

# FORMATION « EDUCATION MUSICALE ET NUMERIQUE »



MINISTÈRE DE  
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE  
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE



[Page Ressource](#)



» L'école  
change avec  
le numérique »  
#EcoleNumerique

[Valérie Perreaut - Animatrice TICE 58](#)

[valerie.perreaut@ac-dijon.fr](mailto:valerie.perreaut@ac-dijon.fr)

Février 2016

[www.ac-dijon.fr](http://www.ac-dijon.fr)



**Votre pratique en  
éducation musicale après  
quelques mois  
d'enseignement**

**L'éducation musicale  
dans les nouveaux  
programmes  
2016**

**Présentation  
de quelques outils  
numériques  
pertinents**

**Présentation de  
quelques ressources  
musicales  
pertinentes**

La compétence  
« Chanter et  
interpréter »

Choisir un  
chant

Diriger un  
chant

Jouer sur les  
paramètres  
du son

« Echanger,  
partager,  
argumenter »

La compétence  
« Ecouter, comparer,  
commenter »

Que peut-  
on faire  
écouter ?

Un angle  
d'écoute  
identifié

Quelques  
actions

« Echanger,  
partager,  
argumenter »

La compétence  
« Explorer, imaginer,  
créer »

L'exemple de  
la  
sonorisation

Les étapes  
pour  
sonoriser

« Echanger,  
partager,  
argumenter »

S'engager  
dans la réalisation  
d'un projet

Les grands  
principes

## Dans quel domaine ?

- Chant
- Ecoute
- Création

## Quel type de chant ?

- Chant scolaire
- Chant de variétés

## Quel type d'écoute ?

- Ecoute-plaisir
- Ecoute active
  
- Ecoute d'œuvres classiques
- Ecoute de chansons

## Quelques créations ?

- Sonorisation
- Jeux vocaux
- Partitions sonores
- Autre

## Un projet ?

- Autour du chant
- Autour de l'écoute
- Autour de la création
- Autour de ces trois composantes
  
- En lien avec d'autres disciplines

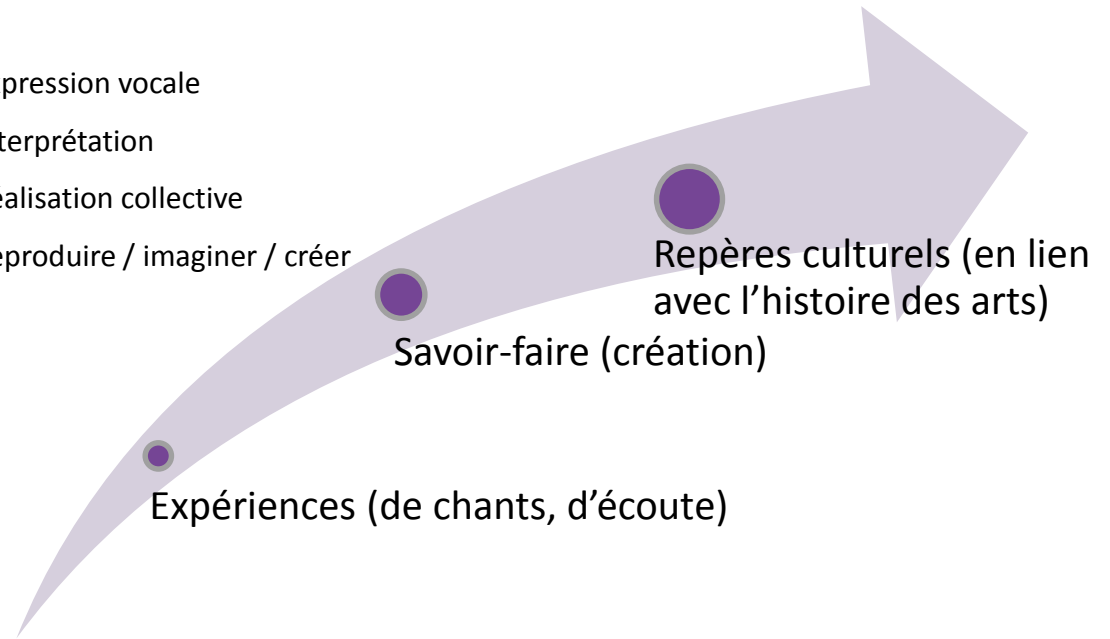
2 grands champs de compétences

La perception

La production

- Expression vocale
- Interprétation
- Réalisation collective
- Reproduire / imaginer / créer

