



# La cyberimitation

Une classe choisit un tableau en lien avec le thème "Le carnaval des animaux" et en donne un bref descriptif. L'espace d'un après-midi, les classes posent des questions par mail pour découvrir les différents éléments du tableau. Ensuite, elles tentent de dessiner le tableau au plus proche de la réalité, alors qu'elles ne l'ont pas vu.

Les dessins sont scannés ou photographiés et envoyés à [carnavaldesanimaux@edunet.ch](mailto:carnavaldesanimaux@edunet.ch)

Une galerie de dessins est mise en ligne pour chaque classe avec le tableau à imiter.

**Allez voir les cyberimitations réalisées en 2012-2013 !**

- <http://www.edunet.ch/act12-13/cyberimitation/index.html>
- <http://www.edunet.ch/act12-13/cyberimitation2/index.html>

**Allez voir les cyberimitations réalisées en 2013-2014**

- <http://www.edunet.ch/act13-14/cyberimitation/index.html>
- <http://www.edunet.ch/act13-14/cyberimitation2/index.html>

## Buts

- chercher et découvrir des tableaux (classe organisatrice)
- décrire un tableau en utilisant un vocabulaire précis
- formuler des questions
- organiser sa recherche des différents éléments du tableau
- réaliser un tableau en fonction des renseignements collectés

## Démarche

La démarche n'est pas la même pour la classe organisatrice que pour les classes participantes.

### Classe organisatrice :

- Choix d'un tableau en lien avec le thème "Le jour, la nuit" 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.
- Rappel de quelques règles de grammaire, de typographie et de la manière de répondre à un mail.

### 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.
- Après validation (correction orthographique et syntaxique), ces réponses sont envoyées aux classes ayant posé les questions.

## Classe participante :

- Rappel de quelques règles de grammaire, de typographie en lien avec la phrase interrogative, et la manière d'envoyer un mail.

## Déroulement principal 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.
- Chaque élève réalise (ou termine) son dessin en fonction des renseignements collectés. L'ensemble des questions-réponses est mis en ligne sur [edunet.ch](http://edunet.ch).

Envoi des dessins scannés ou photographiés à [carnavaldesanimaux@edunet.ch](mailto:carnavaldesanimaux@edunet.ch).

Vous pouvez réaliser des dessins même si vous n'avez pas participé au moment de questionnement – recherche d'informations.

Dates des cyberimitations

**Mardi 18 novembre 2014**

**Jeudi 12 mars 2015**

## Mise en ligne

Délai d'envoi des dessins : **trois semaines après l'après-midi de questionnement**  
**vendredi 12 décembre 2014**

**jeudi 2 avril 2015**

Les dessins envoyés plus tardivement seront mis en ligne dès que possible.

## Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

### ARTS VISUELS

**A 21 AV REPRÉSENTER ET EXPRIMER UNE IDÉE, UN IMAGINAIRE, UNE ÉMOTION EN S'APPUYANT SUR LES PARTICULARITÉS DES DIFFÉRENTS LANGAGES ARTISTIQUES...**

- Exploitation du langage visuel (couleur, surface, ligne, matière, texture, espace, composition, volume) dans une réalisation en fonction d'intention-s
- Expérimentation d'associations inhabituelles en encourageant l'originalité, l'inventivité et l'innovation (se libérer des préjugés et des stéréotypes)
- Recherche d'idées, de voies diverses en vue de la réalisation d'un projet
- Échange (description, explication, comparaison) autour de l'élaboration d'un travail créatif

## MITIC > CYCLE 2

### FG 21 : DÉCODER LA MISE EN SCÈNE DE DIVERS TYPES DE MESSAGES

#### UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation du clavier et des touches spéciales (*ctrl, delete, alt, @,...*)
- Approche dactylographique (poser les 10 doigts, privilégier les touches standard)

#### ÉDUCATION AUX MÉDIAS

- Exploration des principaux éléments qui composent une image fixe ou animée (*cadre, couleur, lumière, profondeur de champ, rythme, mouvement, champ/hors-champ, plans, mise en scène,...*) et du rapport entre l'image et le son

#### ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Utilisation d'une adresse courriel de la classe et d'une plateforme de communication (*blog, forum,...*)

## Les Capacités Transversales

### Collaboration : Action dans le groupe

- élaborer ses opinions et ses choix ;
- réagir aux faits, aux situations ou aux événements ;
- articuler et communiquer son point de vue ;
- reconnaître l'importance de la conjugaison des forces de chacun ;
- confronter des points de vue et des façons de faire ;
- adapter son comportement ;
- participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix.

**Vous réalisez votre programme  
en participant à cette activité.**