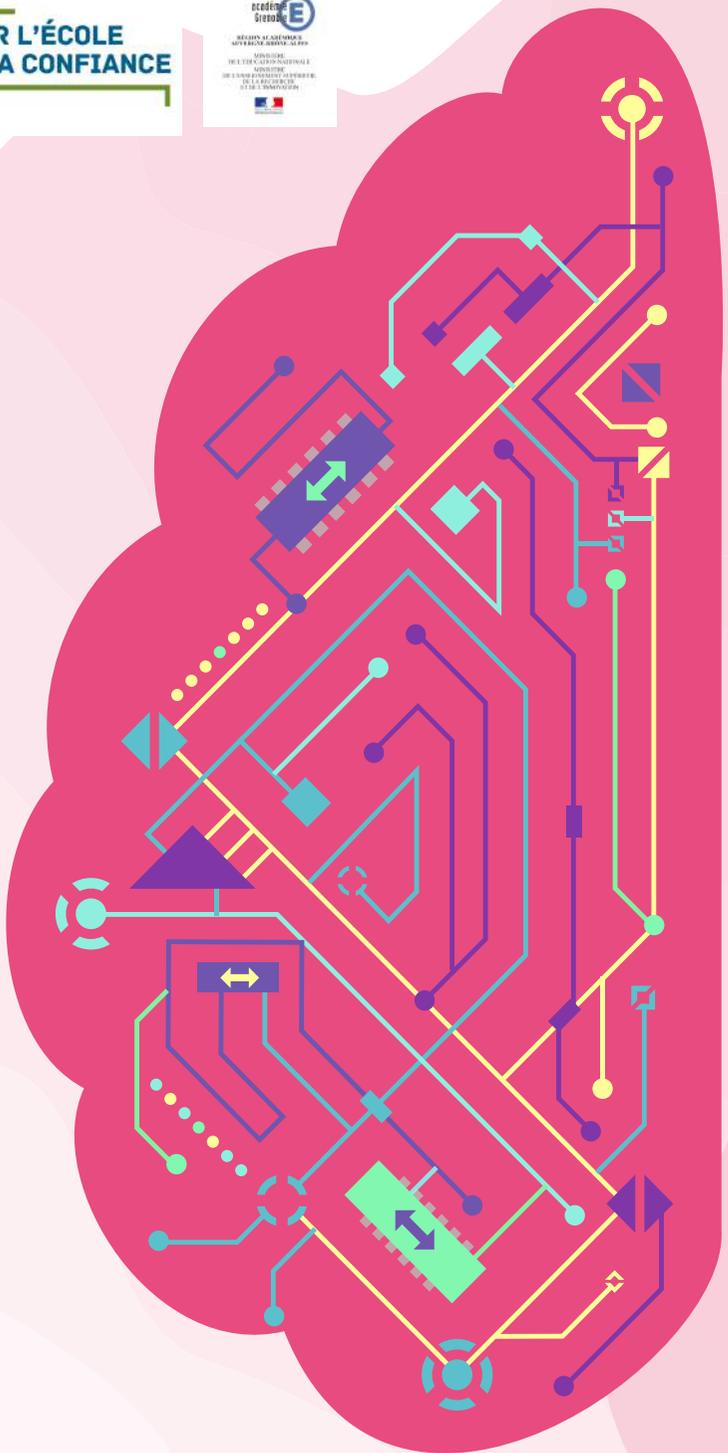


POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE



heures numériques

2018-2019

Éducation musicale

SOMMADIRE

- | | | | | | |
|----------|--|------|-----------|---|------|
| 1 | Campagne pour réduire les nuisances sonores dans le collège | p.4 | 7 | L'Aventurier, GarageBand | p.20 |
| 2 | Choeur Virtuel | p.7 | 8 | C'est pas sorcier... La valse ! | p.23 |
| 3 | Classe Culturelle Numérique | p.9 | 9 | Outils numériques et éducation musicale au collège | p.25 |
| 4 | Créations sonores | p.11 | 10 | Mise en musique d'une lettre de poilu | p.28 |
| 5 | Éducation musicale, numérique et communication | p.14 | 11 | S'accompagner avec l'iPad | p.30 |
| 6 | Hamilton, the Musical | p.17 | 12 | Création d'une chorégraphie utilisant des objets connectés couplée avec une création musicale numérique originale. | p.33 |

index heures numérique : éducation musicale

A

Arts plastiques 24

C

Chanson 18

Chant 8, 15, 24

Choral 8, 15

Classe culturelles numériques 10

Classe inversée 21

Collaboration 15

Construction 26

Création 29

D

Différenciation 18

E

Échange 26

Éducation musicale 29

Efficienc 18

Engagement culturel 10

Évaluation en éducation musicale 26

Expression musicale 5, 8, 12, 31

H

Histoire 18, 29

I

Intégration projets artistiques et culturels 26

L

Langue vivante 18

Lecture expressive 29

Littérature numérique 10

M

Mixage 15

Montage 15, 24

Motivation 18

Musique [34](#)

O

Oral 5, 31

P

Production 26

Programmation [34](#)

R

Reportage 15

S

Spectacle vivant 8

T

Théâtre 24

Tournage 24



Campagne pour réduire les nuisances sonores dans le collège

**Projet mené par : Noémie PINERO,
Julien BRUNJAIL.**

Collège Lucie Aubrac (38).

Inspecteur référent : Yves RAUCH.

Cycle
4

LE PROJET

Créer une campagne de prévention des risques auditifs et de réduction des nuisances sonores dans le collège sous forme de spots audios en lien avec le cours d'éducation musicale et de physique.

LES OBJECTIFS

- Réinvestir le cours d'éducation musicale et de physique pour construire le projet.
- Comprendre la notion de risques auditifs en mettant en avant les causes et les conséquences d'une surexposition au bruit.
- Créer, à partir d'un seul outil numérique (l'iPad), un spot sonore comprenant un slogan (à vocation préventive ou informative), des sons enregistrés dans le collège illustrant le slogan, et des samples musicaux pour créer une unité entre les deux éléments et dynamiser le projet.
- Sensibiliser les autres élèves du collège aux nuisances sonores dans le collège.

ACTEURS

- 2 classes de 4^{ème}
- 49 élèves
- Éducation musicale et physique chimie

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

Production

- * Les élèves développent des compétences de montage audio (enregistrement, découpage, intégration de samples...). Ils sont sensibles à la qualité du son enregistré.

Autonomie

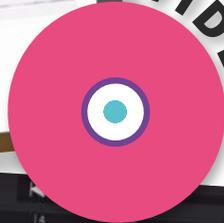
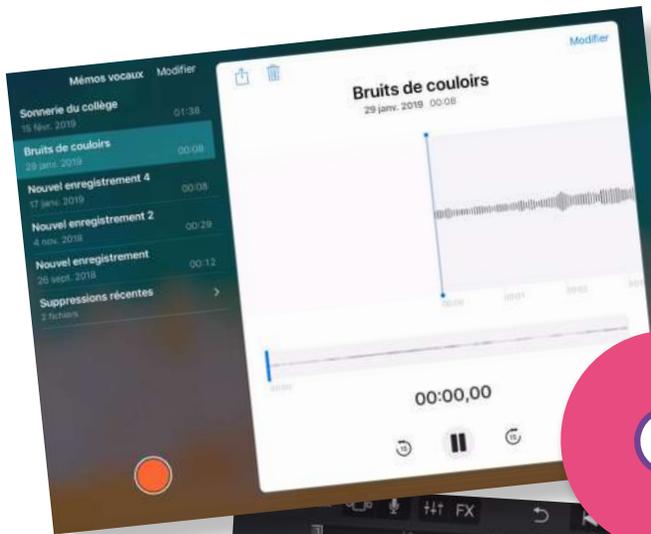
- * Les élèves sont autonomes dans leur travail, et construisent leur capacité à prendre des décisions en groupe.

Créativité

- * Grâce à la multiplicité des thèmes musicaux qu'offre l'application GarageBand, ils développent leur créativité en donnant à leur spot un style qui leur est propre.

Prise de conscience

- * Par la manipulation et la mise en pratique des connaissances, les élèves s'approprient les différentes notions et mesurent concrètement l'effet d'une surexposition sonore sur leurs oreilles.
- * Ils réfléchissent par eux-mêmes aux conséquences du bruit dans le collège.



VIDÉO



SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Innovation dans le support de production, produire autrement :

- L'iPad rend possible une pratique différente de la musique. Il amène les élèves à s'exprimer musicalement sous une autre forme.
- L'application GarageBand permet de produire une création originale et aboutie de manière plus rapide (2 ou 3 séances).

