude. Les objets d'étude pour chaque axe sont proposés à titre indicatif. Qu'ils choisissent au sein des objets d'étude proposés ou non, les professeurs veillent à ancrer les séances dans la réalité culturelle de la langue enseignée : historique, géographique, sociale, politique, artistique.

Axe 1. Sport et société

Dans la vie quotidienne des Italiens et dans la production culturelle italienne, au sens large, le sport est depuis plusieurs siècles en étroite relation avec la société, car il offre un moyen de s'épanouir, individuellement et collectivement. Les individus et le groupe se confrontent en essayant de rendre possible une forme de respect mutuel, nécessaire à l'inclusion et à l'échange. Ces valeurs que le sport véhicule s'articulent souvent avec des rituels et des traditions, locales et nationales, visant à renvoyer, à travers l'organisation d'événements, une image particulière de la société italienne d'hier et d'aujourd'hui.

Objets d'étude possibles

- **Objet d'étude 1. Santé et bien-être**

L'harmonie entre une tête bien faite et un corps sain – *mens sana in corpore sano* – s'inscrit depuis toujours dans la pratique d'activités physiques régulières, que ce soit le sport individuel ou le sport collectif. Cette pratique va de pair avec un mode de vie équilibré dont l'objectif est l'épanouissement de l'individu, non seulement dans son bien-être personnel, mais aussi dans son inclusion au sein d'un groupe social.

Supports possibles : *l'Homme de Vitruve* par Léonard de Vinci, la fréquentation de la palestre et des thermes à l'époque romaine (Caracalla), les villes thermales (Salsomaggiore, Montecatini), l'article 33 de la Constitution italienne, etc.

- **Objet d'étude 2. Vivre le sport à l'italienne**

Patrie du football, du cyclisme ou de l'escrime, parmi d'autres sports, l'Italie vibre au rythme des événements sportifs les plus divers qui s'inscrivent dans son territoire et construisent des imaginaires collectifs. De l'organisation des compétitions publiques jusqu'à la célébration médiatique des figures féminines et masculines du sport, vivre le sport à l'italienne se conçoit selon une émulation vertueuse.

Supports possibles : la figure du *tifoso*, l'industrie de la mode liée au sport (Kappa, Lotto, Tacchini), les Jeux olympiques Milano 2026, des œuvres artistiques en lien avec le sport (la chanson *Cuore azzurro* de Pooh, le

tableau *Dinamismo di un ciclista* d'Umberto Boccioni, le tableau *Partita di calcio* de Carlo Carrà, le poème *Goal* d'Umberto Saba), etc.

- **Objet d'étude 3. Le sport vecteur de valeurs, entre inclusion et discrimination**

L'activité sportive peut signifier la confrontation avec l'autre et le dépassement de soi pour gagner, mais l'étymologie du terme « sport » (*desport*, en ancien français) renvoie à l'amusement et au divertissement. C'est la raison pour laquelle la pratique sportive se conçoit aussi comme vecteur d'inclusion et de tolérance autour d'un divertissement fédérateur.

Supports possibles : quelques figures sportives emblématiques d'hier et d'aujourd'hui (la *regatante* Maria Boscola da Marina, le cycliste Gino Bartali, l'escrimeuse Beatrice Vio, etc.), une séquence de film (*Ragazzo di Calabria* de Luigi Comencini), une chanson traitant des valeurs du sport (*La leva calcistica della classe '68* de Francesco De Gregori), une campagne de communication du CONI, un reportage sur un événement sportif inclusif (le *BaskIN*) ou sur une équipe inclusive (l'équipe multiethnique de rugby *Tre Rose*), etc.

- **Objet d'étude 4. Les représentations du sport dans la société italienne**

Des athlètes des fresques antiques jusqu'aux footballeurs de la peinture contemporaine, l'activité sportive est bien présente dans la production artistique italienne. Au-delà des arts, la société a su se représenter grâce à différentes formes de pratiques sportives populaires qui traversent et marquent son territoire.

Supports possibles : les emblèmes des équipes de football et de sports collectifs, le quotidien *La Gazzetta dello Sport*, les courses emblématiques (le Grand Prix d'Italie, le *Giro*, les *Mille Miglia*), les circuits de Monza et Imola, un extrait de reportage sur le football féminin, la Tombe du plongeur au musée archéologique de Paestum, le tableau ou une chanson en lien avec le sport (*I calciatori* de Renato Guttuso, la chanson *Campioni del cuore* de Gigi D'Alessio), etc.

Axe 2. Voyages et exploration

L'Italie est à la fois une destination et un point de départ pour le voyageur. Le voyage, qu'il soit réel ou imaginaire, qu'il se déroule dans l'espace ou dans le temps, ouvre les portes d'un monde à découvrir pour le faire connaître aux autres, notamment par les textes et les images, comme le fit le Vénitien Marco Polo au Moyen Âge dans son *Livre des Merveilles*. Les voyages, en plus d'être des déplacements dans l'espace, sont aussi l'occasion pour celui ou celle qui les effectue, d'une part, de mesurer la spécificité des zones géographiques parcourues et, d'autre part, de s'imprégner d'une culture et d'une langue qui aident à comprendre l'autre.

Objets d'étude possibles

- **Objet d'étude 1. Le patrimoine touristique italien**

L'Italie offre aux touristes un patrimoine attractif et diversifié : artistique, architectural, naturel ou immatériel. Le pays compte plus de soixante sites classés par l'UNESCO et les différentes formes de tourisme en Italie alimentent un secteur économique important. Qu'il s'agisse de découvrir les sites archéologiques de la *Magna Grecia*, les ruelles médiévales de San Gimignano, la Côte amalfitaine ou des formes d'artisanat ancestrales, cette richesse et diversité patrimoniale constitue un défi pour la gestion du flux touristique.

Supports possibles : une ville d'art médiévale ou de la Renaissance, les sites naturels classés (parcs Nationaux), les sites touristiques confrontés au danger du surtourisme (les *Cinque Terre*, Venise et sa lagune), la Vallée des Temples à Agrigente, des exemples de patrimoine immatériel (l'art du *pizzaiolo* à Naples, l'artisanat du violon à Crémone, l'*Opera dei Pupi* en Sicile), etc.

- **Objet d'étude 2. Le voyage scolaire**

La découverte d'un territoire, d'une langue et d'une culture à l'occasion d'un projet pédagogique de voyage scolaire ou d'échange (physique ou virtuel) au collège signifie souvent la rencontre fructueuse avec l'autre. Si l'Italie est un pays voisin de la France, l'élève qui effectue un voyage ou un échange scolaire dans le *Belpaese* peut donner une nouvelle dimension à son apprentissage de la langue et de la culture étrangères en s'appropriant une façon de vivre qui se manifeste dans tous les aspects de la vie italienne : *paese che vai, usanze che trovi*.

