

# Ligne du temps virtuelle

**Activité :** La sculpture au temps du Moyen-Âge

**Période :** Moyen-Âge

**Technique :** sculpture

**Cycle :** 1<sup>re</sup> année du 3<sup>e</sup> cycle

**Site Web :** [www.cslaval.qc.ca/lignedutemps](http://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 à ces époques
- 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 :** Médias

**Intention éducative :** Amener l'élève à faire preuve de sens critique, éthique et esthétique à l'égard des médias et à produire des documents médiatiques respectant les droits individuels et collectifs.

**Axe de développement :** Appréciation des représentations médiatiques de la réalité.

**Domaines d'apprentissage :** Arts plastiques  
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.

- Se donner des méthodes de travail efficaces;
- Exploiter les technologies de l'information et de la communication;
- Exploiter l'information;
- Exercer son jugement critique;
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
- Communiquer de façon appropriée.



## 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 questionnaire 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

- Connais-tu les mots Moyen-Âge?
- Sais-tu où se situe le Moyen-Âge sur une ligne du temps?
- Comment et où vivait-on en ce temps-là?
- Quels étaient les métiers qu'on pouvait y pratiquer?
- Comment les gens étaient-ils habillés? Portaient-ils tous les mêmes vêtements?

**Note à l'enseignant : le questionnaire 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 élèves puissent découvrir des éléments nouveaux. Ensuite, il faut répartir les thèmes à exploiter entre les équipes.

## Formation des équipes

« 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. »<sup>1</sup> 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

Dans le laboratoire d'informatique, les équipes auront droit à deux ordinateurs et à l'accès à la bibliothèque afin de trouver des informations sur le sujet qu'ils auront choisi. Pour ce faire, ils devront passer par le bureau virtuel de la CSSMI pour avoir accès à divers moteurs de recherche.

## 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.

### Moyens pour me préparer

- Entrevue
- Base de données
- Cédéroms
- Expérience personnelle
- Bibliothèque
- Enquête
- Recherche dans Internet
- Enregistrement
- Correspondance (courriel ou autre)
- Entretien téléphonique

### Types de présentation

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.

### Outils pour l'enseignant

Des idées pour la présentation

<http://www.cslaval.qc.ca/ddc/travailprojet/presentat.pdf>

### Intégration des arts plastiques

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).

**Matériel requis :**

- Argile rouge (préféablement une qui sèche à l'air libre)
- Mirettes et ébauchoirs

**Répertoire visuel et repères culturels**

- Images de l'Art : 5.24 L'adoration des bergers  
5.11 Ivrogne expulsé de l'auberge
- Photographies variées de monuments de style gothique ayant des bas-reliefs
- Photographies variées de différentes sculptures ( bas-relief et ronde-bosse)

**Langage plastique**

- Bas-relief
- Haut-relief
- Ronde-bosse
- Ébauchoir
- Mirette
- Saillie
- Superposition
- Pétrir
- Colombin

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.

## 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

L'enseignante, après avoir projeté différentes images de sculptures, fait deux démonstrations : une de ronde-bosse et une de bas-relief.

### Questionnement pédagogique

Amener l'élève à se poser des questions d'ordre technique.

- Comment vas-tu t'y prendre pour que les morceaux tiennent bien ensemble?
- Crois-tu que tu doives mettre beaucoup d'eau sur ta sculpture? Qu'arrivera-t-il si tu le fais?

### Inspiration

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

#### Déroulement

L'enseignante remet à chaque élève de l'argile et un ébauchoir. Ces derniers auront le choix de produire une sculpture en ronde-bosse ou en bas-relief. Les élèves auront environ 3 heures pour produire leurs œuvres.

### Élaboration

### 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.

## **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 suscités 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'auto-évaluation.

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.

## **Questionnement pédagogique**

### **Retour sur le projet**

- 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?

## **Outils pour l'enseignant**

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

[http://recit.csp.qc.ca/plastique/1\\_0/reforme/apprecier.html](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](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](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.