Proximité avec les élèves :

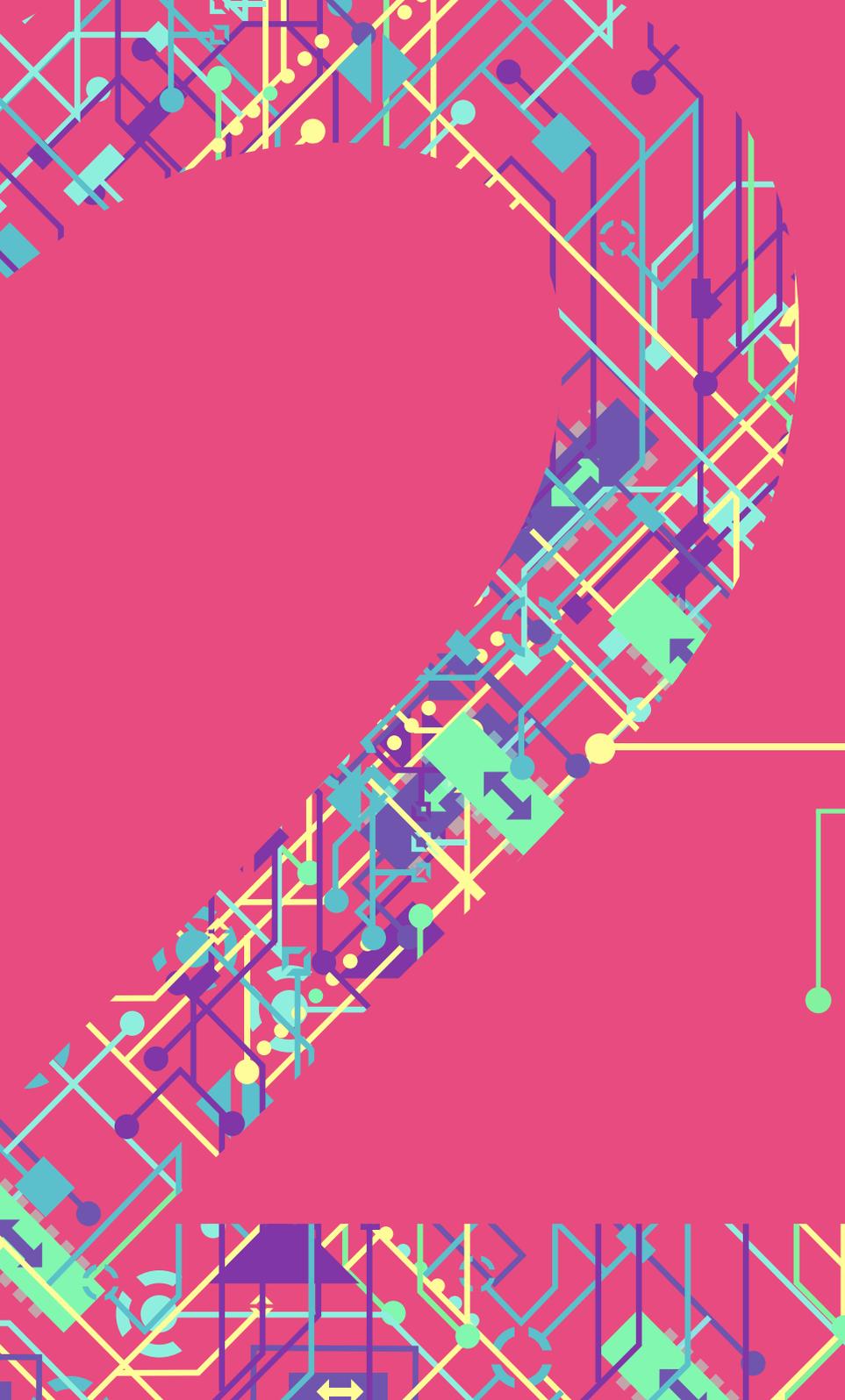
- L'accompagnement est plus personnalisé et permet une différenciation plus facile grâce au travail de groupe.

Faciliter les échanges interdisciplinaires :

- Le support numérique permet un suivi du travail des élèves simple, efficace et concret.

Amener les élèves vers l'autonomie :

- L'activité nécessite moins d'interventions formelles de l'enseignant.



Choeur virtuel

Projet mené par : Sylvie DEJOUX, Catherine MICHELARD, Cécile PASCAL, Marie-Noëlle OLIVE, Blandine SEGOND, Laurence SOUCHE, Hélène RIVIER, Benoît BARRET, Julien DADOLLE.

Collège Louis Juvet de Saint -Agrève ; Collège du Vivarais de Lamastre ; Collège Charles de Gaulle de Guilhaud-Granges ; Collège de l'Europe de Bourg de Péage ; Collège Gérard Gaud de Bourg-lès-Valence ; Collège Jean Macé de Portes-lès-Valence ; Collège Marc Seignobos de Chabeuil ; Collège du Diois de Die, Collège Jean Zay de Valence. (26)

Inspecteur référent : Yves RAUCH.

Cycle
3-4

LE PROJET

Spectacle autour de la communication « com, com, com, com » : un chœur accompagné (16 instruments différents) et dirigé par les professeurs. En dehors des chants que l'on retrouve habituellement dans un concert choral, présence de capsules vidéos et création d'un chœur virtuel mis en scène durant le spectacle.

LES OBJECTIFS

- Créer un chœur virtuel sur la chanson « CYBER » de ZAZIE, diffusée lors d'un spectacle inter-chorale sur le thème de la communication.
- Amener le spectateur à porter une réflexion sur le spectacle vivant et la virtualité d'Internet. Mettre les élèves en situation d'enregistrement puis de captation vidéo en vue d'une diffusion en public.
- Prendre conscience que l'enregistrement, qu'il soit audio ou vidéo laisse une trace inaltérable. Les élèves regroupés lors d'une répétition ont été enregistrés puis chaque chorale s'est filmée par groupe de 3 à 10 collégiens au moyen d'iPads. Les vidéos ont été calées et montées afin de créer le chœur virtuel.

ACTEURS

- Chorales de collégiens
- 430 élèves

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

L'enregistrement sonore et la captation vidéo ont eu un impact immédiat sur la qualité du rendu des élèves. L'enregistrement a permis d'aller beaucoup plus loin dans la maîtrise du chant (justesse, calage, articulation, obligation d'être ensemble donc qualité d'écoute, de concentration). Le fait de filmer les élèves les a amenés à être beaucoup plus rigoureux quant à leur posture de chanteur (tenue, implications physique et vocale, concentration, nécessité de s'impliquer dans le groupe).

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

La création du chœur virtuel nous a incités à inclure des capsules vidéos et utiliser davantage l'outil numérique pour notre spectacle.

Réutilisation pour certains enseignants de cette technologie dans nos classes lors d'une séquence autour de l'interprétation. Les élèves ont été amenés à se filmer individuellement en chantant sur un instrumental de façon à créer des émotions différentes. Travail difficile à réaliser en classe devant le groupe. L'élève seul devant son iPad a ainsi pu aller plus loin vocalement mais aussi dans la théâtralisation de l'interprétation.

VIDÉO





Classe Culturelle numérique

Cycle
4

Projet mené par : Marc PETIT.

Collège Debussy (38).

Inspecteur référent : Yves RAUCH.

LE PROJET

Au cours de l'année, une classe de 5ème du collège Debussy a échangé avec un artiste, Lionel Le Léouanic et les autres classes du département engagées dans le dispositif Classe Culturelles Numériques (CCN) par l'intermédiaire d'un espace numérique collaboratif.

Sur cette plateforme, nous avons répondu à des consignes, sous forme de textes, d'images ou d'autres médias, nous avons échangé, commenté les productions des autres classes.

ACTEURS

- 37 équipes pédagogiques
- LUX Valence / Erasme / Next Education.

LES OBJECTIFS

- S'exprimer et communiquer (en mots, en images, en musique, appréhender la littérature numérique).
- Acquérir la capacité de coopérer et de réaliser des projets (réalisation finale collaborative).
- Se sensibiliser à un usage raisonné et responsable du numérique (réagir en autonomie avec justesse aux travaux des autres classes du département, communiquer avec l'auteur *via* un forum dédié).



SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Le numérique comme facilitateur dans la mise en œuvre d'un projet annuel exigeant.

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- * Développement de l'autonomie et de l'engagement culturel.





Créations

sonores

Cycle
4

Projet mené par : Noémie PINERO.