Supports possibles : toute forme de correspondance entre élèves français et italiens, le partage des pratiques au quotidien, le guide ou le carnet de voyage, e-Twinning et Erasmus+, etc.

- **Objet d'étude 3. L'Italie, terre de voyages**

Les Italiens ont voyagé dès l'Antiquité, comme le montre « le Voyageur étrusque » représenté sur un fragment de terre cuite. L'Italie attire depuis des siècles de nombreux touristes érudits dans la tradition du Grand Tour, des écrivains et des peintres étrangers, venus pour apprendre, découvrir ou créer. Le thème du voyage en Italie, depuis le trajet initiatique de Giannettino dans la littérature jeunesse jusqu'au *road-movie*, permet de saisir les nuances du territoire national et de se confronter à la différence.

Supports possibles : des campagnes publicitaires par les offices du tourisme, la *Società Geografica Italiana*, le train *Frecciarossa*, un lieu de création pour les artistes étrangers (la villa Médicis), une couverture de littérature jeunesse (*Giannettino*), un extrait cinématographique (*Il sorpasso* de Dino Risi, *Il ladro di bambini* de Gianni Amelio), un court extrait de roman de voyage (*Eva dorme* de Francesca Melandri, *Peregrin d'amore* d'Eraldo Affinati), etc.

- **Objet d'étude 4. Les grands explorateurs**

Dans l'histoire et la culture italiennes, les voyageurs et les explorateurs sont nombreux. Au-delà des terres connues et des océans (Marco Polo, Christophe Colomb, Amerigo Vespucci, Giovanni Caboto et Umberto Nobile) ou sur le toit du Monde (Ardito Desio dans l'Himalaya), voire dans l'espace (les astronautes Samantha Cristoforetti et Luca Parmitano), des Italiens ont contribué à repousser des frontières pour ouvrir des perspectives nouvelles.

Supports possibles : une interview d'astronaute célèbre, un support iconographique ou une miniature sur le voyage de Marco Polo, les globes de Coronelli, un extrait d'une série, d'un film ou d'une bande dessinée consacré à Marco Polo ou Christophe Colomb, un article d'une revue jeunesse relatif à un explorateur, etc.

Axe 3. Villes, villages, quartiers

La ville, le village et le quartier sur le territoire italien portent l'inscription d'une identité culturelle forte voire souvent d'un particularisme (Venise dans la lagune, Naples et Catane au pied d'un volcan, le Vatican au cœur d'une autre capitale). La situation géographique, le climat, l'histoire, la sociologie, l'architecture sont à l'origine de codes culturels, urbains et ruraux, qui ont façonné les populations et leur mode de vie. Vivre dans la métropole de Milan, dans une *contrada* de Sienne ou dans un village de l'Aspromonte suppose des besoins différents et nécessite une prise de conscience des spécificités de son territoire. Les formes d'expression artistique, comme la chanson, le cinéma et la littérature, apportent une charge émotionnelle à ces espaces de vie quotidienne.

Objets d'étude possibles

- **Objet d'étude 1. Vivre sa ville et son quartier**

Le cadre de vie, dans la ville et le quartier, reflète une culture, une architecture, un langage et des traditions ancrés dans un passé ancestral ou bien façonnés par de constantes mutations du monde moderne. Qu'elle

se situe dans une ville-musée, une métropole économique, un lieu d'échanges, une ville nouvelle ou une petite ville de montagne, la réalité urbaine permet de tisser des liens entre les habitants qui y vivent et contribuent à construire son identité et son imaginaire.

Supports possibles : un plan ou une maquette de centre historique présentant une originalité (les *carruggi* et le quartier de Boccadasse à Gênes, les *contrade* de Sienne, *Spaccanapoli* à Naples), des lieux de vie de quartier (le club de sport, la *libreria caffè*), un produit typique qui fait rayonner une ville (le parmesan, le *pesto alla genovese*), une chanson évoquant l'attachement à une ville (*Genova per noi* de Paolo Conte, *Bologna* de Francesco Guccini, *La mia città* d'Edoardo Bennato, *I want to know* d'Adriano Celentano), des tableaux de paysages urbains ou des *vedute*, la photographie urbaine d'hier et d'aujourd'hui (Luigi Ghirri, Gianni Berengo Gardin), etc.

- Objet d'étude 2. Les différents types de lieux et de vie en Italie

L'attractivité des villes ne dépend pas que de leur situation géographique et économique : elle repose aussi sur un cadre et une qualité de vie qui conditionnent chaque moment de la journée des habitants et leur manière d'appréhender le monde et les autres. Espace préservé dans un écrin patrimonial (Sienne), espace ouvert sur l'horizon maritime ouvert aux échanges (Naples) ou bien creuset multiculturel et palimpseste architectural (Rome), chaque ville italienne offre des modèles originaux jusque dans ses habitations uniques comme les *trulli* ou les Sassi.

Supports possibles : vivre dans un *Sasso* à Matera, vivre sur une île ou dans la lagune, habiter près d'un volcan actif, découvrir un paysage urbain renouvelé par la modernité (*Milan City Life*, l'EUR à Rome, le Lingotto à Turin), la *piazza*, le *mercato* et le *bar* comme lieux de vie, etc.

- Objet d'étude 3. La réalité urbaine italienne : la notion du *paese*

En italien, le mot *paese* peut se traduire à la fois par « pays » et « village », et désigner ainsi des formes d'urbanisation multiples. La métropole tentaculaire répond à des problématiques souvent différentes du *paese* ou du *borgo*, région ou localité de petite ou moyenne dimension. Le *paese* est ancré dans un territoire ancien et souvent lié à une réalité géographique particulière qui peut confiner au campanilisme. Le *borgo* est enjeu de concours et de fierté locale.

Supports possibles : un extrait de reportage sur une *città metropolitana* (Turin, Milan, Gênes, Bologne, Bari, Naples, etc.), ou sur un village de campagne ou de montagne, le concours annuel des *Borghi più belli d'Italia* (extrait de l'émission *Il borgo dei borghi*), un exemple de campanilisme (*Quando Siena piange Firenze ride*), une chanson (*Il ragazzo della via Gluck* d'Adriano Celentano), une poésie (*Paesologia* de Franco Arminio), etc.

- Objet d'étude 4. La ville-État italienne

La configuration géographique et politique de certaines villes italiennes au Moyen Âge a donné naissance aux *Comuni* et à des territoires autonomes qui ont rayonné au-delà des frontières de la Péninsule (les républiques maritimes) et qui ont eu un rôle de grande ou petite capitale culturelle, commerciale et politique, souvent liée à une famille régnante. Une ville-État étrangère emblématique se situe au cœur de la capitale italienne, le Vatican, qui a joué et joue encore un rôle considérable dans l'histoire et la culture du pays.