- Ecoute
- Relation, ressemblance, différence entre œuvres
- Repères culturels
- Développement de l'esprit critique



## 4 groupes de compétences à travailler

CYCLE 2

Chanter

Ecouter,  
comparer

Explorer et  
imaginer

Echanger et  
partager

CYCLE 3

Chanter et  
interpréter

Écouter, comparer  
et commenter

Explorer, imaginer  
et créer

Échanger, partager  
et argumenter



## [AUDACITY](#)

- Enregistrer
- Repérer les paramètres d'un son et les modifier
- Identifier la structure d'un chant (phrases)



## [EDUCATION.FRANCETV.FR](#) (CINE-JEUX : La boîte à sons)

- Apprendre et réviser (en vidéos)
- Jouer et se tester : sonoriser



## WINDOWS MOVIE MAKER

- Sonoriser
- Ressentir la musique
- Entendre la musique



## MAGNETOPHONE

- Enregistrer



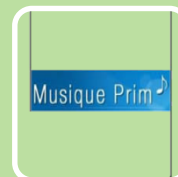
## [ORCHESTREDEPARIS.COM](#) (figures de notes)

- Découvrir l'orchestre symphonique
- Découvrir les familles d'instruments
- [LE JEU](#)
- Mémoriser les instruments, leurs familles
- Mémoriser les sons des instruments



## [MEDIATHEQUE.CITEDELAMUSIQUE.FR](#)

- Instruments de musique
- Dossiers pédagogiques (Guides d'écoute)



## [MUSIQUE PRIM](#)

- Ecouter
- Chanter
- Découvrir les métiers de la musique



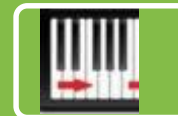
## [BEATLAB.COM](#)

- Analyser
- Créer un paysage sonore
- Ressentir la musique



## [INCREDIBOX](#)

- Analyser
- Créer



## [CAPSULES VIDEOS](#)

- Enrichir ses connaissances



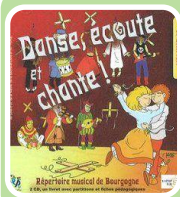
## [UNIVERSAL-SOUNDBANK.COM](#)

- Banque de bruitages, sons, musiques



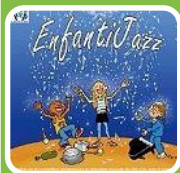
## MUSICABRAC : extraits musicaux contrastés

- Pour écouter autrement
- Pour le plaisir
- → [Propositions de parcours d'écoute](#)



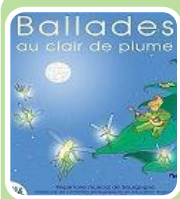
## DANSE, ECOUTE ET CHANTE

- Des chansons avec version instrumentale
- Des extraits d'œuvres musicales
- Des partitions et fiches pédagogiques



## ENFANTIJAZZ

- Des chansons avec version instrumentale
- Des extraits d'œuvres musicale
- Des partitions et fiches pédagogiques



## BALLADES AU CLAIR DE LUNE

- Des poèmes mis en musique



## POLYPHONIE AU QUOTIDIEN

- Des chants pour passer de l'unisson au chant à deux voix
- Des partitions et des démarches d'apprentissage



## MUSIQUE AU QUOTIDIEN

- Un programme d'activités musicales



## [HISTOIRE DES ARTS : Liste d'exemples d'œuvres sonores](#) (arts du son)

- Des œuvres à étudier en lien avec sa progression en éducation musicale



## UNE ANNEE AU CONCERT C1 C2 C3

- Des musiques pour travailler les paramètres, les matériaux, la polyphonie, ...
- Des pistes pédagogiques

# Chanter et interpréter : choisir un chant

[MUSIQUE  
PRIM](#) → PDF

**Quelle place  
dans ma  
programmation?**

Qu'est-ce  
qui  
caractérise  
le chant ?

Le choix du répertoire : répertoire pédagogique (éviter la chanson de variété)  
La tessiture (=étendue vocale dans laquelle la voix est à l'aise)  
Le modèle : chant solo, chant choral, canon, chant accompagné, a capella ...

Sur quels  
éléments  
travailler ?

La mélodie / le rythme  
Le texte / l'articulation / le souffle  
L'expressivité / l'accompagnement vocal

Quels sont  
les  
éléments  
de  
difficultés ?

Tempo rapide  
Texte difficile et long  
Chant à plusieurs voix

Quels  
exercices  
sont à  
prévoir ?

Jouez sur les paramètres du son : hauteur, tempo, intensité, ...

Quelles  
exploitations  
musicales  
transversales  
?