Collège Lucie Aubrac (38).

Inspecteur référent : Yves RAUCH.

LE PROJET

Créer une musique instrumentale à partir de l'application GarageBand et la diffuser à la classe en modifiant les effets sonores en direct.

LES OBJECTIFS

- Produire de la musique autrement.
- Manipuler un outil qui permet d'avoir une production musicale complète.
- Construire un morceau de musique avec un style actuel, en s'aidant de toutes les fonctionnalités proposées par GarageBand, d'une durée allant de 1 minutes 30 à 3 minutes.
- Comprendre la construction d'une chanson :
 - ◇ Instrumentation (section mélodique et rythmique) ;
 - ◇ Différentes parties musicales (couplets, refrains, ponts) et phrasés musicaux.
- Manipuler des effets sonores face à la classe afin de faire varier sa musique.

ACTEURS

- 1 classe de 3^{ème}
- 23 élèves
- Éducation musicale

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

Autonomie

- * Les élèves peuvent évoluer en pratiquant à leur rythme.
- * Une fois l'activité démarrée, les élèves manipulent seuls ou en groupe l'application et ne sollicitent l'enseignant qu'en cas de besoin.

Créativité :

- * La multiplicité des thèmes musicaux qu'offre l'application GarageBand, permet aux élèves de développer leur créativité sans limite.

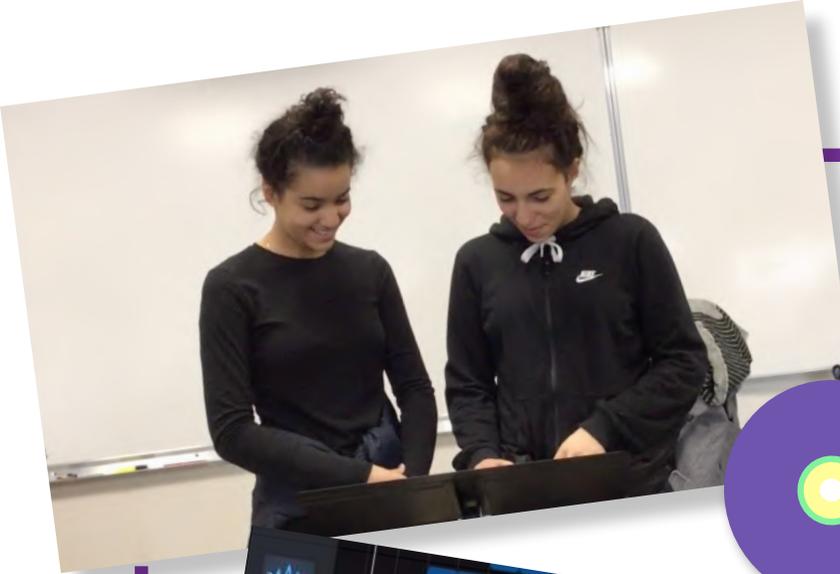
Immédiateté :

- * L'application GarageBand permet une production musicale approfondie et facilement accessible aux élèves.

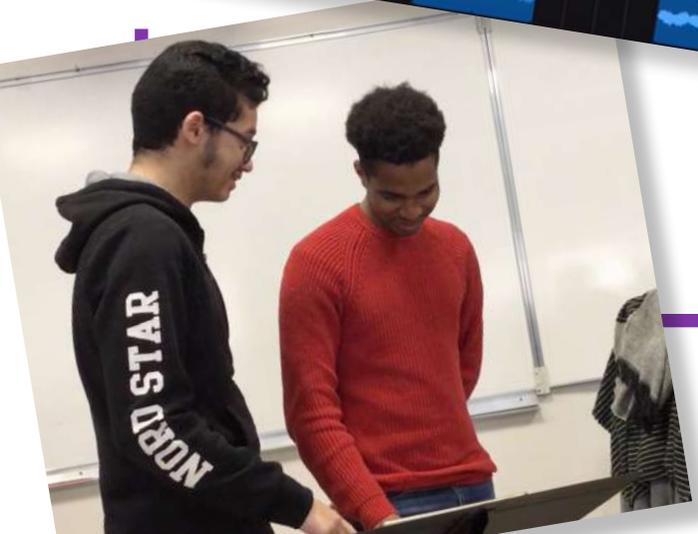
Valorisation du travail des élèves :

- * Les élèves arrivent assez rapidement à une production musicale aboutie, de bonne qualité et apparentées aux styles musicaux actuels.

Expression musicale



VIDÉO



SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Innovation dans le support de production, produire autrement :

- L'iPad amène les élèves à s'exprimer musicalement sous une autre forme.
- L'application GarageBand permet de produire une création originale et aboutie de manière plus rapide (2 ou 3 séances).

Projet actuel :

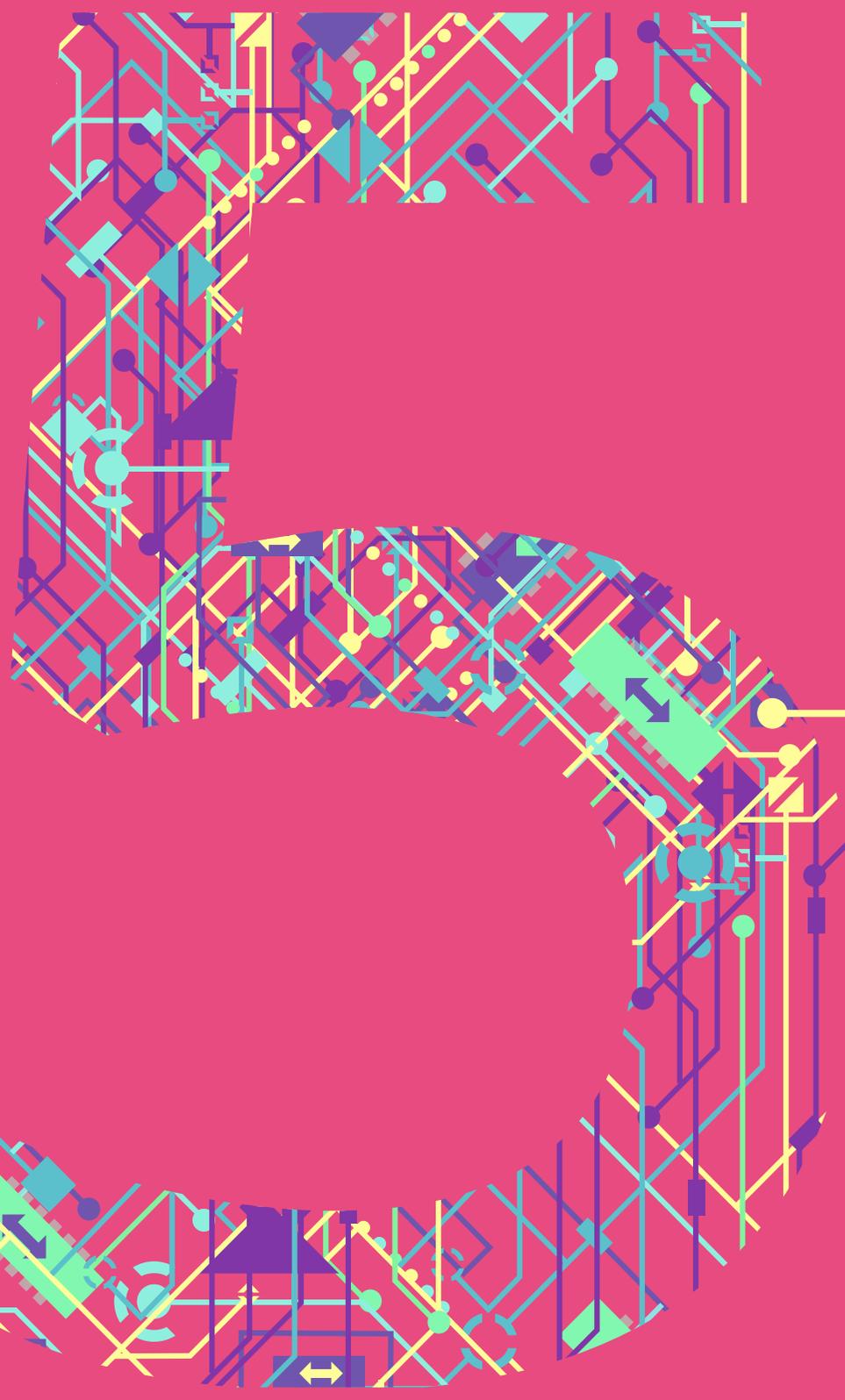
- La multiplicité des thèmes musicaux de l'application GarageBand permet à l'enseignant de proposer un projet proche des affinités musicales des élèves.