Supports possibles : le *Comune* de Florence, un exemple de duché lié à une famille (le Duché de Ferrare avec la famille d'Este, le Duché de Parme avec la famille Farnese), un exemple de république maritime (Venise ou Gênes), un exemple de ville-État (la République de Saint-Marin, la Cité du Vatican), etc.

Axe 4. Inventer, innover, créer

La découverte de la langue et de la culture italiennes vise à comprendre comment s'est élaborée une vision du monde singulière, la place de l'individu dans l'espace et son rapport au beau. L'aire culturelle italienne

permet d'aborder des exemples d'audaces et d'innovations pour dépasser les contraintes et les conventions (*Eppur si muove* proclamait Galilée devant l'incompréhension de ses juges), afin de proposer de nouvelles formes de vivre le monde, comme le design. L'invention est souvent associée à une création dont la finalité est le progrès et le mieux-vivre : elle allie souvent le pratique à l'esthétique dans les objets du quotidien. L'invention est un phénomène permanent qui s'adapte aux besoins et aux idéaux d'une époque, qu'elle soit consensuelle ou au contraire en rupture avec des valeurs établies.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Le *made in Italy*

Plusieurs types de production artisanale et industrielle en Italie sont parvenus à exceller au-delà des frontières de la Péninsule dans la compétition commerciale internationale. La notoriété acquise par certains produits italiens, désormais constitutifs d'un secteur en soi, le *made in Italy*, puise ses racines dans la tradition artisanale, dans la culture de l'esthétique et dans un savoir-faire familial ancré dans le territoire.

Supports possibles : des exemples de districts industriels et de secteurs du *made in Italy*, le design, la mode (Armani, Versace, Dolce e Gabbana), l'agroalimentaire (Ferrero, Barilla), les automobiles (Ferrari), l'électroménager (Ariston, Smeg), l'artisanat local (le travail du verre à Murano, du papier dans les Marches, du cuir à Florence), etc.

- Objet d'étude 2. Les grandes inventions italiennes

La pile de Volta, la radio de Marconi ou le téléphone de Meucci sont trois inventions italiennes considérables des XVIII^e et XIX^e siècles qui ont permis de révolutionner l'énergie électrique et la communication. Les inventions apportent non seulement un changement dans la technique, mais, en y ajoutant une dimension esthétique et pratique, elles font entrer l'innovation dans la vie quotidienne de chaque Italien et l'exportent également à l'étranger.

Supports possibles : des exemples d'inventions liées à leur inventeur (la lunette de Galilée, la radio de Marconi, le téléphone de Meucci, la pile de Volta, la Vespa de Piaggio, le plastique de Giulio Natta, le microprocesseur de Federico Faggin), les violons de Stradivarius, un designer célèbre (Gio Ponti), un objet culte du design entré dans le quotidien (un meuble, le stylo Tratto, la *moka*, la lampe Pipistrello), etc.

- Objet d'étude 3. Les superhéros de la culture italienne

La culture populaire a désormais intégré les figures des superhéros, initialement hérités du modèle des comics américains. Parmi ces figures l'imaginaire italien a su créer ses propres héros spécifiques, dans la bande dessinée et dans les séries et films d'animation, des personnages, dont les pouvoirs exceptionnels et extraordinaires, sont mis au service d'une juste cause.

Supports possibles : un extrait de bande dessinée ou de série animée (Rat-Man), des superhéros italiens dès 1945 (*Tanks*, *l'Uomo d'Acciaio* et *Ciclone*), des superhéros attachés à une région italienne (*I Guardiani italiani*), un extrait de roman et son adaptation filmique (*Il ragazzo invisibile* de Gabriele Salvatores et le roman d'Alessandro Fabbri), etc.

Axe 5. Langages et messages artistiques

L'opéra au XIX^e siècle fut un vecteur populaire des idées esthétiques et patriotiques dans les États de la Péninsule (*Va', pensiero*). Le cinéma a connu un premier âge d'or pionnier à Turin, puis un apogée international à Rome à travers des lieux, des œuvres ou des genres devenus culte. La chanson a, depuis 1951, son festival à Sanremo et consacre chaque année de nouveaux talents et des chansons mondialement connues (*Nel blu dipinto di blu*, *Zitti e buoni*). La littérature invente de nouvelles formes d'expression et des courants littéraires qui traduisent leur époque, crée des personnages qui franchissent les frontières. La

peinture et la sculpture offrent une idéalisation du beau, une représentation ou une interprétation du réel (l'image de la femme idéalisée par Botticelli, la modernité dynamique de Boccioni, l'engagement social du *Quarto Stato* de Pellizza da Volpedo). Ces différentes expressions artistiques ont offert des images, des mélodies, des formes devenues iconiques et continuent à proposer un langage riche pour exprimer les réalités du pays, s'adresser à la société et véhiculer des idées universelles.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. L'art urbain, un langage artistique pour tous

Art populaire qui s'est imposé sur les murs des villes et des villages, l'art urbain peut même devenir le signe visible d'une identité locale (les *murales* d'Orgosolo, de Diamante, de Dozza), en croisant l'architecture urbaine avec une représentation picturale originale accessible à tous. Le langage des artistes italiens de l'espace urbain a désormais une place dans la construction d'un patrimoine hors des musées (Jorit, Ozmo, Blu), en racontant des histoires locales ou universelles.

Supports possibles : une œuvre d'une figure italienne de l'art urbain, les *graffiti* de Pompéi, des exemples de murales (Orgosolo, Diamante, Dozza, Sant'Angelo di Roccalvece, Vernante, Milan), etc.

- Objet d'étude 2. Langages et messages de la Renaissance italienne

La Renaissance italienne a marqué, pour le monde occidental, une étape fondamentale dans la transition vers l'époque moderne. Les langages qu'elle a su renouveler ont encore un écho de nos jours : la perspective dans la représentation picturale et l'architecture, le renouvellement des formes esthétiques, la relecture de la culture classique antique, la nouvelle conception du cosmos, le mécénat artistique, la pensée politique... Son message reste ancré au cœur même de nombreuses villes italiennes qu'elle a façonnées autour d'une *piazza*.

Supports possibles : l'héritage des villes emblématiques de la Renaissance (Florence, Pienza, Urbino, Mantoue), le génie de Léonard de Vinci, la coupole de Brunelleschi, la Vénus de Botticelli, la lunette de Galilée, le mécénat des Médicis, Machiavel, l'*Addizione Ercole* à Ferrare, etc.

