Le son de l'âge de pierre

Blueprint respectif	Le son de l'âge de pierre
Description	Un cours qui allie théorie et pratique sur l'âge de pierre et le son, où l'imagination des élèves est mise à contribution en ce qui concerne l'univers sonore de l'âge de pierre. Les élèves apprennent à interpréter les sons et à fabriquer une flûte à partir de matériaux naturels.
Objectifs pédagogiques	- Apprendre le son - Mettre des mots en son intérieur/extérieur - Fabriquer une flûte à partir de matériaux naturels - Utiliser des outils manuels - Travailler ensemble.
Matière(s) scolaire(s) correspondante(s)	Histoire, Mathématiques, Ingénierie, Biologie, Art

Conditions préalables / actions préparatoires pour les enseignants	Il est important de préciser que ce cours n'est PAS un cours de musique. Il porte sur le son, mais la musique est possible. Aucune connaissance musicale préalable n'est requise. Un cours qui combine théorie et pratique sur l'âge de pierre et le son, où l'imagination des élèves est mise à contribution concernant l'univers sonore de l'âge de pierre. Les élèves apprennent à interpréter les sons et à fabriquer une flûte à partir de matériaux naturels. Enseigner l'âge de pierre de manière circulaire dans toute l'école est très judicieux en termes de matière et de thème, de pédagogie, de didactique, de méthodologie et, surtout, d'éducation. En tant qu'enseignant, vous devez également savoir que ce sujet

	suscite de nombreuses émotions et peut même être controversé. La chasse, aussi douces et respectueuses que puissent paraître les méthodes, n'est pas bien accueillie par tout le monde, mais elle est inévitable lorsqu'on enseigne l'âge de pierre. Au lieu de la considérer comme taboue et de la voir de notre point de vue moderne, nous pensons qu'il est important d'essayer de la voir, aussi impossible que cela puisse être, du point de vue de l'homme de l'âge de pierre : la chasse était simplement la source de protéines, de vie, d'outils, de chaleur, de vêtements, de bijoux, de religion, etc. De même, l'utilisation de peaux d'animaux peut sembler choquante pour l'homme moderne, mais c'était une nécessité de la vie pour l'homme de l'âge de pierre. L'homme de

	l'âge de pierre ne tuait pas l'animal pour le plaisir, mais pour sa survie. Dans la leçon, nous recommandons l'utilisation d'os d'animaux pour rendre la leçon aussi authentique que possible. Travailler avec les bons matériaux est très instructif, on a presque l'histoire entre les mains, pour ainsi dire. Vous pouvez facilement utiliser d'autres matériaux modernes, mais ce n'est pas la même chose. Les os et les peaux utilisés dans le cours proviennent de la production alimentaire ou d'animaux tués sur la route. Nous encourageons les étudiants à utiliser des restes d'os provenant de leurs propres repas ! De cette façon, les étudiants feront l'expérience d'utiliser autant que possible l'animal, et ici même pour un instrument de joie. La même joie peut également être

	expérimentée en utilisant des tiges de plantes, et ici vous trouverez soudainement les élèves prenant conscience des plantes, qu'il est nécessaire de les connaître et de leur utilisation, et lesquelles il ne faut pas utiliser. L'enseignement de l'âge de pierre peut ouvrir de nombreuses possibilités de conversation, de discussion, de débat et, surtout, de perspective sur notre époque, puisque le monde de l'homme de l'âge de pierre est la base de notre civilisation. Sujets de discussion suggérés : - Comment l'homme de l'âge de pierre s'est-il adapté à son climat et comment le faisons-nous ? - Pourquoi l'homme de l'âge de pierre allait-il chasser et pourquoi l'homme moderne le fait-il ?