Lien avec d'autres chants ayant les mêmes éléments de difficultés  
Lien avec d'autres chants ayant les mêmes caractéristiques  
Lien avec des œuvres / des artistes en histoire des arts

- [C'est de l'eau](#)
- [J'aurai une grande boîte](#)



# Chanter et interpréter : diriger un chant

Une  
attention  
soutenue

Captez l'attention de tous les élèves

La note  
de  
départ

Grâce à une flûte à bec, un xylophone  
Veillez à vérifier que les élèves ont pris la (bonne) note

Un  
départ  
propre

Grâce à un geste / une respiration précis(e) et anticipé(e)

Une  
posture  
solide

Évitez de bouger  
Jouez avec votre regard

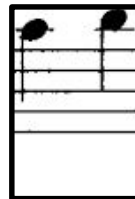
Les  
gestes  
efficaces

Pour démarrer un chant : respiration (anticipation)  
Pendant le chant : geste franc, clair  
À la fin du chant : geste circulaire franc  
Pour les nuances : jouez sur la hauteur des mains  
Pour le rythme : jouez sur la fermeté du mouvement des mains



## DUREE :

Etalement du son dans le temps. (long/bref).  
Étroitement liée au **RYTHME**.



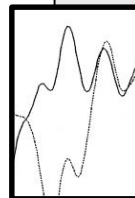
## HAUTEUR :

Sensation auditive (grave / aigu)



## INTENSITÉ :

Volume sonore. (doux/fort).  
Liée à la puissance d'un instrument (y compris la voix),  
Liée au nombre d'instruments mis en jeu simultanément.



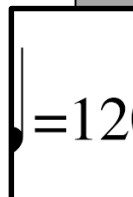
## MOUVEMENT MELODIQUE

Direction auditive que prend la mélodie : elle monte, elle descend, elle reste à la même hauteur, elle fait des vagues...



## TIMBRE :

Qualité spécifique du son  
indépendante des notions de hauteur,  
intensité et durée.  
Lié au mode de production du son.



## TEMPO

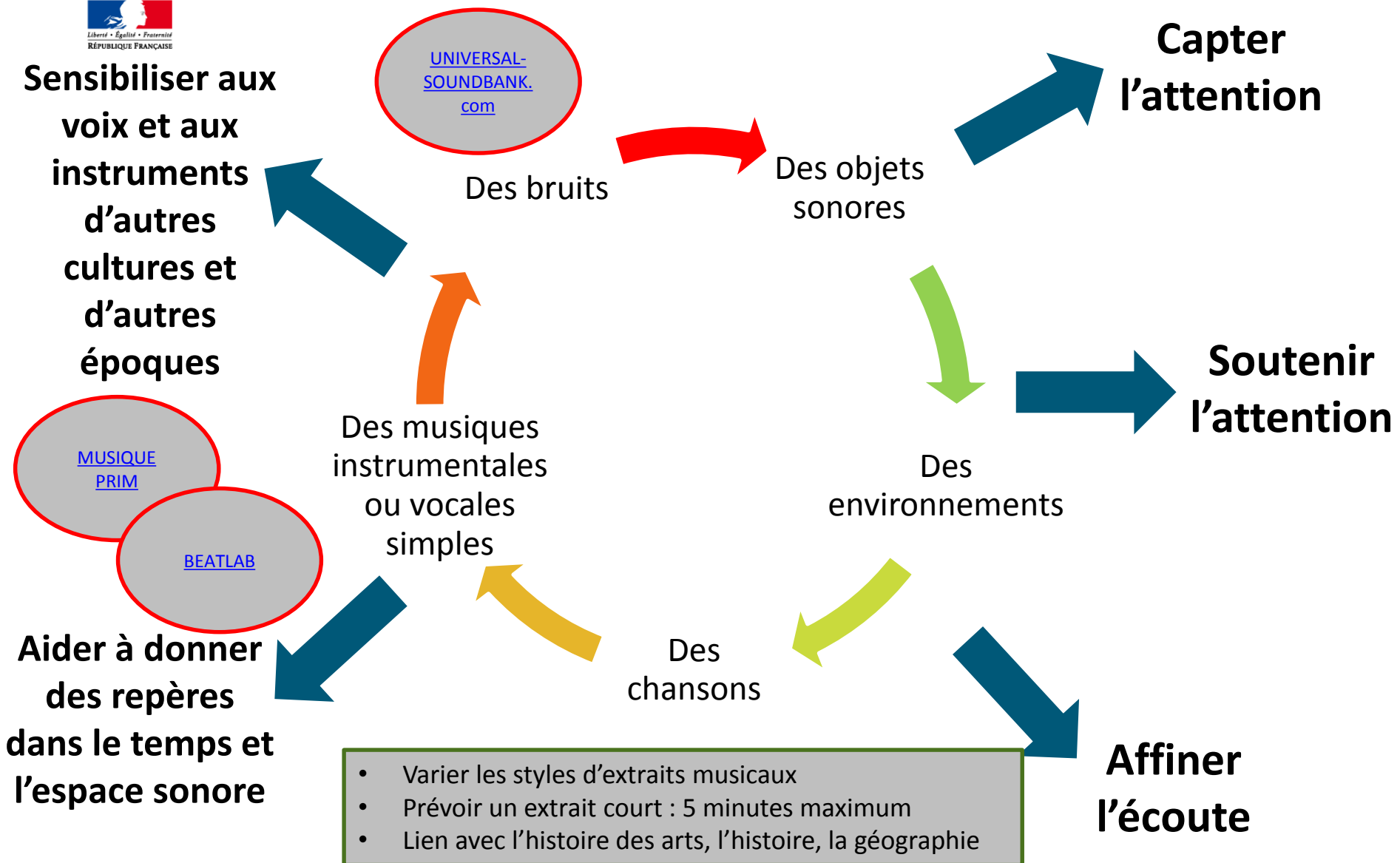
Vitesse avec laquelle s'enchaînent les éléments sonores.  
Il peut être vif, rapide, médium ou lent.