- Objet d'étude 3. L'art et l'artiste engagé au fil de l'histoire

Le langage artistique peut se donner pour objectif d'établir un lien entre la création et les questions qui travaillent une société, dans ce cas on parle de l'engagement de l'artiste. La production de celui-ci cherche à offrir une forme de représentation du réel entendue comme le reflet critique de la société. De nombreux artistes italiens se sont engagés à travers des expressions variées (la chanson, le cinéma, l'écriture, la peinture) pour résister à un pouvoir, proposer une nouvelle esthétique libératrice, défendre une cause, faire émerger des idées.

Supports possibles : l'engagement d'artistes graffeurs (Blu, TVBoy), une chanson engagée (Giorgio Gaber, Fabri Fibra), l'engagement artistique contre la mafia (les *graffiti* et les *murales* à Palerme, les romans graphiques sur Giovanni Falcone, Paolo Borsellino et Peppino Impastato), un film (*I cento passi* de Marco Tullio Giordana), une œuvre d'art picturale engagée (Renato Guttuso, futurisme), etc.

- Objet d'étude 4. Appréhender le monde par le langage des arts

Les différentes formes d'expression artistique proposent une communication originale et directe entre le créateur et celui qui reçoit et perçoit l'œuvre. Les élèves italiens sont formés à l'histoire de l'art relativement tôt à travers un cours de *storia dell'arte* institutionnalisé en lycée depuis le début du XX^e siècle. La forme, l'espace, la lumière, la couleur, la matière et le geste contribuent à appréhender le monde par le langage des arts.

Supports possibles : un extrait d'opéra devenu populaire (*Va', pensiero, La donna è mobile, Libiamo ne' lieti calici*), un reportage sur la danse classique popularisée par Roberto Bolle et Carla Fracci, un court extrait de comédie à l'italienne, etc.

Axe 6. Florence

Dans la culture italienne, la ville de Florence tient une place considérable : elle fut un modèle de ville-État au Moyen Âge, un des principaux berceaux de la Renaissance européenne dans plusieurs domaines de la connaissance et des arts, un laboratoire politique depuis Machiavel jusqu'aux Lumières et à l'époque contemporaine, le foyer de la construction d'une langue italienne unitaire, le centre de la vie littéraire durant plusieurs siècles et même, brièvement, la capitale du jeune Royaume d'Italie. Aujourd'hui le chef-lieu toscan rayonne sur tout le territoire national et au-delà des frontières italiennes, car il est devenu un synonyme de culture, d'art, d'artisanat et de patrimoine vivant.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Vivre Florence au quotidien

Un des personnages rencontrés par Dante dans le *Paradis* célèbre la ville en parlant de « *Fiorenza dentro da la cerchia antica* » (*Par.* XV, 97). L'espace urbain de Florence est marqué par l'empreinte médiévale sans cesse remaniée au fil des époques. Chaque *sestiere* est devenu un quartier avec son identité propre où se déroule la vie quotidienne, entre lieux publics et lieux privés, où les Florentins se mêlent aux nombreux visiteurs.

Supports possibles : des lieux de rencontre des florentins, les quartiers historiques et des emblèmes de la ville (le *Marzocco*, le *Porcellino*, le *Giglio*, le *David* de Michel-Ange), la *trattoria* et la cuisine florentine, la *farmacia Santa Maria Novella*, les fêtes locales (le *calcio storico*, les *sagre*), se déplacer dans la ville (la gare *Santa Maria Novella*, le *Ponte Vecchio* et le *Corridoio* de Vasari, les berges et la rive gauche de l'Arno, les jardins, le belvédère de Piazzale Michelangelo), les incidences du tourisme sur la ville, les représentations de la ville à travers des *vedute* (Giuseppe Zocchi et Telemaco Signorini), etc.

- Objet d'étude 2. Une capitale de la création

C'est à Florence que la langue italienne s'est créée progressivement, depuis le Moyen Âge, par l'intermédiaire des grands auteurs de la littérature nationale. C'est aussi à Florence que des inventeurs et des artistes ont innové en proposant de nouvelles conceptions architecturales, picturales et plastiques pour célébrer et représenter l'Homme et le monde à la Renaissance. La ville est également le cœur d'un artisanat ancien et toujours bien vivant qui fait sa renommée. Florence combine ainsi différents types de création.

Supports possibles : les « Trois Couronnes » de la littérature italienne médiévale, un extrait de littérature jeunesse d'apprentissage de la langue italienne (*Pinocchio*), la prouesse architecturale de la Coupole de Santa Maria del Fiore de Brunelleschi, les statues de la Loggia dei Lanzi, des exemples de fresques des églises, des monastères ou des palais de la ville, l'artisanat florentin (le papier, le travail du cuir, les bijoutiers et les orfèvres du Ponte Vecchio, les tissus Pucci), le *Giardino degli Incontri* de Giovanni Michelucci pour favoriser l'inclusion, etc.

- Objet d'étude 3. Un rayonnement entre passé et présent

La configuration urbaine de Florence est le fruit d'une longue histoire durant laquelle la ville fut un centre de premier plan au cœur de la Péninsule italienne et sur la voie des échanges entre l'Europe du Nord et la Méditerranée. Florence est une *città di pietra* intelligente, pour reprendre l'écrivain Guido Piovene, chaque édifice de son patrimoine témoigne d'une époque, d'un événement, d'un personnage historique, d'un artiste. Mais au-delà de son patrimoine très riche, à l'origine d'un flux de tourisme considérable, la ville-musée parvient à préserver une forme d'adaptation aux exigences du présent.

Supports possibles : les musées d'art mondialement connus (les Offices, la Galerie de l'Académie, le Palais Pitti), le secteur professionnel de la restauration du patrimoine (*Firenze capitale del restauro*), la modernité artistique (le futurisme florentin au *Museo novecento*, Florence centre universitaire, la gare de Santa Maria Novella, l'attractivité de Florence sur les étrangers, le syndrome de Stendhal dit « syndrome de Florence »), etc.

Classe de troisième

Cinq axes parmi les six proposés doivent être traités pendant l'année, dont obligatoirement l'axe 6. Les professeurs peuvent traiter les axes dans l'ordre de leur choix. Ils peuvent aussi en associer deux, reliés par une problématique commune, dans une même séquence.

Les professeurs abordent chaque axe à travers au moins un objet d'étude. Les objets d'étude pour chaque axe sont proposés à titre indicatif. Qu'ils choisissent au sein des objets d'étude proposés ou non, les professeurs veillent à ancrer les séances dans la réalité culturelle de la langue enseignée : historique, géographique, sociale, politique, artistique.

Axe 1. À la rencontre de l'autre

Comme en français, l'italien *ospite* signifie à la fois celui qui reçoit et celui qui est reçu. Cette polysémie atteste de la richesse et la générosité que la rencontre avec l'autre porte en elle. L'échange de sentiments communs, la construction d'une relation, le respect des différences au sein d'un espace partagé, sont autant de manières d'associer deux personnes, deux sensibilités, deux réalités. La culture italienne offre des représentations de la rencontre avec l'autre qui permettent d'en montrer et d'en décliner, comme le suggérait Umberto Eco, « l'unité dans la variété » en même temps que « la variété dans l'unité ».

