

Ligne du temps virtuelle

Activité : Les créatures fantastiques

Période : Moyen Âge

Technique : peinture sur acétate

Cycle : 2^e cycle

Site Web : www.cslaval.qc.ca/lignedutemps

But du projet de la ligne du temps virtuelle

- Se renseigner sur les réalisations plastiques couvrant les diverses époques de l'univers social
- Se familiariser avec diverses techniques utilisées
- Réaliser des œuvres plastiques utilisant des techniques d'hier et d'aujourd'hui
- Situer ces réalisations sur une ligne du temps

➤ **Domaine général de formation : Orientation et entrepreneuriat**

Intention éducative : Offrir à l'élève des situations éducatives lui permettant d'entreprendre et de mener à terme des projets orientés vers la réalisation de soi et l'insertion dans la société.

Axe de développement : Appropriation des stratégies liées à un projet.

➤ **Domaines d'apprentissage : Domaine des arts (arts plastiques)** Domaine du l'univers social

➤ **Compétences transversales**

D'ordre **personnel et social, méthodologique, intellectuel**, de la **communication**

La plupart des compétences transversales sont touchées lors de la mise en œuvre d'un projet interdisciplinaire. L'enseignant n'a pas à évaluer toutes ces compétences, il ciblera une ou deux compétences qu'il évaluera. Il pourra cependant noter les forces ou les faiblesses de certains élèves lors de ses observations.

<p>➤ Domaine de l'univers social</p> <p>Apprentissages à réaliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'élève sera capable de situer sur la ligne du temps l'époque du Moyen Âge. - L'élève sera capable d'évoquer les faits de la vie quotidienne de l'époque du Moyen-Âge 	
<p><u>Compétence disciplinaire</u> Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société.</p>	<p><u>Critères d'évaluation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérage dans l'espace et dans le temps - Description des ressemblances, des différences et de changements dans des paysages, des groupes et des événements de la vie quotidienne d'ici, d'ailleurs, d'hier et d'aujourd'hui.
<p>➤ Domaine des arts</p> <p><u>Proposition de création</u> À partir des différentes recherches et images trouvées, l'élève choisit un personnage fantastique et le représente ou représente celui de son imagination.</p>	
<p>Compétences disciplinaires</p> <ul style="list-style-type: none"> * Réaliser des créations plastiques personnelles. * Apprécier des oeuvres d'arts, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades. 	<p>Critères d'évaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> * Utilisation pertinente des gestes transformateurs spontanés et précis. * Organisation cohérente des éléments. * Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience d'appréciation.

Démarche du travail en projet

❖Temps global

Libération des connaissances antérieures, formulation des intérêts et des buts, regroupement et catégorisation des idées, émergence de projets.

Le temps global correspond à l'étape d'inspiration dans la démarche de la création. Notez toutefois qu'il est possible de revenir à un autre moment du projet à l'étape d'inspiration.

Mise en situation

La mise en situation se réalise à l'aide d'un questionnement pédagogique. Celui-ci est très efficace car il permet à l'élève à cette étape-ci de faire ressortir les connaissances antérieures qu'il a déjà concernant le sujet et de voir les possibilités d'enrichissement. L'enseignant consigne sur un grand papier blanc qui servira de carte d'exploration, les réponses aux questions qu'il aura posées. Le fait d'utiliser un grand papier permet une consultation ultérieure de la carte d'exploration. Il faut profiter de ce moment pour corriger les concepts erronés que l'on pourrait repérer chez les élèves. Ceci facilitera la mise en place des nouvelles connaissances et leur connexion avec les connaissances déjà acquises.

Matériel : grand papier blanc (carte d'exploration)

Questionnement pédagogique

Questions ouvertes

- Nomme des éléments du Moyen Âge parmi toutes les informations que nous avons trouvées.
- Qu'est-ce qui t'intéresse le plus parmi tous ces éléments ?

Note à l'enseignant : le questionnement doit être dirigé de sorte à faire ressortir les notions ou les thèmes qui pourraient devenir d'éventuels sujets de recherche.