	- Pourquoi les chasseurs se déplaçaient-ils et pourquoi le faisons-nous ? - Pourquoi les premiers agriculteurs ont-ils souvent vécu longtemps au même endroit, puis ont-ils soudainement déménagé ?
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Il est indispensable que les élèves aient ou aient une introduction à l'âge de la pierre. Dans ce cas, nous recommandons de prendre l'âge de la pierre local comme point de départ, afin qu'il présente un intérêt local pour les élèves. Matériel suggéré pour le paysage sonore de l'âge de pierre : voir les images ci-dessous :
Âge des élèves	A partir de 12 ans
Durée	4 heures
Niveau de difficulté	Moyen

Description des tâches étape par étape

1 : Qu'est-ce que l'audio ? Oscillations

2 : Essayez de créer un vocabulaire sonore sur un tableau Cet exercice est assez difficile car vous constaterez que nous ne sommes souvent pas très doués pour mettre des mots sur les sons. Essayez d'utiliser les méthodes d'écoute suivantes, développées par des chercheurs dans le domaine du son :

Pouvez-vous trouver des exemples de dans la classe ?

Signes sonores : ce sont des sons qui indiquent une source sonore, par exemple une tondeuse à gazon, une perceuse, une voiture qui roule.

Tonalité : son fort, son grave, strident, brutal, rauque, etc.

Expérience : un son qui me rappelle..... "L'éclaboussement me rappelle le jour où, enfant, je suis tombé dans la rivière".

3 : Divisions les sons en :

a) Sons humains

b) Sons naturels

4 : Pratique sonore 1 : Videz la classe de tout son ou choisissez un espace extérieur vide de tout son. Les élèves restent assis sans bouger et observent les sons. L'enseignant note les sons des élèves au tableau, éventuellement dans les catégories sons humains/sons naturels.

5 : Les sons notés sont placés dans un graphique dont l'axe des abscisses montre la force du son et l'axe des ordonnées la tonalité du son, du plus grave au plus aigu.

6 : Pratique sonore 2 :

-Les élèves doivent travailler en binôme

- Si possible, il est préférable de sortir dans la nature ou dans un parc.

- Un élève doit fermer les yeux et laisser l'autre élève le guider. Essayez d'identifier les sons et de s'éloigner. Le premier élève doit ensuite essayer de trouver où ils sont allés. Puis changez de rôle et refaites l'exercice.

7 : Le paysage sonore de l'âge de pierre

Répartition en groupes : Les élèves sont répartis en groupes de 4 à 5 personnes par groupe.

Tâche : Chaque groupe reçoit une zone de l'âge de pierre. Ils doivent être vides de sons : à la fois des sons de la nature et des sons humains. Si possible, ils doivent essayer de montrer une expérience sonore de leur zone, par exemple une chasse ou autre. Pour vous aider, nous avons rédigé quelques suggestions de zones sonores, d'ateliers ou d'animaux. Les élèves sont invités à trouver des exemples de sons sur Internet.

Les zones de l'âge de pierre peuvent être : (voir les images ci-dessous)

Note : Les images sont des suggestions à utiliser dans le processus. Il serait préférable d'utiliser des images locales/nationales. Les images utilisées proviennent principalement du Centre de l'âge de pierre d'Ertebølle au Danemark et peuvent ne pas avoir la même pertinence pour les élèves d'Espagne ou de Grèce, par exemple. Nous pensons que l'idéal serait que les élèves puissent s'identifier à l'environnement ou le reconnaître.

L'atelier de silex :

Les sons de la nature : oiseaux, insectes, vent

Sons humains : taille rythmique du silex, pierre contre silex, bois contre silex, sons de l'atelier, lithophone ?

Le village

Sons naturels : aboiements de chiens, oiseaux,

Sons humains : parler, chanter, musique, tambour, bruits d'artisanat, ronflements, aboiements de chiens, etc.

La forêt vierge :

Sons humains : scène de chasse, sifflements, cris, huées.

Sons naturels : vent, vent dans les arbres, insectes, aurochs, loup, cerf, oiseaux en liberté.