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. L'hospitalité italienne

Depuis l'époque du Grand Tour, l'Italie a toujours été une destination touristique privilégiée, héritière d'une longue tradition d'hospitalité, ce dont témoignent de hauts lieux de patrimoine, de gastronomie et d'accueil. Aujourd'hui, l'Italie est un pays hôte pour de nombreux étrangers. Les mutations profondes de la société italienne, depuis une trentaine d'années, n'ont pas effacé cette tradition d'hospitalité qui prend une dimension multiculturelle.

Supports possibles : un extrait filmique (*Terraferma* de Emanuele Crialese), un exemple de lieu d'inclusion porté par une association, un reportage sur la multiculturalité, un témoignage de voyage vers l'Italie (extrait du roman *Nel mare ci sono i coccodrilli* de Fabio Geda), une interview d'une personnalité étrangère issue de l'immigration devenue écrivain, chanteur, etc.

- Objet d'étude 2. L'amour, l'amitié dans les arts

Thèmes universels, l'amitié et l'amour ont trouvé dans les arts italiens des représentations multiples et émouvantes. L'amitié, de l'enfance à l'âge adulte, et l'amour ont inspiré poètes et romanciers, peintres, chanteurs, cinéastes. Les couples légendaires de Paolo et Francesca da Rimini, de Renzo et Lucia restent le symbole d'un amour pur et sincère. Vérone, scène des amours de Roméo et de Juliette, rappelle comment les arts ont sublimé l'histoire d'amour mythique et populaire de ce couple. Toutes ces manifestations permettent d'aborder la représentation de sentiments sincères exprimés face à l'autre.

Supports possibles : un itinéraire dans la ville de Vérone à la rencontre de Roméo et de Juliette, une chanson d'amour ou évoquant l'amitié (par exemple *Più bella cosa* ou *Magia* d'Eros Ramazzotti, ou encore *Amico mio* d'Alex Britti), une œuvre picturale représentant l'amitié (*Portrait de deux amis* de Jacopo Pontormo), un extrait de *Io non ho paura* (film de Gabriele Salvatores ou roman de Niccolò Ammaniti), un extrait de roman

ou de conte (*Le avventure di Pinocchio* de Carlo Collodi, *Amore mio infinito* d'Aldo Nove, *Mai devi domandarmi* de Natalia Ginzburg), etc.

- **Objet d'étude 3. Les Italies dans la péninsule**

L'unité politique de la péninsule italienne est récente et tend à fédérer la nation autour de certaines valeurs fortes. Cependant, parallèlement à celles-ci, les particularismes sont nombreux et profondément ancrés dans la culture et la vie quotidienne en Italie. La rencontre de l'autre dans le *Belpaese* comporte un respect de ces particularismes, non dénué de campanilisme, car la diversité est inhérente à l'idée même de culture et elle est constitutive de la coexistence des cultures dans la Péninsule.

Supports possibles : les variantes régionales d'une recette, un extrait de film sur la diversité entre Italiens (*Benvenuti al Sud*, *Benvenuti al Nord* de Luca Miniero), le statut spécial de certaines régions italiennes (Sicile, Sardaigne, la Vallée d'Aoste), un exemple de rivalité sportive entre villes, un extrait filmique d'arrivée de migrations internes (*Rocco e i suoi fratelli* de Luchino Visconti), etc.

- **Objet d'étude 4. Les lieux de rencontre**

La fonction antique du forum réunissant en un seul espace, pouvoir politique, économique et religieux, a laissé un héritage fort en Italie où la place reste un lieu vivant et central de passage, de rencontres et d'échanges.

L'expression *ci ritroviamo in piazza*, dépourvue de toute indication toponymique, indique bien que *la piazza* constitue à elle seule, dans la plupart des villes italiennes, un espace social ouvert pour toute la société, qui s'y retrouve pour partager des expériences. Il en va de même pour certains lieux de rencontre plus spécifiques, comme le *bar* ou le *locale* du quartier ou du village, ou d'autres dont certains sont même entrés dans le patrimoine (le *caffè storico*). De nos jours, la rencontre peut également intervenir sur les réseaux sociaux, nouveaux espaces d'interaction.

Supports possibles : un exemple de place célèbre ou de place dite « à l'italienne », la tradition de la *passeggiata*, un exemple de lieu urbain de promenade (les *portici* de Turin ou de Bologne, la Galerie Victor Emmanuel II à Milan), un exemple de café historique (l'Antico Caffè Greco, le Caffè Florian), etc.

Axe 2. Travailler hier, aujourd'hui, demain

Le premier article de la constitution italienne affirme que « L'Italie est une République démocratique fondée sur le travail ». En parallèle, un proverbe populaire détourné prétend que *Chi trova un lavoro trova un tesoro*. Le travail apparaît souvent au cœur des processus de cohésion et d'intégration sociale, et revêt en Italie des formes d'organisation spécifiques telles que les districts industriels ou la micro-entreprise familiale. Le travail peut être considéré comme une source d'épanouissement et de réalisation de soi, mais également une source d'incertitude et d'anxiété. La volonté de trouver un travail en adéquation avec ses valeurs devient aujourd'hui une priorité de la jeunesse. Entre épanouissement personnel et intégration sociale, préservation de savoir-faire traditionnels et innovations des métiers de demain, le travail est une question essentielle dont les arts italiens se sont emparés pour les représenter de manière idéalisée, réaliste ou critique.

Objets d'étude possibles

- **Objet d'étude 1. Les univers professionnels**

Le droit au travail est reconnu à tout citoyen dans le quatrième article des principes fondamentaux de la Constitution italienne. Le fait de travailler est susceptible de contribuer au progrès matériel et spirituel de la société. Le monde du travail en Italie répond à des contraintes multiples et s'inscrit dans une histoire complexe où l'individu et le groupe (le *capitalismo familiare*) jouent un rôle essentiel dans la perception des univers professionnels.

Supports possibles : des planches illustrées sur les métiers ou les familles de métiers, un exemple de société familiale (Lavazza, Olivetti, Prada) ou de micro-entreprise, une carte de l'Italie avec les grands secteurs économiques, une campagne publicitaire d'offre de formation, etc.

- Objet d'étude 2. Le choix du métier entre vocation, rêve et représentation sociale

Le travail est à la fois une source de revenus et un facteur majeur de socialisation. Dans un monde où la perspective d'exercer plusieurs professions successives se dessine, l'élève réfléchit à son orientation vers une première activité professionnelle. Le choix du métier dépend de divers éléments susceptibles de guider l'élève, notamment à partir d'exemples rencontrés durant son apprentissage de la langue et de la culture étrangère.