Proximité avec les élèves :

- L'accompagnement plus personnalisé permet une différenciation plus facile grâce au travail de groupe.

Amener les élèves vers de l'autonomie :

- L'activité nécessite moins d'interventions formelles de l'enseignant.



éducation musicale, numérique et communication

Cycle
4

Projet mené par : Didier LAGARDE.

Collège de Jastres (07).

Inspecteur référent : Yves RAUCH.

LE PROJET

Reportage de musique au collège de Jastres d'enregistrements de musiques acoustiques et électroniques et de chants travaillés au cours de l'année scolaire 2018-2019. Le montage et le mixage des extraits choisis par les élèves pour les insérer dans la présentation de leur projet ont été effectués avant et après la représentation de leurs camarades des établissements partenaires. Le reportage comprend des captations audio et vidéo des répétitions, des artistes, des élèves participants et de personnels encadrant le projet musical. La mise en forme de la présentation, avec une discussion autour des différents supports sera effectuée après la représentation et pourra être hébergée sur le site du collège de Jastres, la radio scolaire Info RC ou le blog « Ondes sonores ».

LES OBJECTIFS

Le projet interroge la manière dont le numérique peut contribuer à renforcer l'expression musicale des élèves dans le cadre de l'enseignement facultatif de chant choral et notamment lors des représentations.

Il permet de :

- nourrir la créativité des élèves grâce à l'utilisation d'outils numériques adaptés,
- organiser leur pensée dans un but de communication efficace,
- développer l'autonomie pour exécuter une tâche complexe (production et diffusion d'un reportage rendant compte du travail des groupes partenaires),
- travailler la collaboration entre pairs, l'argumentation et les débats,
- valoriser et communiquer à propos d'un projet artistique culturel axé sur le chat choral.

ACTEURS

Elèves volontaires du projet musical associant le lycée Marcel Gimond, les collèges de Jastres et de Montpezat, les écoles de Beausoleil et des Oliviers d'Aubenas.

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

La grande motivation pour ce projet a permis la formation d'un groupe d'élèves autonomes et responsables. Ils ont su s'affirmer lors des interviews réalisées avec les adultes et les élèves participants. Leurs prises de positions réfléchies sur le choix des supports utilisés les ont conduits à solliciter l'aide des adultes référents (enseignants, professionnels) lors du travail pour aboutir à un travail de grande qualité. Au delà de leur légitime fierté, ils ont pu valoriser le projet musical de leurs camarades en incitant d'autres élèves à y participer l'an prochain.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

L'interaction forte avec les élèves impliqués dans le projet permet de mettre à distance les relations professeur-élève. La prise en compte des choix des élèves dans la construction d'un projet commun axé sur l'utilisation de technologies actuelles a permis d'établir d'autres relations au sein du projet musical. Enfin, ce type de travail peut être un exemple de projet numérique pour les autres collègues des différents établissements impliqués dans le projet de création d'un spectacle musical (de l'école au lycée).

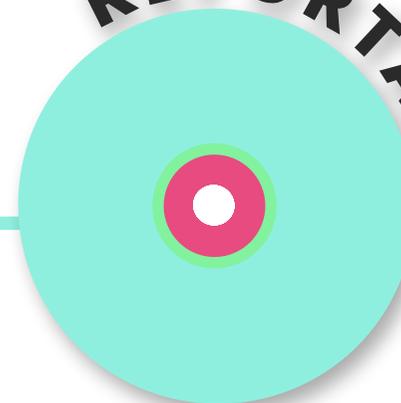
Reportage audio par Info RC (radio scolaire du bassin d'Aubenas)

REPORTAGE



Reportage audio par les élèves volontaires du groupe musique du collège de Jastres

REPORTAGE





Hamilton, the musical

Projet mené par : Gaëlle MICHAUD.

Collège Jacques Brel & Collège Gaspard Monge (38).

**Inspecteurs référents : Marylène DURUPT,
Alain GIRAULT.**

**Cycle
4**

LE PROJET

Etude de la Révolution Américaine dans les chansons d'une comédie musicale contemporaine (Hamilton) *via* le numérique, puis interprétation de chansons de la comédie, enregistrement avec GarageBand et tournage/montage du clip avec iMovie

ACTEURS

- 4 groupes de 22 élèves
- Classe de 4^{ème}

LES OBJECTIFS

Culturels

- La révolution américaine, Broadway, les figures de la création des Etats-Unis, le hip hop.

Lexicaux

- Le spectacle, la guerre, la politique, les émotions / La personnalité.

Grammaticaux

- Le *Present Perfect* / Le Superlatif / Le Futur / La Préférence / Révisions de la Comparaison et du Prétérit.

Phonologiques

- Les diphtongues, le rythme, l'intonation, la prononciation par l'imitation.

Sociolinguistiques / pragmatiques :

- Les registres de langue / les codes du hip hop / l'écriture d'un rap en anglais.

«Citoyen»

- Collaborer, coopérer, comprendre le rôle de la France dans l'Histoire du monde.

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

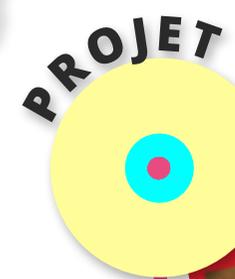
- * Le travail individuel et collaboratif *via* le numérique a permis aux élèves de se responsabiliser, d'être autonomes dans les tâches et le rythme des apprentissages, d'acquérir des compétences sociales et de remédier à des situations problématiques liées au travail.
- * Le numérique est vecteur de motivation. Avec la possibilité de choisir et de « créer » leur parcours sur iPad en fonction de leurs objectifs, les élèves sont plus investis en classe et plus efficaces : ils réussissent toutes les activités proposées à leur niveau, les appréhendent de façon ludique et prennent du plaisir à venir en classe pour travailler. L'acquisition du vocabulaire et des structures grammaticales se fait plus aisément et plus rapidement. L'accompagnement et la remédiation du professeur restent toutefois nécessaires.
- * Les compétences en compréhension orale / écrite se sont renforcées : la moitié des élèves obtient un niveau A2+ voire B1 pour certains (niveau attendu en seconde, au lycée).
- * L'Expression écrite est plus fluide et créative, car le numérique et le travail sous forme de projet laissent toute leur place à la personnalité et à l'imagination de l'élève.
- * L'expression orale est plus authentique, car les élèves, en chantant, se sont rendus compte qu'ils imitaient ce qu'ils entendaient. Cela a permis de travailler l'intonation, la fluidité et la prononciation (par le rap et le chant) de façon plus approfondie.
- * Le numérique a développé l'aide entre pairs : Les élèves enseignent aux autres ce qu'ils ont appris (en anglais, dans le parcours qu'ils ont choisi au début du projet) et partagent ce qu'ils savent faire (sur GarageBand, iMovie...). Ils ont compris l'importance de rassembler les compétences et qualités de chacun des membres du groupe dans un but final, la création d'une vidéo.