## STRUCTURE DE L'EXTRAIT

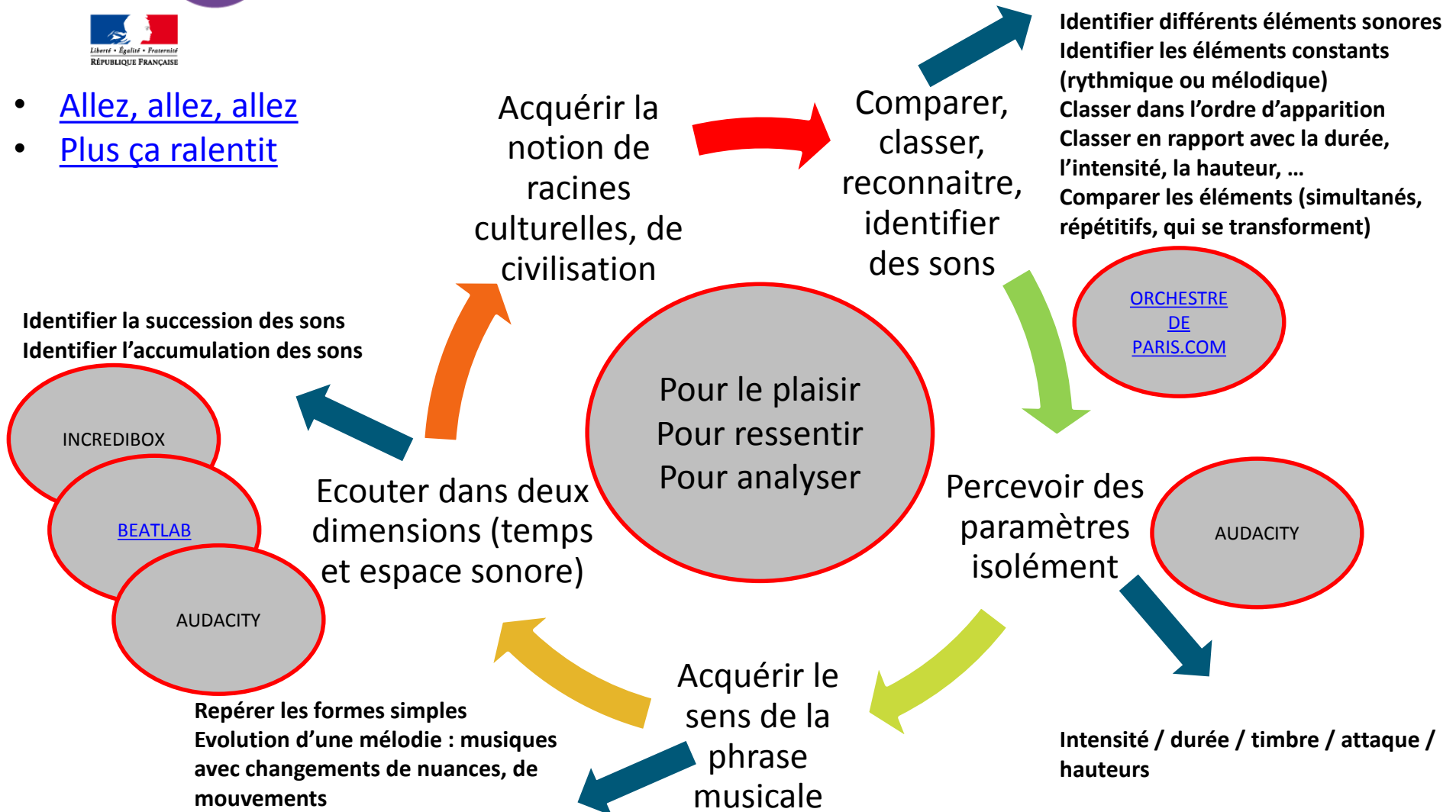
Sa forme.  
Ne forme-t-il qu'un seul thème ? Plusieurs ? A-t-il une forme couplet/refrain ?