Supports possibles : une chanson (*Da grande* de Benji e Fede), une affiche d'un salon de l'étudiant, un témoignage de stagiaire dans un secteur professionnel, un extrait de film (*Mine vaganti* de Ferzan Özpetek, *C'è ancora domani* de Paola Cortellesi), un extrait de roman (*Jack Frusciante è uscito dal gruppo* d'Enrico Brizzi, *Due di due* d'Andrea De Carlo), etc.

- Objet d'étude 3. Les métiers spécifiques qui font l'Italie

La figure traditionnelle de l'artisan dans son atelier, au Moyen Âge et à la Renaissance, persiste encore de nos jours dans certains secteurs où le savoir-faire se transmet de génération en génération, notamment dans les métiers d'art comme les luthiers de Crémone. Des spécificités géographiques et culturelles expliquent le fait que certains métiers ne soient présents qu'en Italie : le gondolier ne peut exercer qu'à Venise, le Garde Suisse n'existe qu'au Vatican. Enfin d'autres métiers sont strictement liés à une région ou à la dénomination du produit alimentaire unique travaillé.

Supports possibles : un reportage sur un artisanat local typique (un *squero* vénitien, un maître verrier à Murano, une dentelière à Burano, un céramiste à Vietri), sur un métier spécifique lié aux produits IGT (*indicazione geografica tipica*) et DOC (*denominazione di origine controllata*) : le batteur à parmesan, le gouteur de vinaigre balsamique à Modène, l'éleveur de bufflonnes en Campanie, etc.

- Objet d'étude 4. Les figures pionnières : pédagogie, lutte contre la mafia, *agriturismo*, etc.

Dans le domaine de l'enseignement (la pédagogie Montessori), dans l'exercice de la justice (les procureurs antimafia siciliens Giovanni Falcone et Paolo Borsellino) ou dans les secteurs économiques de l'*agriturismo* et du *Slow food* (alimentation douce et durable), sans oublier la vingtaine de prix Nobel (notamment de littérature, de médecine et de physique) que compte l'Italie, des figures pionnières italiennes ont montré comment l'innovation et l'adaptation pouvaient être au service d'une conception de l'exercice professionnel utile pour la société.

Supports possibles : une courte biographie de Rita Levi Montalcini, première lauréate du prix Nobel de médecine, un extrait de série sur l'avocate Lidia Poët, une interview de l'astronaute Samantha Cristoforetti, des exemples de femmes entrepreneuses (Luisa Spagnoli), le fondateur du mouvement *Slow food*, Carlo Petrini.

Axe 3. Voyages et migrations

Une part relativement importante de la population française est issue d'une ascendance italienne et la France a été l'une des destinations privilégiées de l'émigration transalpine. Les migrations ont joué un rôle capital dans la vie des Italiens, ce dont témoignent par exemple la présence des Méridionaux dans les grandes villes du nord-ouest de la Péninsule depuis les années 1950, la riche culture italo-américaine aux États-Unis depuis un siècle, ou bien le fait que la moitié des Argentins aujourd'hui ont une ascendance italienne. Les Italiens ont pratiqué et connu le voyage d'exploration, le voyage d'émigration vers un ailleurs, synonyme d'Eldorado, ou encore l'émigration contrainte pour des raisons politiques ou professionnelles.

Longtemps pays de conquêtes ou de départ, l'Italie est de nos jours une terre d'accueil et de passage pour les étrangers.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. La migration des Italiens : entre espoir et désillusion

Dans leur histoire les Italiens ont été confrontés à la mobilité professionnelle et au voyage d'exploration, dans la Péninsule ou à l'étranger. Jadis, les navigateurs explorateurs ont ouvert de nouvelles routes et exploré de lointains horizons – un continent a même reçu le nom d'Amerigo Vespucci – avant que les émigrants italiens ne partent au XIX^e siècle en quête d'une vie meilleure. La culture a souvent représenté les espoirs et les désillusions de ces voyageurs en quête d'un ailleurs.

Supports possibles : un extrait du film d'animation *Vietato ai cani e agli italiani* d'Alain Ughetto, un extrait du film *Rocco e i suoi fratelli* de Luchino Visconti, un extrait de document d'archives sur l'émigration des Italiens à l'étranger, un court extrait de roman en lien avec les migrations (*Mal di pietre* de Milena Agus, *Vita* de Melania Mazzucco), etc.

- Objet d'étude 2. Les représentations artistiques des migrations

Dès l'Antiquité, l'Italie a été une terre de migrations successives qui ont donné lieu à des influences et des formes de culture particulières (la *Magna Grecia* ou l'art arabo-normand). Chaque occupation a laissé une empreinte visible dans la Péninsule (la Vallée des Temples d'Agrigente, Monreale). Lorsque le pays est devenu une terre de départ, les arts ont représenté les étapes de migration, intérieure et extérieure, et les différents sentiments ressentis. Aujourd'hui c'est la réalité d'une société multiculturelle diversifiée que les arts italiens tentent de représenter.

Supports possibles : une poésie (*Il treno degli emigranti* de Gianni Rodari), une photographie de la Porte de l'Europe sur l'île de Lampedusa, un tableau (*Emigranti* d'Angiolo Tommasi), des photographies de réfugiés (Francesco Malavolta), des statues de voyageurs (Bruno Catalano, Jago), un court extrait de reportage sur un centre interculturel, etc.

- Objet d'étude 3. Le mythe du Nouveau Monde

Un film emblématique de l'évocation du voyage des migrants italiens vers le continent américain au début du XX^e siècle s'intitule *Nuovomondo* (Emanuele Crialese, 2006). Cette quête de l'Eldorado mythique peut être aussi un voyage d'exploration vers l'ailleurs (comme Giovanni Miani aux sources du Nil et Giacomo Bove dans le Nord-Est arctique), ou bien devenir un choix de vie à l'étranger où les Italiens espèrent trouver un monde meilleur, qui existe réellement ou n'est qu'une chimère – *Gli emigranti nella luna* de Pascoli – ou de nouveaux horizons.

Supports possibles : extrait, bande-annonce ou affiche de film (*Nuovomondo* d'Emanuele Crialese, *L'America* de Gianni Amelio, *Terraferma* d'Emanuele Crialese), un extrait de nouvelle (*Il lungo viaggio* de Leonardo Sciascia), une visite virtuelle du Musée national de l'émigration, etc.

- Objet d'étude 4. Les voyages imaginaires : l'Odyssée, la *Commedia*, etc.