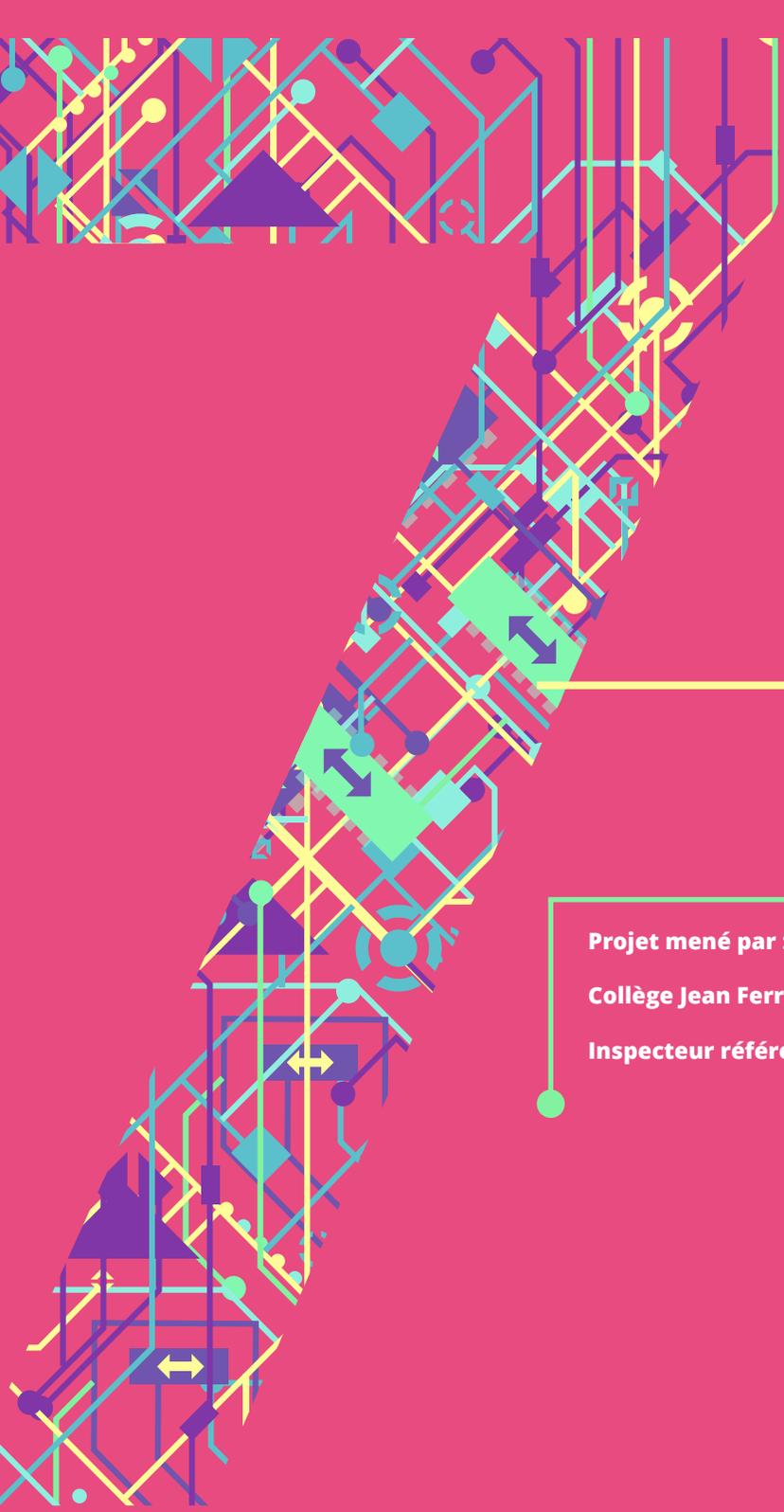
SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

La posture du professeur change entièrement grâce à ce projet : il est davantage dans une posture d'accompagnant que de commandant de bord. Il guide et conseille les élèves en fonction de leurs objectifs et les aide à trouver des solutions. Il explicite, répond aux questions et pousse les élèves dans leur réflexion. Le cours de langues vivantes trouve tout son sens puisque le passage par la langue cible est devenu une nécessité pour tous dans le but de communiquer (matériel, logiciels, contenu du cours, projet) aussi bien à l'oral (en classe) qu'à l'écrit (« chat » de la classe etc.). On utilise alors la langue dans une variété de contextes.

Le travail du professeur, par conséquent, change aussi : il y a un travail de préparation en amont et d'organisation qui n'est pas négligeable, mais qui permet d'être serein et de rester organisé. L'enseignement via le numérique pousse le professeur à analyser ses pratiques régulièrement, ce qui donne lieu à la mise en lumière de pistes de progression pour la suite ou durant le projet.

Le regard face à l'évaluation change également : le professeur voit plus aisément où en sont les élèves et comment les guider ensuite en proposant des évaluations ciblées à des moments clés du projet, plus régulières mais plus simples à organiser et à corriger grâce au numérique. Cela permet d'évaluer les compétences en fonction de la progression et du travail de l'élève sur la totalité du projet.





l'aventurier, garageband

Projet mené par : Julien CASTILLO.

Collège Jean Ferrat, Collège Grange (38).

Inspecteur référent : Yves RAUCH.

Cycle
4

LE PROJET

Réalisation de l'accompagnement instrumental de la chanson l'Aventurier du groupe Indochine sur GarageBand (iPad).

LES OBJECTIFS

- Ce projet vise différents objectifs : le numérique au service de l'expression musicale. Renforcer l'expression musicale chez les élèves en améliorant leur perception et en les rendant acteurs de leur propre musique.
- Ce projet va également chercher à nourrir la créativité de l'élève : il va se transformer en musicien. Enfin, ce projet aura une dimension collective (entraide, projet commun, chaque réalisation servira à la classe entière) mais également individuelle : chaque élève travaille à son rythme grâce à un fonctionnement en classe inversée. Le projet sera partagé et mutualisé.

ACTEURS

- 10 classes de 3ème
- 280 élèves
- Éducation musicale

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- * Les élèves ont fait preuve d'une très grande motivation lors des différentes étapes du projet : présentation, prise en main de l'application GarageBand, premiers enregistrements « concrets », découverte et manipulation des différents instruments etc.
- * Très vite, ils ont eu plaisir à chanter par-dessus leur création, et éprouaient même le besoin de le faire pour vérifier leur travail. Chanter par cœur était un automatisme, fredonner une ligne mélodique de guitare ou de synthétiseur semblait naturel, tout comme frapper un rythme de batterie pour s'entraîner.
- * Les élèves ont pu s'immerger totalement dans la musique, et beaucoup sont allés au-delà des attentes.



SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

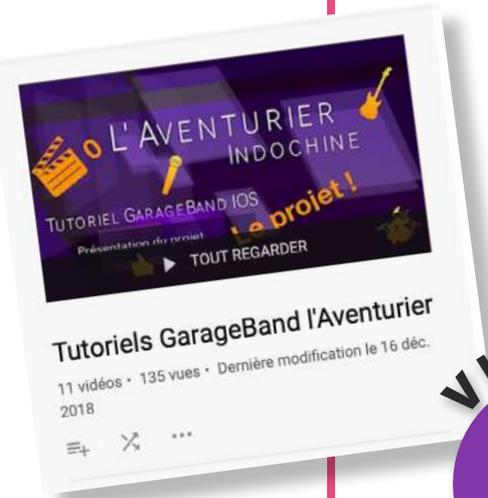
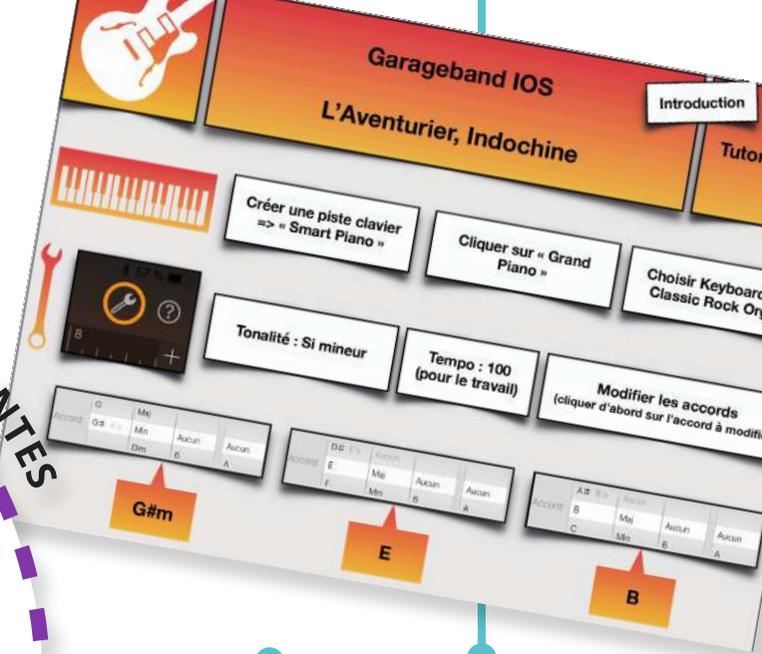
Ce projet a permis d'aller plus loin dans la pratique du numérique : en réalisant 11 tutoriels vidéo accompagnés pour certains de fiches pdf.

Mettre en place un vrai travail de classe inversée, où le temps en classe était totalement consacré à de l'aide personnalisée, à un échange avec les élèves, au plus près de la création musicale.