Catégorisation et regroupement des idées

L'enseignant et ses élèves jettent un regard sur la carte d'exploration. C'est le moment de regrouper les idées qui vont ensemble et de biffer les éléments qui n'apporteront pas de nouvelles informations. Il est important pour qu'il y ait apprentissage que les élève puissent découvrir des éléments nouveaux.

Formation des équipes (Pour notre projet, les élèves ont travaillé individuellement.)

« L'apprentissage coopératif favorise le développement des compétences transversales d'ordre personnel et social : coopérer et structurer son identité. L'apprentissage coopératif est une stratégie qui permet aux élèves de travailler en groupe de façon efficace. Dans cette approche pédagogique, un grand soin est accordé à la formation des équipes : en groupes d'experts et en groupes d'intérêt. L'engagement de l'élève dans le processus du travail coopératif est extrêmement important. Il en est même garant du succès. Chaque individu est responsable de sa propre réussite et de celle de l'équipe. »¹ D'un projet à l'autre, il est important de varier la formation des équipes. Tantôt on les forme par affinité, parfois par potentiel créateur (intelligences multiples) ou simplement par hasard.

1. Harmoniser Tic et approches pédagogiques, De Champlain D. et Grossinger-Divay G., éditions Hurtubise, 2003

Temps analytique

Précision du but, recherche et collecte de données, traitement des données.

Cueillette des données

Dans le cadre du travail en projet, le rôle de l'enseignant change. Il n'est plus le transmetteur de l'information mais plutôt un guide qui accompagnera les élèves dans la recherche, l'appropriation et le transfert des connaissances.

L'enseignant questionne ses élèves dans le but de les orienter sur des pistes qui les mèneront aux informations dont ils ont besoin.

Avant de débiter la cueillette des données, les élèves remplissent un cahier de bord dans lequel ils inscrivent le nom des coéquipiers, le but du projet, les tâches des membres de l'équipe, les traces des recherches, etc. Tous les membres signent également un contrat d'engagement afin de s'assurer de l'adhésion et de l'engagement de tous. Un cahier de bord est disponible dans le livre Harmoniser TIC et approches pédagogiques ainsi qu'à l'adresse Internet suivante :

<http://www.cslaval.qc.ca/ddc/travailprojet/cahierbord.doc>

Tout au long de la cueillette de données, les élèves doivent comparer les données recueillies. Ils s'assurent de la validité de leurs sources, surtout celles provenant d'Internet. C'est ainsi qu'ils développeront la compétence transversale : exercer son jugement critique.

Intégration des TIC

Nous avons regardé des images des personnages et des créatures fantastiques du Moyen-Âge.

Questionnement pédagogique

- Comment peux-tu trouver l'information que tu recherches?
- Qui peux-tu interviewer?
- Est-ce que tes sources d'information sont fiables?
- Connais-tu quelques trucs de recherche dans Internet?
- Peux-tu nommer les mots-clés que tu écriras lorsque tu utiliseras un moteur de recherche?
- Dans le cas où les élèves ont un texte à produire, il est important de les sensibiliser aux droits d'auteurs. Leur mentionner qu'il est important de ne pas copier les textes qu'ils trouveront mais plutôt d'en faire une synthèse. Leur rappeler que les auteurs ont travaillé très fort pour produire les ouvrages, il est alors important de ne pas porter atteinte à la propriété du travail intellectuel.

Outils pour l'élève ou l'enseignant

Trucs et astuces

<http://www.cslaval.qc.ca/ddc/travailprojet/comment%20effectuer%20une%20recherche.pdf>

Aide à la recherche de Google

<http://www.google.com/intl/fr/help.html>

Initiation à Internet

<http://www.cslaval.qc.ca/apo/internet.htm>

Consultez la section temps analytique de ce site

<http://www.cslaval.qc.ca/ddc/travailprojet/plandetaille.htm>

❖ Temps synthétique

Réorganisation, restructuration, synthèse et intégration des apprentissages.

Les élèves mettent en commun les données recueillies. C'est le moment d'intégrer les apprentissages. L'enseignant s'assure que tous les élèves saisissent bien les découvertes effectuées par chacun. Les élèves doivent ensuite penser à la manière dont ils veulent réaliser et présenter les travaux. Voici donc l'occasion idéale pour mettre en valeur leur talent.