Ulysse a voyagé le long des côtes italiennes et son Odyssée imaginaire laisse pourtant des traces visibles (la sirène Parthénopée à Naples, le Mont Circée dans le Latium, la grotte du cyclope au pied de l'Etna). La culture italienne fournit de nombreux exemples de voyages imaginaires qui sont aussi des machines à penser : vers l'au-delà rêvé dans le parcours initiatique de Dante, vers la lune où Astolfo entend retrouver la raison de son ami Roland, vers des régions lointaines sans quitter son pays pour l'auteur de roman d'aventures Emilio Salgari.

Supports possibles : un extrait de roman (*Novecento* d'Alessandro Baricco) ou de roman d'aventures d'Emilio Salgari, un extrait de film (*La leggenda del pianista sull'oceano* de Giuseppe Tornatore), un support iconographique sur le voyage d'Ulysse ou d'Astolphe sur la lune, une œuvre d'art onirique, etc.

Axe 4. Langages et médias

L'évolution des formes d'expression et de la diffusion des médias dans le monde actuel représente non seulement une occasion d'élargir et de démocratiser l'accès à l'information, mais aussi un risque de surcharge informationnelle. La coexistence entre les médias traditionnels – presse écrite, journal télévisé, radio – et les nouveaux médias numériques – presse en ligne, réseaux sociaux – impose au citoyen une prise de distance critique pour éviter de confondre des contenus vérifiés et des contenus considérés comme des informations fallacieuses. Les médias italiens, nationaux ou locaux, très nombreux et spécialisés, constituent une forme de langage pour dire et permettre de comprendre la complexité de la société, et garantir une pluralité de points de vue contre le risque d'une uniformisation. Instrument d'émancipation ou miroir aux alouettes, les médias numériques représentent aujourd'hui le principal moyen de communication et d'information : la vie politique, la culture, les sports ne sauraient s'en passer.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Communiquer et se représenter à travers les réseaux sociaux

La question du rôle des médias numériques est inscrite dans la société italienne depuis plusieurs années. L'émergence d'un « cinquième pouvoir », celui des réseaux sociaux, oblige le citoyen à repenser son mode de communication et son rapport à l'information. La présence prépondérante des influenceurs, l'engouement pour le selfie, les échanges permanents à travers les messageries et les réseaux sociaux sont autant de nouvelles formes de langage.

Supports possibles : une chanson (*Nomofobia* de Nelli, *L'esercito del selfie* de Takagi e Ketra), une bande-annonce ou extrait de film (*Perfetti sconosciuti* de Paolo Genovese), une caricature (Marco Melgrati), un extrait de nouvelle ou de roman (*Il diditi, o il drogato da telefonino* de Stefano Benni, *L'angelo del Grappa* de Loris Giuratti), etc.

- Objet d'étude 2. S'informer et se former au langage des médias

Le langage des médias est devenu multiple, par ses sources et ses moyens de diffusion, et parfois mensonger (les fausses nouvelles voire les théories complotistes), ce qui peut entraîner des confusions voire de la désinformation. Dans l'apprentissage de la citoyenneté, il convient de former à l'éducation aux médias, une expression institutionnalisée qui fait écho, en Italie, à la nécessité d'avoir une compréhension critique des instruments et des stratégies du digital.

Supports possibles : un document sur le cyberharcèlement, les *pillole anti fake news* de la RAI, une campagne sur l'éducation digitale des citoyens, une page du site du *Ministero per l'innovazione tecnologica e la transizione digitale*, une infographie ou une vidéo du site GPDP *Garante per la protezione dei dati personali*, etc.

- Objet d'étude 3. Le plurilinguisme en Italie

La langue nationale italienne s'est imposée sur tout le territoire au cours du XX^e siècle. Cependant, à côté de cette large diffusion, d'autres langues (comme le sarde), un grand nombre de dialectes et de parlers régionaux, ainsi que d'autres langues nationales (l'allemand, le français) sont utilisées en Italie. De plus, la multiculturalité qui définit la société italienne actuelle a enrichi la langue de termes venus d'ailleurs.

Supports possibles : l'article 6 de la Constitution italienne, une carte d'Italie indiquant les langues parlées selon les régions, des photographies de panneaux signalétiques italiens écrits dans différentes langues, une

campagne publicitaire ou un court extrait vidéo en faveur du plurilinguisme, un extrait de sketch d'humoriste en italien et en dialecte, un extrait de roman (*Resto qui* de Marco Balzano), etc.

- Objet d'étude 4. Le double langage de la publicité : vendre ou défendre ?

Les publicités d'Oliviero Toscani pour la marque de mode Benetton depuis les années 1980 ont révolutionné le langage et les codes publicitaires pour communiquer des idées sur l'évolution de la représentation du monde et de la société, au-delà du produit commercial. Si la publicité cherche en premier lieu à vendre, son objectif peut aussi consister à communiquer un message à destination du citoyen et pas seulement du consommateur.

Supports possibles : une publicité d'Oliviero Toscani, une publicité COOP, ENEL ou de voiture électrique de marque italienne en faveur de l'écologie, un exemple de *pubblicità sociale*, etc.

Axe 5. Formes de l'engagement

L'engagement rend le citoyen acteur conscient de la vie au sein d'une communauté. Eu égard à son histoire régionale puis nationale, l'Italie a connu des formes variées d'engagement face aux formes du pouvoir, aux institutions, aux vicissitudes qu'elle a rencontrées. L'engagement individuel et collectif suppose de mettre en œuvre des actions concrètes au service d'idées dans lesquelles peut se reconnaître la société civile : participer à la vie associative, *scendere in piazza*, s'engager pour la revendication de droits et pour la protection du bien commun, pour alerter sur des formes d'abus et développer la culture de la légalité. Cet axe permet aussi d'engager une réflexion sur la défense des droits fondamentaux et des valeurs démocratiques ainsi que sur les formes de résistance, y compris aux régimes totalitaires.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Le *slow food* versus le *fast food*

Les Italiens possèdent et défendent une gastronomie unique et reconnue dans le monde entier. Cette gastronomie sait concilier les exigences pratiques de la *pizza al taglio* ou de la *piadina* dans la rue, des produits « kilomètre zéro » au profit des producteurs locaux, mais aussi le respect des traditions locales et du rythme de la production agricole à travers le mouvement *Slow food* (alimentation douce et durable) né dans le Piémont, comme alternative à la restauration rapide (*fast food*, en anglais).

Supports possibles : une publicité pour le *Slow food day* le 18 mai, une bande dessinée, une affiche ou une infographie extraite du mouvement *Slow food*, une publicité ou une vidéo pour un produit *chilometro zero* ou de Terra Libera, un article de presse sur l'ouverture d'une *piadineria* ou le développement de la cuisine de rue, etc.

- Objet d'étude 2. Écotourisme versus tourisme de masse

L'image du *Canal Grande* de Venise envahi par un navire de croisière surdimensionné constitue un exemple emblématique des effets du surtourisme sur les espaces urbains. De manière plus générale, le territoire italien est confronté à un flux touristique qui exige certaines mesures de responsabilisation, comme l'écotourisme dont l'objectif est une prise de conscience par le visiteur de la préservation de l'environnement et de la culture locale.