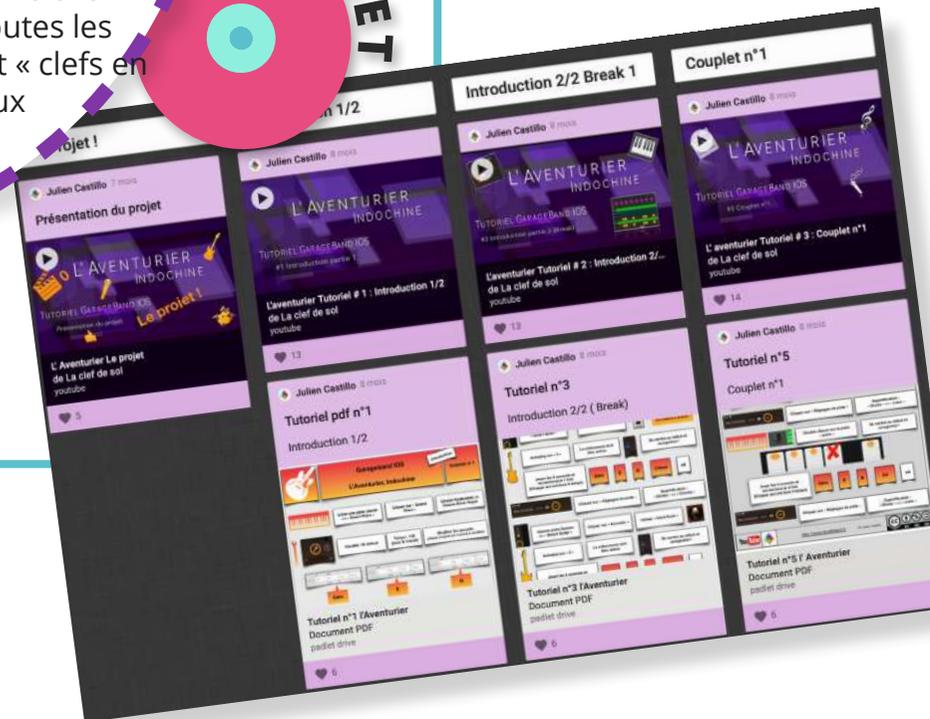
Ce projet a permis de tisser un véritable lien entre les élèves et enseignant mais également entre eux. Savoir que toute la classe allait chanter, accompagnée par le projet d'un élève était réellement motivant. En mettant toutes les ressources sur le site, on propose ce projet « clefs en main » à tous les collègues désireux de le réaliser.

VIDÉO

PADLET



- 1 L'Aventurier Le projet
La clef de sol
4:13
- 2 L'Aventurier Tutorial # 1 : Introduction 1/2
La clef de sol
5:40
- 3 L'Aventurier Tutorial # 2 : Introduction 2/2 (Break)
La clef de sol
6:50
- 4 L'Aventurier Tutorial # 3 : Couplet n°1
La clef de sol
5:05





C'est pas sorcier... la valse !

**Projet mené par : Maud ANTHONIOZ-BLANC,
Sylvain KNAEBEL.**

Collège La Mandallaz (74).

Inspecteur référent : Yves RAUCH.

Cycle
4

LE PROJET

A partir d'une séquence d'éducation musicale autour de la valse, créer et enregistrer un reportage vidéo dont tous les rôles seront joués par les élèves.

LES OBJECTIFS

Réaliser le tournage et le montage vidéo d'une saynète apportant des éléments de réponse à la problématique d'une séquence d'éducation musicale et comportant des illustrations sonores vocales.

ACTEURS

- 3 classes de 5^{ème}
- 80 élèves
- Éducation musicale et chant
- Arts plastiques

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

La proposition d'un projet vidéo réunissant l'approche visuelle des arts plastiques et l'approche sonore de l'éducation musicale a tout de suite motivé les élèves. La forme du compte-rendu de cours théâtralisé a beaucoup plu aux collégiens et a grandement favorisé l'appropriation et la mémorisation des notions abordées en classe, ainsi que l'exigence de qualité. Le rapport à la caméra a aidé les jeunes à se concentrer, à s'auto-évaluer et à améliorer leurs productions et leur oral. Les différentes tâches proposées ont permis à tous les élèves de trouver leur place au sein du projet.

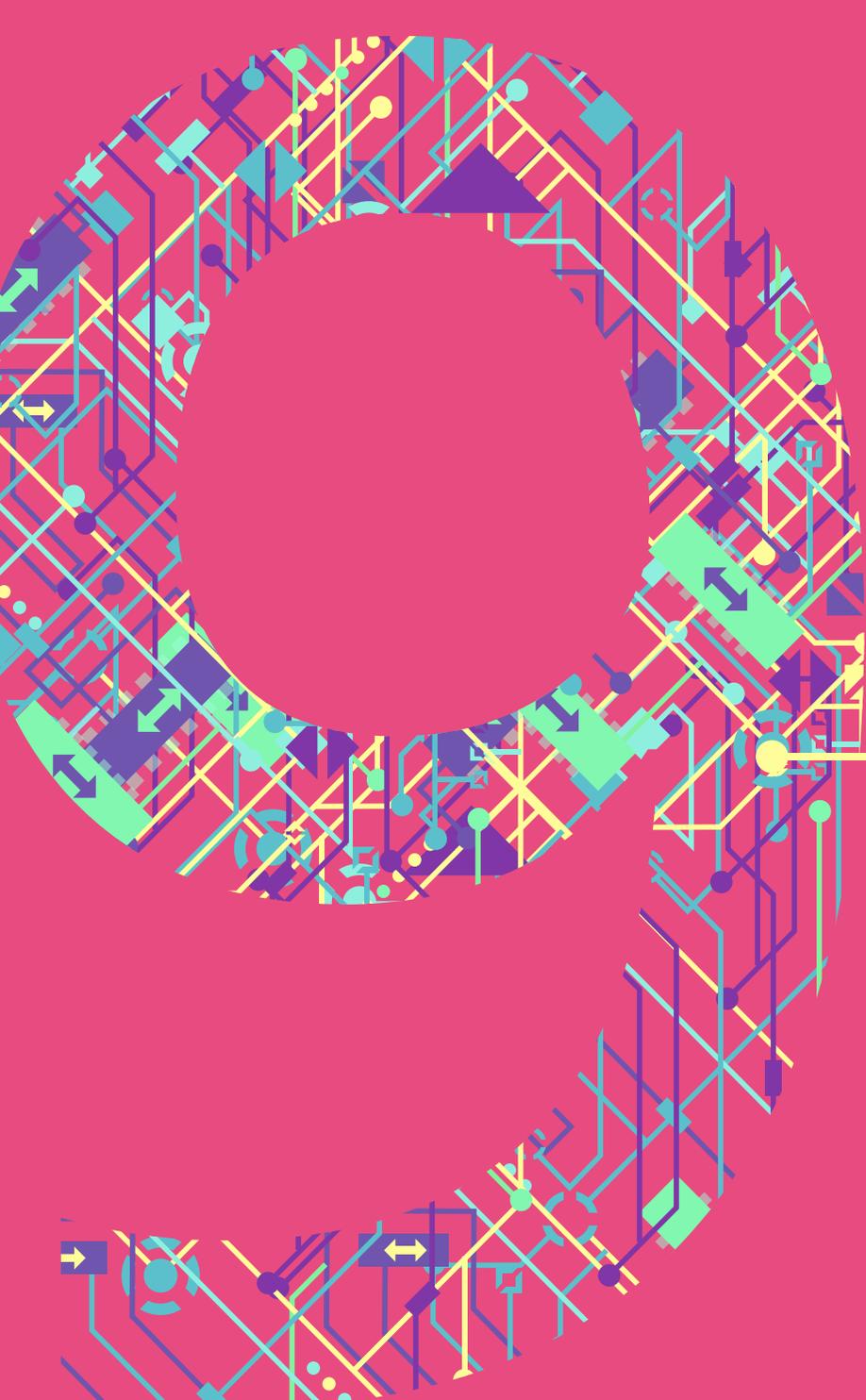
SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Monsieur Knaebel était déjà familier des montages vidéo, et Madame Anthonioz-Blanc de la pratique théâtrale, avec les élèves.

Le fait de réfléchir ensemble à un projet pouvant mettre en œuvre des dispositifs et des outils au service de leur pédagogie les a dynamisés et leur a permis d'apporter de la fraîcheur dans leur enseignement.

Les deux professeurs sont désireux de reconduire des projets innovants et qui laissent une grande place à l'autonomie des élèves.

VIDÉO



outils numériques et éducation musicale au collège

Cycle
3-4

Projet mené par : Pascal CELLARD.

Collège Frédéric Mistral (38).

Inspecteur référent : Yves RAUCH.

LE PROJET

Implication du professeur d'éducation musicale dans l'utilisation des outils numériques en cours d'EM, lors de projets transdisciplinaires d'éducation artistique et culturelle et en temps périscolaire.

