

GREID Humanités Numériques Pôle pédagogique



Descriptif du scénario pédagogique enrichi Titre du scénario : Percevoir les plans sonores par la Création



Filtre n° 1 : Ancrage Programmes

Education Musicale: D1.4; D3; D5

Réaliser des projets musicaux de création : définir les caractéristiques musicales d'un projet puis en assurer la mise en oeuvre en mobilisant les ressources adaptées.

Echanger, partager, argumenter, Débattre: Distinguer les postures de créateur et d'auditeur

Compétences numériques spécifiques visées

- Langage informatique: créer, produire, traiter, exploiter des données: traiter un son (manipuler un son) D1.3
- Des méthodes et outils pour apprendre: utiliser des outils numériques pour réaliser une production. D2

Etablissement :
Collège G.Politzer
Ivry/Seine

Auteur du scénario :
SOULIER Virginie
Education musicale



Filtre n° 2 : Positionnement du scénario

Palier 1 : le numérique est utilisé en remplacement ou complément d'autres médias.

Palier 2 : le numérique offre des possibilités d'interactions plus complexes entre l'apprenant et le support, il enrichit le scénario.

Palier 3 : le scénario pédagogique est conçu grâce au numérique qui devient indispensable à la tâche d'apprentissage.

Niveau d'expertise enseignant



Filtre n° 3 :

Etayage scientifique : Le scénario pédagogique proposé s'appuie sur l'importance de faire, de manipuler pour apprendre et mettre les élèves en réussite. La compréhension des grands principes neuropsychologiques permet de développer des stratégies pédagogiques dans ce but. La notion d'échec et la peur de l'erreur sont alors dissipées. La motivation et les émotions positives (provoquées par l'agencement de ces boucles de sons de qualité) favorisent la mémorisation. "Apprendre, c'est **sélectionner** des informations, les **traiter**, les **manipuler** et les **enregistrer** en vue d'un objectif à atteindre ou de leur réutilisation future. L'action d'apprendre se situe au carrefour des sciences cognitives et de la pédagogie. Des facteurs environnementaux, émotionnels et affectifs interviennent également lors des apprentissages. ", [Pédagogie et Neuropsychologie](#), R.SAMIER et S.JACQUES.

Les élèves apprennent à travailler en groupe, à collaborer afin d'atteindre l'objectif visé de création sonore. Ils s'associent pour réaliser un travail suivant des objectifs communs. Ils doivent donc s'organiser dans leur

travail, faire ensemble la même tâche. Ils devront adopter un comportement où les relations et les échanges entre eux devront être non conflictuels et non concurrentiels pour créer comme le souligne Baudrit dans son ouvrage intitulé [L'apprentissage collaboratif](#) : "lors de situations d'apprentissage collaboratif, il peut y avoir des **divergences de point de vue**, il faut arriver à comprendre le point de vue de l'autre pour avancer. Les **stratégies** de réalisation d'une tâche **se développent au fur et à mesure**, et sont négociées entre les membres du groupe, alors que dans le cadre de l'apprentissage coopératif, tout est préalablement planifié par l'enseignant. En conséquence, une des conditions pour parler d'apprentissage collaboratif est l'**autonomie** des élèves."

Descriptif du dispositif

Classe concernée	Discipline	Type d'intervention :	Ressources
Classe de cinquième Cycle 4	Education Musicale	Classe ordinaire	1 ordinateur pour 1, 2, max 3 élèves, 1 clef USB par groupe, des écouteurs par élèves, doubleurs sons pour les groupes Logiciel Audacity ou GarageBand sur iOS (tablette)

Mise en œuvre :

-1- Séances 1&2 : Classe entière, travail sur la perception des plans sonores, les modes de jeu et la musique descriptive autour d'une œuvre d'un compositeur : *Volière*, *Carnaval des animaux* de C. St Saëns.

-2- Séances 3&4 : la classe est divisée (selon volonté de chacun) en groupe de 1, 2, ou maximum 3 élèves autour d'un ordinateur (dotation *Ordival* du Val de Marne). Ils ont à leur disposition une clef usb contenant un réservoir de nouveaux sons (boucles instrumentales déjà existantes classées par famille instrumentale) de qualité et sélectionnées par l'enseignant, ainsi qu'un casque audio par élève et un doubleur son pour permettre l'écoute à plusieurs sur un même poste.

Lors d'une première phase, ils choisissent et déterminent 2 sons qu'ils attribuent à la mélodie principale (le thème) et une deuxième mélodie (moins importante); puis un troisième son appartenant à la famille des percussions pour tenir le rôle de l'accompagnement.

-3- Séances 4&5: Ils importent les sons choisis dans le logiciel Audacity. Ils organisent ensuite ces boucles de sons selon la structure utilisée par des compositeurs (prérequis : œuvre étudiée au préalable en classe (forme ABA) lors séquence précédente) selon la structure suivante : 1ère partie A (accompagnement), 2ème partie B (Thème + seconde mélodie qui intervient après la première, moins importante et moins aigu + accompagnement), 3ème partie identique à la première A. L'accompagnement est le même du début à la fin de la création.

Les élèves travaillent à leur rythme, en écoute autonome, organisent, agencent (déplacent, coupent, copient, collent) ces sons. Ils perçoivent l'enchaînement et l'intervention de leurs 3 plans sonores. Ils mixent les volumes sonores pour affiner la perception sonore.

-4- Séances 5&6: chaque groupe exporte son travail et l'expose à la classe, passant d'un statut de compositeur à interprète puis spectateur/auditeur.

Plus-value :

- Les élèves travaillent à leur rythme en écoute autonome avec leurs écouteurs
- La qualité des sons utilisés et pré enregistrés, motive les élèves qui sont immédiatement plongés dans un univers sonore sans avoir à maîtriser une technique musicale/instrumentale
- Pas d'appréhension à jouer sans erreur et devant les autres, le logiciel utilise des boucles de sons et permet de tester, effacer, recommencer (de gommer l'erreur).
- Valorisation du travail, de leur création sonore.

Ressources :

Exemple d'une réalisation d'élèves: <https://youtu.be/1OPLjO0wNUM>

Application Audacity: <https://www.audacityteam.org>

Application GarageBand (iOS: tablette num.): <https://www.apple.com/fr/ios/garageband/>

Illustrations