Au bord de la mer

Sons de la nature : vagues, eau qui ondule, baleine, poissons qui sautent, oiseaux de mer, phoques.

Sons humains : personnes ramant en rythme, filets jetés, bruits d'appât.

8 : Fabrication de flûtes : Voir le blueprint.

9 : Utilisation de la flûte dans le paysage de l'âge de pierre :

- Chaque groupe doit utiliser sa flûte dans le paysage de l'âge de pierre qu'ils ont ainsi vidé de son :

- Comment la flûte aurait-elle pu être utilisée dans la forêt vierge ?

- Comment la flûte aurait-elle pu être utilisée dans le village ?

etc.

Activités d'évaluation

Images

L'atelier de silex

Matériel suggéré : silex (attention... le silex est tranchant comme un rasoir !), bois de cerf, poterie, coquilles d'huîtres ou autres coquillages.

Figure 1 De gauche à droite : silex, haches à disque, foret, haches à carotte, outils en silex : pierre, bois de cerf. modèle de bateau en rondins. bodkin en silex.

Figure 2. Un tas de restes de l'atelier de silex. Remarquez les différentes couleurs des silex. Le silex brun vient de France. Le gris clair vient d'une île appelée Lolland au Danemark. Le gris foncé est un silex local d'Ertebolle.

Le village

Matériaux suggérés : silex, bois de cerf, fourrure, morceaux de bois, morceaux de cuir (vêtements), poterie ou tout ce que vous pouvez imaginer avoir été là.

Figure 3 La maison circulaire

Figure 4 Cabane locale d'Ertebolle

La forêt vierge

Matériel suggéré : différentes photos de la faune locale de l'âge de pierre, morceaux de bois, flûtes en os.

Figure 5 Les proies : Le renard et le blaireau. Remarquez que toutes les fourrures sont des animaux tués sur la route !

Figure 6 : Un aurochs

Figure 7 : Le cerf rouge

Figure 8 : Le loup

Au bord de la mer

Matériel suggéré : bâtons de bois, bois creux ou tout ce qui peut faire un bruit de bateau, eau.

Figure 9 : Pêche à la lance

Figure 10 : Pagaie dans le style Tybring Vig

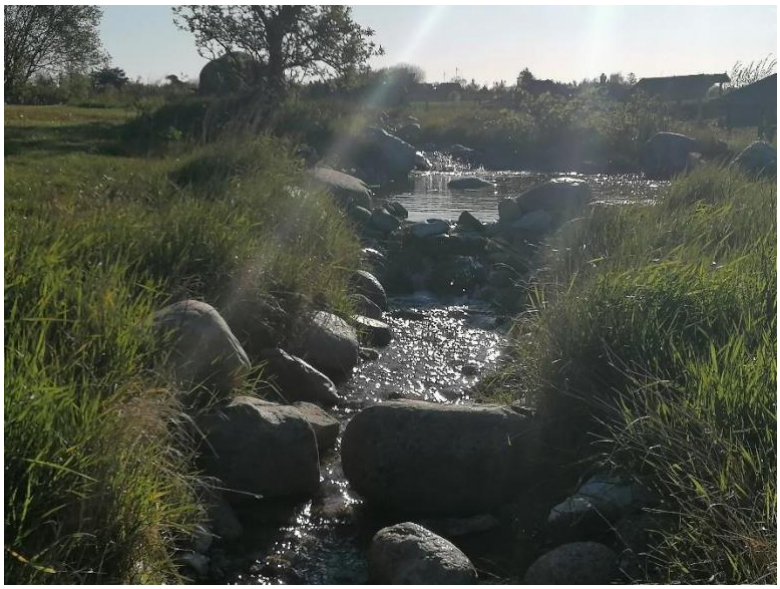

Figure 11 : Un petit ruisseau ondulant - le peuple Ertebølle est une culture de chasseurs côtiers vivant au bord de l'eau douce ou salée.

Figure 12 : Un piège à anguilles