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- * Pour tous les travaux pratiques de création (musiquelab, audacity, GarageBand...), l'outil numérique permet de concrétiser des notions en manipulant vraiment la matière sonore avec différentes approches et permet de motiver les élèves. Par exemple, on observe que le peu de temps passé en salle d'informatique avec tel ou tel logiciel (avec des objectifs bien définis à l'avance et clairement établis) est un temps où la plupart des élèves restent très concentrés.
- * Les traces audio ou vidéo en cours permettent aux élèves de s'autoévaluer. L'enregistrement lorsqu'il est bien placé est un bon outil de concentration. En plus de l'évaluation musicale, il permet aussi d'évaluer les savoir-être de façon objective.
- * Les traces audio ou vidéo lors de projets transdisciplinaires permettent aussi des situations d'autoévaluations pendant le déroulement du projet et elles permettent aussi de valoriser les actions entreprises (sorties culturelles, interventions artistiques ...).

LES OBJECTIFS

DANS LE COURS D'ÉDUCATION MUSICALE

- Créations d'élèves : constructions rythmiques, montages électroacoustiques, manipulation de fichiers audio... Traces vidéo ou enregistrements audio des productions d'élèves pour évaluation et/ou valorisation.

DANS LES PROJETS TRANSDISCIPLINAIRES

- Traces vidéo, audio ou images des projets pour valorisation. ex : utilisation d'iPads lors des sorties culturelles ou des projets d'intervention artistique PICC niveau 4ème avec productions sur site web du collège. Travaux de montage souvent supervisés ou fait par le professeur d'éducation musicale.

DANS LES PROJETS PERISCOLAIRES

- Traces vidéo et audio des différents projets (option chorale, atelier musique en scène, journée festive...). Utilisation de GarageBand comme instruments virtuels en live (atelier musique en scène), utilisation d'outils connectés (ex : phonotonic : appli rythmique chant, ou expression corporelle pendant le cross du collège) vecteur d'intégration d'élèves handicapés (qq élèves d'IME à la chorale).

ACTEURS

- 6^{ème} à la 3^{ème}
- 450 élèves
- Professeurs d'arts plastiques et de français



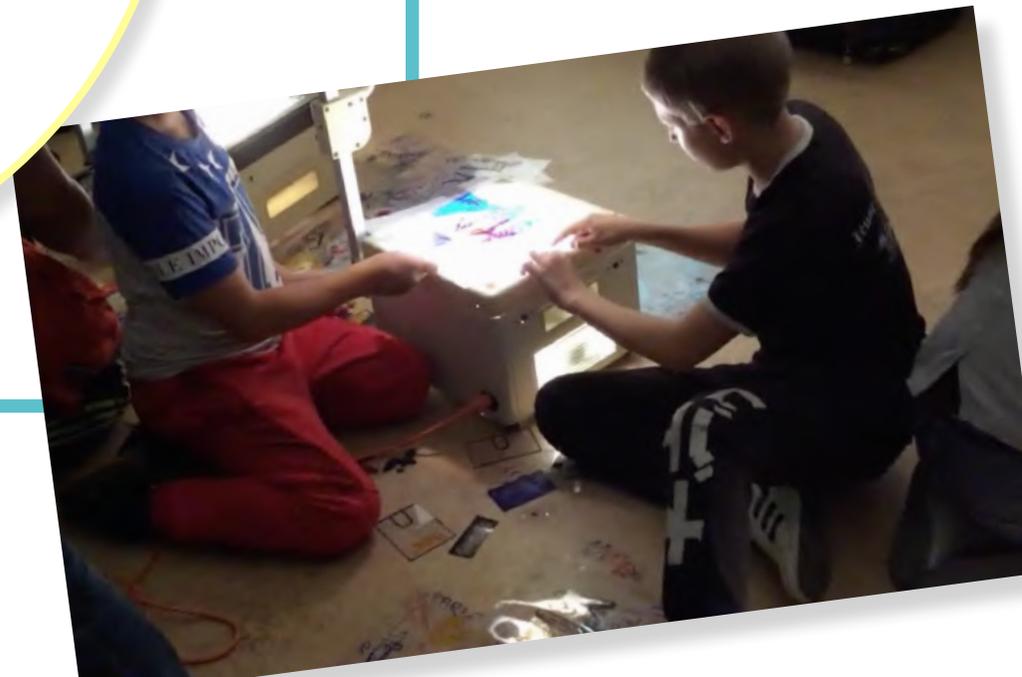
SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

L'utilisation des iPads est encore nouvelle cette année (1ère année d'utilisation dans notre collège) mais ils sont déjà nos outils principaux d'évaluation (trace vidéo). Nous les expérimentons surtout dans les activités périscolaires et lors des sorties culturelles mais cela va permettre peu à peu un élargissement des pratiques déjà existantes en cours.

Remarque : Les applis des iPads sont souvent comparables aux applis des téléphones portables des élèves. En utilisant de plus en plus l'outil numérique, nous montrons aux élèves comment on peut l'utiliser de façon structurante dans notre domaine ; ce n'est pas rien.

Il arrive aussi fréquemment que des élèves soient plus débrouillards que les enseignants avec certains outils, ce qui permet de motiver les élèves un peu plus.

VIDÉO





mise en musique d'une lettre de poilu

Projet mené par : **Caroline HAUTECOEUR.**

Collège Combe de Savoie. (73).

Inspecteur référent : Yves RAUCH.

Cycle
4

LE PROJET

Travail sur la 1ère guerre mondiale en histoire. Lecture expressive d'une lettre de poilu en Français. Enregistrement en éducation musicale + choix musicaux et bruitages + travail de montage sur ordinateur.

LES OBJECTIFS

- Développer la création artistique de chaque élève, faire des choix et les expliquer à la classe.
- Travailler sur le devoir de mémoire en interdisciplinarité.
- Découvrir l'outil numérique et s'appropriier le logiciel Audacity pour mettre en œuvre sa propre création.

ACTEURS

- 6 Classes de 3^{ème}.
- Professeurs d'Education musicale, lettres, HG, documentaliste

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- * Les élèves ont fait preuve d'une très grande motivation lors des différentes étapes du projet : présentation, prise en main de l'application GarageBand, premiers enregistrements « concrets », découverte et manipulation des différents instruments etc.
- * Très vite, ils ont eu plaisir à chanter par-dessus leur création, et éprouaient même le besoin de le faire pour vérifier leur travail. Chanter par cœur était un automatisme, fredonner une ligne mélodique de guitare ou de synthétiseur semblait naturel, tout comme frapper un rythme de batterie pour s'entraîner.
- * Les élèves ont pu s'immerger totalement dans la musique, et beaucoup sont allés au-delà des attentes des enseignants.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Les enseignants osent décroiser leurs disciplines, utiliser des outils numériques parfois nouveaux pour eux, tel l'enregistreur.

Notre établissement permet le co-enseignement... très agréable pour découvrir le croisement de nos disciplines.

À ÉCOUTER



s'accompagner avec l'iPad

Cycle
3-4

Projet mené par : Noémie PINERO.

Collège Lucie Aubrac (38).

Inspecteur référent : Yves RAUCH.

LE PROJET

Faire produire aux élèves un accompagnement musical avec l'iPad en direct.

LES OBJECTIFS

Rendre les élèves autonomes en s'accompagnant sans l'aide du professeur grâce à l'application GarageBand.

Mêler le chant acoustique aux nouvelles technologies.

Un élève manipule l'iPad pour :

- ◇ Démarrer l'enregistrement ;
- ◇ Mettre en route/arrêter les samples rythmiques en fonction des différentes parties ;
- ◇ Manipuler des effets sonores en fonctions des parties et phrases musicales.

ACTEURS

- Chorale de 10 élèves
- Enseignement complémentaire

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

Créativité musicale :

- * Les élèves développent leur créativité en faisant des choix instrumentaux.
- * Ils prennent conscience qu'une chanson se construit en différentes parties/phrases musicales et que dans un accompagnement, on ne peut pas ajouter un instrument à n'importe quel moment.

Autonomie :

- * Les élèves sont autonomes dans la production d'une chanson, plus besoin d'accompagnement instrumental réalisé par l'enseignant.
- * Ils travaillent le bien vivre ensemble en faisant des choix communs.