# Ecouter, comparer, commenter : Que faire écouter ?



# Ecouter, comparer, commenter : Un angle d'écoute identifié

- [Allez, allez, allez](#)
- [Plus ça ralentit](#)



- Donner son impression (en 2 lignes pour le cycle 3)
- Donner son avis ET proposer des arguments musicaux
- Parler d'une œuvre de façon sensible (traduction grâce à l'expression corporelle, aux arts visuels, à la création poétique)

# Explorer, imaginer, créer : La sonorisation

Sonoriser  
un album

Sonoriser  
un  
poème

Sonoriser  
un  
tableau

Sonoriser  
une  
scène de  
film

- Bruitages : objets sonores, voix, corps
- Chanson créée
- Texte dit en parlé-rythmé : effets de répétition de mots, accumulation, crescendo, ...
- Ambiances sonores vocales / instrumentales / enregistrées
- Extraits musicaux en fonction de l'émotion



Repérer  
l'extrait à  
sonoriser

- Ouvrir Mozilla Firefox et installer l'extension DownloadHelper puis télécharger l'extrait
- Utiliser Tubechop pour couper une vidéo

Ouvrir l'extrait  
dans Windows  
Movie Maker

- Ecouter plusieurs fois l'extrait
- Analyser l'extrait en repérant les moments à sonoriser

S'entraîner à  
produire des  
sons

- Faire des choix quant aux sons à insérer
- Enregistrer
- Ajuster l'emplacement de chaque son

Ecouter la  
production

- Exprimer son appréciation, son point de vue
- Echanger ses impressions

Échanger,  
partager et  
argumenter

Sonoriser  
une scène  
de film

Autre piste :  
[EDUCATION.FRANCETV.FR](http://EDUCATION.FRANCETV.FR)  
(CINE-JEUX : La  
boîte à sons)

L'apprentissage par projet se définit comme tourné vers un produit final à créer avant une certaine échéance et qui se destine à un public.

Un spectacle

Une rencontre

Une  
représentation

Une exposition

Un projet  
d'école : Le  
projet choral

Un projet de  
classe : la  
création sonore

## Travailler LA PERCEPTION et LA PRODUCTION

### Faire intervenir les 4 compétences présentes dans les nouveaux programmes

- « Chanter/interpréter » → Apprentissage de chants
- « Ecouter/comparer/commenter » → Ecoute d'extraits variés (différents styles / différentes époques)
- « Explorer/imaginer/Créer » → Création sonore en lien avec les chants ou les écoutes précédentes
- « Echanger/partager/argumenter » → Expression des points de vue

### Faire le lien entre celles-ci

- Ecouter puis chanter (pour imiter)
- Chanter puis écouter (pour comparer)
- Ecouter puis créer
- Ecouter puis exprimer son point de vue
- Chanter puis exprimer son point de vue
- [Ecouter](#) puis chanter pour enfin [créer](#)

### Faire le lien avec d'autres disciplines

- Histoire des arts (Ex : Le cri de Munch)
- Histoire (Ex : Moyen Age → Musiques religieuse/profane)
- Géographie (Beethoven, « Hymne la joie », Neuvième symphonie, (support musical de l'hymne européen).
- Arts visuels (Ex: Paysage sonore)
- EPS : Expression corporelle
- Langage oral (écouter pour comprendre un message oral)
- Lecture (mise en voix d'un texte après préparation) (création poétique)

### Terminer le projet par une présentation

- Ecoute : Incredibox (identifier tempo, hauteur, intensité, timbre, durée)
- Chanter comme ...
- Créer à la manière de (en faisant varier HITTD)
- Exprimer son point de vue