Planification des présentations

C'est à cette étape que l'on pense à la présentation des travaux. L'enseignant discute avec les élèves des diverses possibilités de présentation. C'est le moment choisi pour faire ressortir les talents de chacun. Les élèves parlent de leurs forces et utilisent ces dernières lors des réalisations finales.

Voici une liste de moyens pour se préparer et de types de présentation à remettre aux élèves. Ce ne sont que des suggestions.

<p>Moyens pour me préparer</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrevue ▪ Base de données ▪ Cédéroms ▪ Expérience personnelle ▪ Bibliothèque ▪ Enquête ▪ Recherche dans Internet ▪ Enregistrement ▪ Correspondance (courriel ou autre) ▪ Entretien téléphonique 	<p>Types de présentation</p> <p>Logiciel de présentation (diaporama d'Apple Works, PowerPoint), message publicitaire, diaporama, pièce de théâtre, jeu questionnaire dans Internet, site Web, marionnettes, conte, conférence, monologue, radio, journal, lettre, chant, danse, démonstration (jonglerie, expérience, etc.), jeux, mime, affiche, bande dessinée, transparent acétate, dessin, diapositives, exposition, graphique, jeux d'ombres, montage collectif, maquette, vidéo, casse-tête, menu de dégustation, concert, débat, journal, etc.</p>
<p>Outils pour l'enseignant</p> <p>Des idées pour la présentation http://www.cslaval.qc.ca/ddc/travailprojet/presentat.pdf</p>	
<p>Intégration des arts plastiques</p> <p>Lors de la réalisation de sa création plastique personnelle ou médiatique, l'élève s'approprie les diverses étapes de la démarche de création (inspiration, élaboration, mise en perspective).</p>	
<p>Matériel requis</p> <ul style="list-style-type: none"> – feuille blanche pour le croquis – acétate transparent – cerne relief noir – pinceau fin – peinture (vitrail à l'eau) 	
<p>Répertoire visuel et repères culturels</p> <ul style="list-style-type: none"> – images prises dans Internet – affiches des personnages fantastiques – livres empruntés au Centre de ressources pédagogiques 	

<p><u>Gestes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tracer à main levée avec un crayon à la mine - tracer à main levée avec le cerne relief - appliquer un pigment coloré en aplat <p><u>Techniques</u> peinture sur acétate</p>	<p><u>Langage plastique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ligne courbe, droite, brisée - organisation de l'espace - couleur 	<p>Les lois de la composition structurent l'image visuelle. Ces lois habitent à l'intérieur de l'être humain avant d'habiter l'image. C'est pourquoi elles sont déjà présentes dans un dessin. L'enfant applique ces lois de façon spontanée.</p>
---	--	---

Démarche de création
Inspiration, élaboration, mise en perspective.

Lors de la réalisation de sa création plastique personnelle, l'élève utilise les différentes étapes de la démarche de création. Plus il avance dans son cheminement scolaire plus il devient habile et autonome dans l'appropriation de chacune des étapes de cette démarche.

Recherche, inventaire, choix

À partir d'une recherche, sur les différents éléments que comporte le Moyen-Âge, nous avons fait une carte d'exploration. Nous avons aussi cherché dans Internet et dans les livres différentes images de personnages et créatures fantastiques. Par la suite, les élèves ont fait le choix de leur personnage ou créature fantastique.

Questionnement pédagogique

- Nomme des éléments du Moyen-Âge.
- Quels sont les noms des personnages et des créatures fantastiques?
- Quel personnage ou créature choisiras-tu?
- Tu peux inventer un personnage fantastique.

Élaboration

Expérimentation, choix, utilisation, adaptation, combinaison, mise en valeur des éléments, mise en forme

Déroulement : À partir de son choix de personnage, l'élève fait son croquis. Par la suite il trace, avec le cerne relief sur une feuille acétate transparent, les lignes de son croquis. Il complète en faisant différentes lignes pour que la création ressemble à un vitrail. Lorsque la pâte du cerne relief est sèche, l'élève applique la peinture à vitrail dans les espaces formés par le cerne relief. (2-3 couches)

Mise en perspective

Ajustement, mise en valeur, maintien des choix

L'élève prend du recul. Il procède à des ajustements, il met en valeur certains éléments et il décide de conserver ou non ces derniers.

