

# La tablette en Éducation Musicale

Autonomie, légèreté, simplicité d'utilisation, mobilité sont des qualités reconnues de la tablette pour modifier l'organisation et l'usage du numérique dans la classe



**PERCEPTION**

**PRODUCTION**

**CRÉATION**



Enregistrement  
Montage vidéo  
Écoute en îlots  
Jouer à plusieurs  
Recherches internet

Travail individuel  
Travail collectif

# Des applications



**iMovie** : Montage vidéo, bandes-annonces...

**GarageBand** : Collection d'instruments tactiles, studio d'enregistrement, boucles... pour jouer, créer...

## Exemple d'utilisation



### Découvrir une oeuvre musicale en îlots

Lieu	En classe
Acteur(s)	Élèves en autonomie
Effectif en action	Groupes d'élèves
<b>Modalités de travail de la situation d'apprentissage</b>	Les élèves travaillent en îlots avec une fiche de travail, un iPad et un duplicateur de casque. Ils scannent un QR code avec leur tablette qui les renvoie vers un extrait musical sur YouTube.
Précisions	Ils découvrent une œuvre musicale avec la tablette mise à leur disposition. Chaque groupe collaborent pour analyser et expliquer l'extrait. Chaque groupe proposent un compte-rendu oral à la classe
<b>Socle commun</b> Domaine, sous-domaine, formulation opérationnelle et citation exacte de la compétence liée du socle commun	<p><b>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.</li> <li>- Parler, communiquer, argumenter à l'oral de façon claire et organisée.</li> <li>- [L'élève] adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.</li> </ul> <p><b>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coopération et réalisation de projets.</li> <li>- L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.</li> </ul>
<b>Education musicale</b> Compétence(s) travaillées	<p><b>Cycle 3, Écouter, comparer et commenter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.</li> </ul> <p><b>Échanger, partager, argumenter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.</li> </ul>
Outil(s) du professeur	Ordinateur, VPi, logiciel de diaporama
Outil(s) des élèves	Tablettes, duplicateurs de casque, lecteur de QR code (sur la tablette) + YouTube (par wifi)
Outils privés de l'élève	Casque ou écouteurs audios.
Plus-value pédagogique	Le numérique permet une écoute en îlots où chacun avance à son rythme. Possibilité d'écouter l'extrait autant de fois que de besoin. Avec le QR code, les élèves peuvent réécouter l'extrait à la maison.
Mots-clés	QR code, îlots, YouTube

## Pour l'autoévaluation des élèves

Programme éducation musicale	Repères pour l'auto-évaluation des élèves	Socle commun
<ul style="list-style-type: none"><li>- Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.</li><li>- Ecouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>J'identifie les caractéristiques musicales de l'œuvre.</b></li><li>• <b>Je collabore au sein du groupe</b></li><li>• <b>Je fais un compte rendu oral à la classe</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Participer à un projet d'écriture collectif.</li><li>- Partager des tâches dans le cadre d'un travail de groupe.</li><li>- La voix pour expliquer l'organisation d'une œuvre.</li></ul>

## Des ressources

### Situations d'apprentissage faisant usage du numérique :

<https://eduscol.education.fr/education-musicale/enseigner/ressources-et-usages-numeriques/outils-et-pratiques-numeriques-en-classe/pratiques-numeriques.html>

### Tablettes tactiles : Retours d'expérimentations et potentialités pédagogiques

<https://eduscol.education.fr/cid71927/tablettes-tactiles-retours-d-experimentations-et-potentialites-pedagogiques.html>