



TABLEAU MYSTÈRE OU CYBERIMITATION

Cycle et degré de scolarité



(4e à 8e HarmoS)

Descriptif de l'activité

Une classe choisit un tableau et en donne un bref descriptif. D'autres classes tentent de redessiner le tableau au plus proche de la réalité (alors qu'elles ne l'ont pas vu), en demandant des renseignements par mail à la classe qui a choisi le tableau.

Durée :

2 à 4 périodes

Discipline(s) d'enseignement

Arts visuels et français

Objectif(s) disciplinaire(s) du PER

- A 21 AV – Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion en s'appuyant sur les particularités des différents langages artistiques...
- L1 26 – Construire une représentation de la langue pour comprendre et produire des textes...

Item(s) MITIC : l'élève est capable de...

- distinguer les différents éléments de la messagerie (adressage, sujet, corps)
- utiliser une adresse de courriel
- écrire un texte en respectant les bases de typographie et les conventions de visibilité (espaces, majuscules, ponctuation, effacement...)

Accès

<http://www.edunet.ch/act12-13/cyberimitation/>



edunet.ch
Cyberimitation 1

Classe 5-6P de Théo Gerber à Courtedoux



sommaire

Descriptif de base du tableau

D'abord comme c'est un peysage, l'orientation de la feuille doit être "peysage". L'auteur que vous devez dessiner représente un peysage de France. Une ligne, presque droite, sépare le tableau en deux parties (horizontalement). Au premier plan (partie du bas du tableau), on trouve un personnage et trois animaux. La partie du haut est aussi coupée en deux (horizontalement) : le haut représente le ciel et le bas, des collines et un village...

Le paysage :

- Le tableau est en couleur.
- Les trois bandes horizontales ne sont pas toutes de la même largeur. Le ciel est un peu plus mince que les autres parties.
- Le ciel est bleu avec des nuages plus ou moins jaunes.
- Il fait soleil, mais on ne le voit pas.
- Il y a 2 nuages. Un nuage est allongé et tout en haut du tableau et l'autre est un peu ovale et plus petit.
- Il y a 2 collines. Elles sont derrière les maisons, une au milieu et une à gauche.
- Celles du milieu est verte et celle de droite dans les couleurs n'est (jaune et rouge).
- Il y a peut-être un étang derrière la chèvre.
- Il n'y a pas de roseaux près de l'étang.
- Il y a une forêt à gauche du tableau.
- On voit des arbres en haut à gauche du tableau.
- Il n'y a pas de barrière, mais on voit un mur en pierres derrière le berger.

Le village :

- Le village se situe à droite sur le tableau, au deuxième plan, derrière le berger.
- Il y a 13 maisons et une église.
- Les maisons sont petites parce qu'elles sont au deuxième plan.
- Les toits des maisons ne sont pas en taille rouge, ils sont plutôt orange ou noirs. Il y a 4 toits orange.
- On ne voit que le toit de l'église : il est pointu et gris et se situe au deuxième plan, vers le milieu du tableau.
- Il n'y a pas de coq sur le clocher.

Le personnage :

- Le personnage n'est pas une femme.
- Il est de grandeur moyenne (grandeur adulte) et il est debout.
- Le personnage se trouve presque au milieu du tableau et près des cochons.
- Le personnage n'est pas tout à fait au centre et dépasse juste la tête du milieu du tableau.
- Le personnage n'est pas un fermier, mais un berger.
- Le berger n'a pas de bâton, mais il porte un chapeau.
- Il a une chemise bleue, un chapeau brun, un pantalon brun et des souliers bruns.
- Il ne porte pas de veste en mouton.
- Il est situé au milieu du tableau, légèrement à droite.
- Dans l'image, le berger est bien plus grand que l'église.

Les animaux :

- Il y a 2 cochons et une chèvre.
- Ils sont tous debout.
- Les deux premiers animaux sont de face et l'autre de profil.
- Ils sont au premier plan; la chèvre à gauche (légèrement en arrière) et les cochons sont à droite (en avant).
- Ils prennent le milieu du dessin et vers le haut.
- La chèvre est brune et les cochons sont roses.
- La chèvre regarde vers la droite et elle est en train de manger un buisson.
- Les cochons mangent de l'herbe.

Matériel et logiciels nécessaires

Matériel : 1 à 3 ordinateurs pour chaque classe

Logiciels : navigateur Internet (Explorer, Firefox, Safari...) et/ou logiciel de mail (Outlook, Thunderbird, Mail...)



TABLEAU MYSTÈRE OU CYBERIMITATION

Déroulement de l'activité

Le déroulement n'est pas le même si pour la classe qui organise l'activité que pour la classe qui participe à l'activité.

Durée en min.	Organisation de la classe*	Déroulement de la leçon - description, pas à pas, des tâches des élèves et des enseignant-e-s	Moyens, matériel à préparer
45	C	Classe organisatrice : Choix d'un tableau dont on pourra aisément donner un descriptif simple et identifier clairement ses différents éléments. Mise en évidence de ces éléments afin de faciliter les réponses aux questions lors de l'activité en direct.	Divers livres ou reproductions de peintres figuratifs Recherche Internet sur le peintre choisi et ses tableaux...
25	C	Rappel de quelques règles de grammaire. Rappel de quelques règles de typographie.	
90	G	Déroulement principal de l'activité sur 2 périodes : – Au fur et à mesure de l'arrivée des questions (mails), l'enseignant-e les attribue aux différents groupes qui se chargeront de rédiger une réponse la plus complète possible, sur papier ou directement dans la réponse du mail reçu (selon le nombre d'ordinateurs dans la classe et le nombre de classes participantes). – Après validation (correction orthographique et syntaxique), ces réponses sont envoyées aux classes ayant posé les questions.	Connexion des ordinateurs de la classe sur le webmail (ou logiciel de mail) de l'adresse mail qui sera utilisée pour les échanges
25	C	Classe participante : Rappel de quelques règles de grammaire. Rappel de quelques règles de typographie (la phrase interrogative...).	
90	C ou G	Déroulement de l'activité sur 2 périodes : – Elaboration de questions à la classe organisatrice afin de récolter un maximum de renseignements sur le tableau à dessiner – Après validation (correction orthographique et syntaxique), ces questions sont envoyées à la classe organisatrice. – Possibilité pour chacun de commencer son dessin, en fonction des renseignements récoltés	Connexion des ordinateurs de la classe sur le webmail (ou logiciel de mail) de l'adresse mail qui sera utilisée pour les échanges Connexion d'un ordinateur sur la page Edunet de l'activité, que l'on rafraichira régulièrement, pour suivre la récolte d'infos et éviter les questions à double
90	E	Chaque élève réalise (ou termine) son dessin en fonction des renseignements collectés (mis en ligne sur edunet.ch)	Papier, crayons, peinture....

*Organisation de la classe : C = toute la classe G = par groupes E = travail individuel