Valorisation du travail, confiance en soi :

- * L'application GarageBand permet aux élèves de produire un accompagnement de qualité, ce qui permet d'aborder une représentation publique avec davantage de confiance.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Amener les élèves sur le chemin de l'autonomie

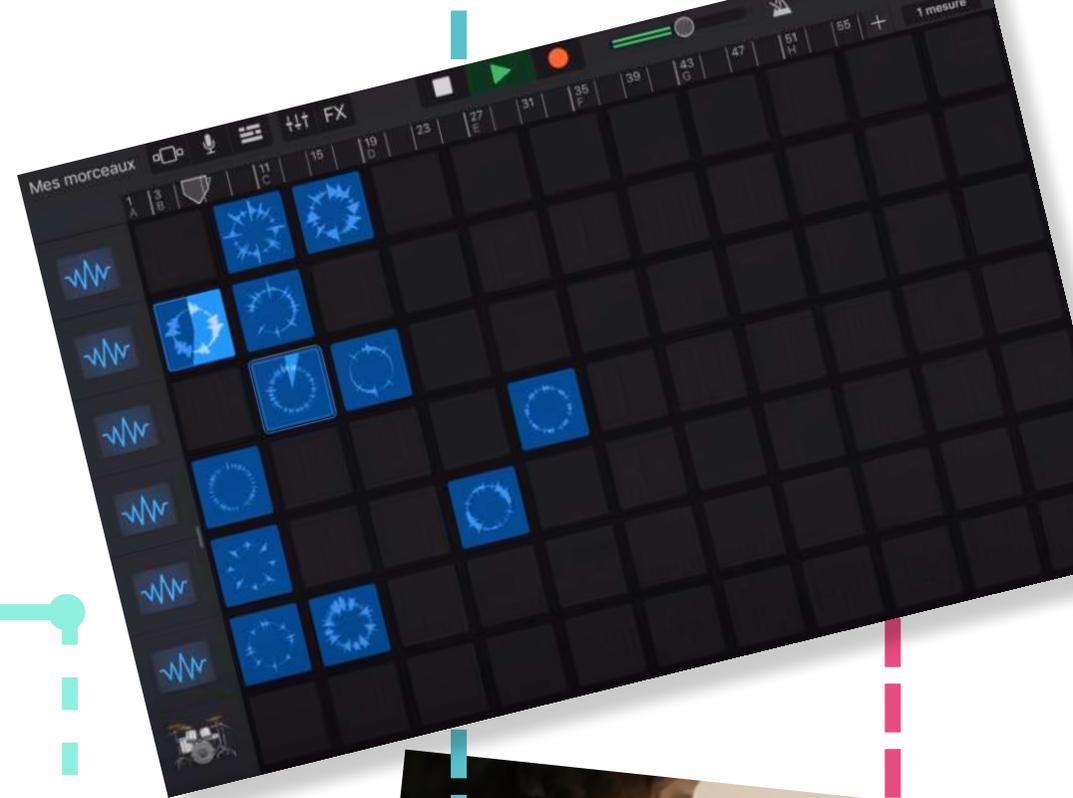
L'enseignant accompagne progressivement les élèves à devenir des musiciens polyvalents, pas uniquement des interprètes chanteurs.

Devenir spectateur du travail des élèves

Se détacher du rôle d'accompagnateur permet de se concentrer davantage sur la production.

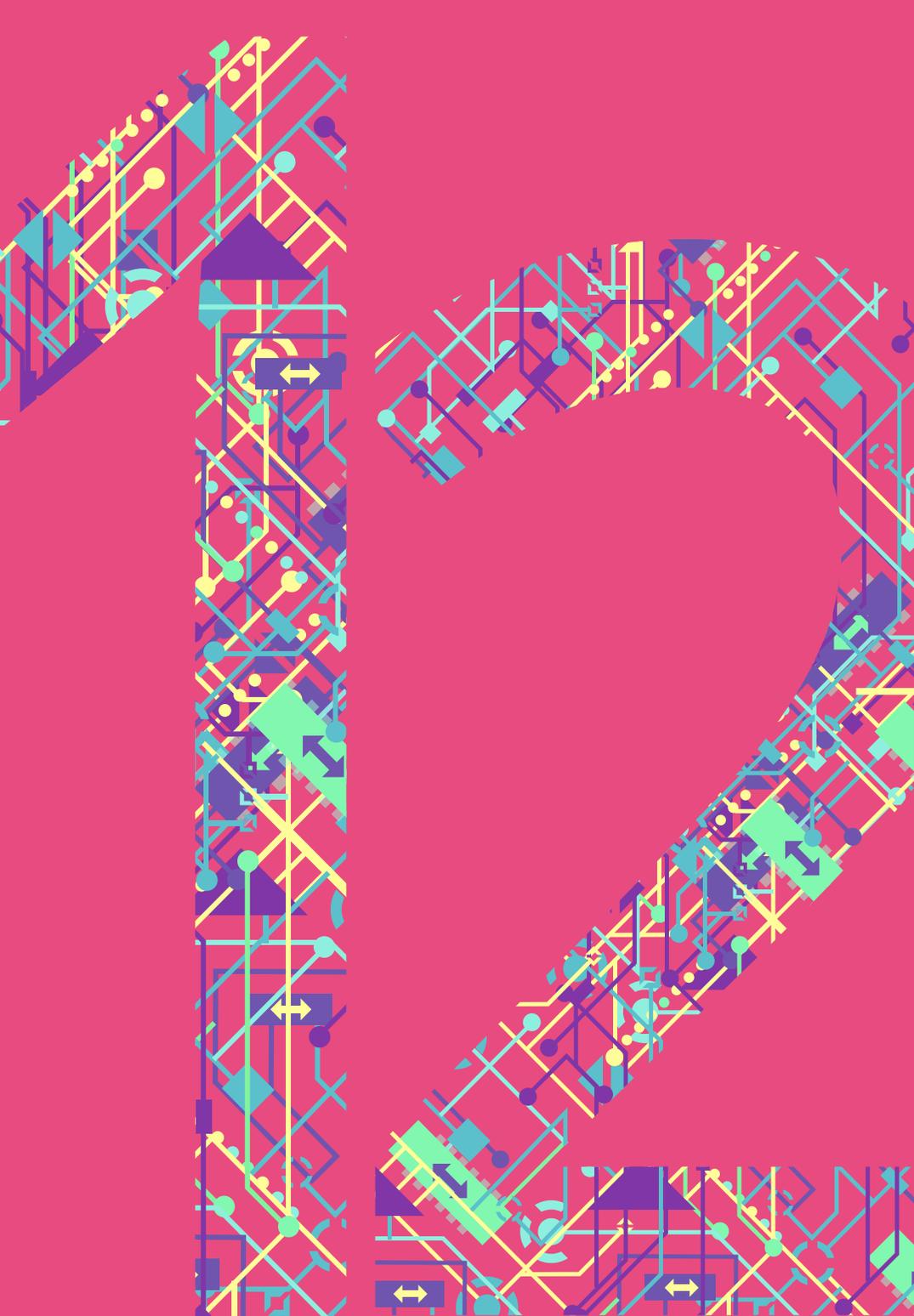
Varié les supports

L'outil numérique apporte une vraie diversité musicale, en effet, l'accompagnement ne se limite plus au piano ou à la guitare.



VIDÉO





Création d'une Chorégraphie utilisant des objets connectés Coulée avec une Création musicale numérique originale.

Cycle
3

Projet mené par : **Olivier RIOSSET.**

Circonscription CREST (25)
École Primaire de Saint Julien en Quint
École Primaire de Solaure en Diois.

Inspecteur référent : **Olivier MISUIRNY.**

LE PROJET

Création musicale avec tablette et chorégraphique avec programmation d'objets connectés.

ACTEURS

- Classe Unique Cycle 3/ 12 élèves
- Cycles 2 et 3 / 11 élèves

LES OBJECTIFS

- Réaliser une chorégraphie couplée avec une musique originale créée par les enfants à l'aide de la tablette. Utiliser des objets connectés musicaux et visuels programmés.
- Education musicale
- Explorer, imaginer et créer
- Développer chez les élèves des compétences clés de la société et du monde professionnel du XXIe siècle : la créativité, l'innovation, le travail en groupe, le travail en mode projet ou encore l'autonomie.

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

La fabrication numérique, la robotique, la création autour des objets numériques favorisent les nouvelles compétences. En effet l'apprentissage du code informatique permet de découvrir et d'acquérir des modes de résolution de problèmes différents des approches scolaires classiques.

« Tout le monde peut faire de la musique » grâce aux applications dédiées sur tablette. Ainsi aucun enfant n'est en échec par rapport aux objectifs ce qui permet d'acquérir de la confiance en soi.

Sans le numérique, il est impossible de faire cette création.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Les enseignants ont pu mettre en place un travail de projet mettant en œuvre des compétences transversales. Dans les disciplines éducation musicale telle que programmation, arts visuels, français, danse.

VIDÉO