Supports possibles : un extrait de reportage sur les dangers du tourisme de masse (Venise, Rome, Florence, les Cinque Terre, le littoral de Vénétie et d'Émilie-Romagne), un extrait de reportage sur les parcs nationaux (*Il Parco naturale del Gran Paradiso*, *il Parco nazionale dell'arcipelago di La Maddalena*), une campagne promotionnelle d'*ecoturismo* du *Ministero Italiano del Turismo*, etc.

- Objet d'étude 3. Engagement civique de la jeunesse : écologie, lutte contre la mafia, bénévolat associatif

Les jeunes Italiens peuvent prendre part à la vie de la cité sous des formes bien différentes d'engagement : le bénévolat associatif, le *Servizio civile universale*, la protection de l'environnement, la contribution à la culture de la légalité contre la mafia, etc. De plus, la jeunesse sait souvent trouver des solutions originales pour le bien commun et devient force de proposition.

Supports possibles : une campagne de promotion du service civique du *Centro servizi per il volontariato*, une infographie ou une vidéo pour inciter les jeunes à devenir *ecovolontari*, une publicité *Legambiente* sur la *Goletta verde*, un court article sur la remise du certificat d'honneur *Alfiere della Repubblica*, etc.

- Objet d'étude 4. Protection de l'environnement et du patrimoine

L'ampleur et la richesse du patrimoine artistique et naturel italien impliquent un effort constant de protection et de sauvegarde face à différentes formes de dangers (érosion, activité volcanique, surtourisme). La ville de Civita di Bagnoregio, surnommée la *città che muore*, représente un exemple paradigmatique de ce patrimoine à protéger. À l'inverse, l'initiative *Case a 1 euro* tente de faire revivre les villages désertés.

Supports possibles : une *pubblicità sociale* en faveur de l'environnement, un extrait d'émission jeunesse ou une chanson en faveur du recyclage (*Non mi rifiuto* de Blebla), une campagne de communication ministérielle en faveur de la sauvegarde du patrimoine (*Adotta un monumento*, *Adotta una guglia* ou *Forestami*), un message promotionnel italien de la Nuit européenne des musées, une œuvre artistique (la *Venere degli stracci* de Michelangelo Pistoletto), etc.

Axe 6. Milan

Le toponyme latin *Mediolanum* renvoie à la situation géographique de la ville située au milieu d'une plaine et à son polycentrisme. *Città metropolitana* hyperactive au cœur de l'Europe, considérée comme la capitale économique et financière grâce à la *Borsa d'Italia* et au triangle industriel, Milan fut autrefois la capitale du Duché des Visconti et des Sforza, ainsi que du Royaume d'Italie sous Napoléon I^{er}. Constamment en évolution et ouverte aux nouvelles formes d'adaptation et au changement, Milan a été un centre majeur du futurisme et continue de s'adapter aux progrès modernes. La ville accueille des événements internationaux comme la semaine de la mode, la *Fiera di Milano*, l'EXPO 2015 et les Jeux olympiques d'hiver 2026. Milan abrite également la Scala, l'un des opéras les plus prestigieux au monde, et de nombreuses institutions artistiques de premier plan, reflétant une riche activité créative. À Milan, l'histoire rencontre la modernité.

Objets d'étude possibles

- Objet d'étude 1. Milan, autre capitale de l'Italie ?

Le territoire italien s'est unifié politiquement autour d'une première capitale (Turin), avant de se recentrer autour de Rome. Cependant, Milan fut un carrefour de communication pour toute la Lombardie et le nord de la Péninsule, et plus tard le principal cœur de l'activité économique, manufacturière, financière et éditoriale du pays. L'autre capitale de l'Italie, pour certains, témoigne quoi qu'il en soit d'un statut européen et mondial.

Supports possibles : des extraits de reportage ou d'articles sur Milan capitale de l'industrie (le *Pirellone*, les quartiers *City Life* et *Porta Nuova*, la marque emblématique Alfa Romeo), Milan capitale de la mode (la *settimana della moda*, le *Quadrilatero della moda*), la capitale de la finance (*Piazza degli Affari*), une capitale touristique à travers des visites virtuelles de monuments ou musées de la ville (le *Duomo*, les musées, le *Cenacolo Vinciano*), les clubs de sport (AC Milan, FC Internazionale Milano), un extrait de la chanson (*Milano* de Lucio Dalla), etc.

- Objet d'étude 2. Une ville innovante

Au tournant de l'ère industrielle pour l'Italie, la *Galleria Vittorio Emanuele* et le futurisme milanais ont incarné l'idée de progrès et d'inventivité dans la création artistique et dans la vie quotidienne. La ville lombarde sait faire preuve d'une capacité d'innovation qui lui confère une aura internationale à l'image de l'effervescence qui la caractérise. La ville ambitionne de devenir une métropole intelligente, verte et inclusive selon les termes de *Milano Smart City*.

Supports possibles : un extrait de *Piccole storie del grattacielo* et les illustrations de Dino Buzzati, le logotype ou une infographie des JO d'hiver *Milano Cortina 2026*, des photographies des nouveaux quartiers, lieux de vie ou de travail (le quartier *City life*, le *Bosco Verticale* de Stefano Boeri), *Milano Smart City*, un extrait de reportage sur la semaine *Milano Design Week*, la première autoroute de l'histoire entre Milan et les Lacs, etc.

- Objet d'étude 3. Un espace urbain en mutation

Des *Navigli*, canaux urbains dont certains furent pensés par Léonard de Vinci, jusqu'au gratte-ciel *Nido verticale*, du château des Sforza à la tour Pirelli, l'espace urbain milanais s'est transformé de multiples manières pour proposer des lieux de vie publique et de vie privée en adéquation avec l'idée d'un progrès qui s'accorde aux exigences du quotidien. Au terme des années de mutations du miracle économique, la ville a également connu de profonds changements avec l'arrivée des Méridionaux, la formation d'un tissu industriel, l'expansion de la zone périurbaine. Ces mutations se poursuivent de nos jours avec la dimension multiculturelle.

Supports possibles : une chanson ou un poème dédié à Milan (*Il ragazzo della via Gluck* d'Adriano Celentano, *La brutta città* de Dario Fo, *Milano* d'Umberto Saba, une poésie d'Alda Merini), des photographies comparatives de sites, d'extensions ou de transformations modernes (le *Nido Verticale* de Mario Cucinella, les quartiers des *Navigli* et de *Porta Nuova*, la place Gae Aulenti), un extrait de film (*Miracolo a Milano* de Vittorio De Sica), etc.