L'élève met en valeur sa création en la plaçant sur une fenêtre pour apprécier l'effet de la lumière.

Appréciation

L'appréciation se fait par l'élève, l'enseignant ou les pairs. Chacun peut commenter s'il est appelé à le faire, une œuvre d'art, un objet du patrimoine, un événement culturel ou l'œuvre d'un autre et en ressortir les qualités qui lui sont propres. Elle peut se faire au début ou à la fin de l'activité, parfois même pendant celle-ci, si des éléments assez intéressants pour qu'on s'y arrête survenaient en cours d'élaboration. On peut comparer ses réalisations au travail d'un artiste et identifier les éléments de contenu de l'image (situations, personnages, lieux), reconnaître les éléments du langage plastique, (formes, lignes, couleurs, textures, motifs), reconnaître une technique, une époque, un courant d'art ou des repères culturels ou encore identifier les sentiments, les sensations, les émotions suscitées par l'image.

Voici une suggestion intéressante pour évaluer la compétence apprécier. L'enseignant remet à chaque équipe un coin-coin ou un dé qu'il trouvera dans la section Outils pour l'enseignant. Les élèves se posent des questions à tour de rôle en utilisant l'un ou l'autre de ces objets.

❖ Temps de communication et d'action

Présentation du produit final, stratégies et processus utilisés.

Nous voilà à la dernière étape du travail en projet. C'est le moment de présenter les travaux. L'enseignant s'assure en utilisant son questionnement pédagogique que tous les élèves se sont approprié les apprentissages réalisés par chacun. Il remettra à chacun une grille d'évaluation sur sa participation au projet ainsi que d'autres grilles d'évaluation qui pourraient être nécessaires selon les tâches que les élèves auront à réaliser. Vous retrouverez dans l'encadré « Outils pour l'enseignant » qui suit, des grilles d'évaluation et d'autoévaluation.

Dans un premier temps, les élèves ont présenté le résultat de leurs recherches sur les sujets répertoriés sur la carte d'exploration. Ensuite, ils ont procédé à la réalisation de l'activité en arts. Les élèves ont présenté à la classe les créations plastiques personnelles. Nous avons aussi fait une exposition de nos oeuvres. Des élèves d'autres classes sont venus voir et ils ont posés des questions sur leur démarche de création.

Les élèves ont présenté leur création à une autre classe en expliquant les différentes étapes du projet.

Questionnement pédagogique

Retour sur le projet (Nous avons fait un retour sous forme d'autoévaluation)

- Quels sont les apprentissages que tu as réalisés?
- Ta recherche t' a-t-elle amené vers d'autres pistes que tu pourrais exploiter plus tard?
- As-tu effectué des apprentissages au niveau technologique?
- As-tu aimé travailler en projet?
- As-tu ressenti des émotions particulières pendant la réalisation de ton projet?
- Y a-t-il des aspects que tu souhaiterais modifier lorsque tu réaliseras ton prochain projet?

Nous avons aussi fait un retour sous forme d'autoévaluation.

Outils pour l'enseignant

Coin-coin du RÉCIT national des arts (compétence Apprécier)

http://recit.csp.qc.ca/plastique/1_0/reforme/apprecier.html

Dé pour développer la compétence Apprécier

http://recit.csp.qc.ca/plastique/1_0/reforme/apprecier.html

Lopart

Consultez la section Mode d'emploi.

Essayez la version démo en cliquant sur Télécharger.

<http://www.lopart.net/>

Grilles d'évaluation d'un exposé oral

<http://www.ebsi.umontreal.ca/jetrouve/oral/eval1.html>

Consultez la section outils pour l'élève à cette adresse

<http://www.cslaval.qc.ca/ddc/travailprojet/plandetaille.html>

Ligne du temps

http://www.cslaval.qc.ca/se/documents_primaire/lignesdutemps.html

Une fin originale

L'enseignant place sur la ligne du temps quelques réalisations d'élèves qui représentent la période explorée. Il décore la classe ou les corridors avec les autres réalisations. Il est possible de compléter la ligne du temps en exploitant les autres périodes ou encore inviter les enseignants des autres classes à le faire avec leurs élèves.