

RAPPEL DES FONDAMENTAUX DU PROTOCOLE SANITAIRE

- Maintenir de la distanciation physique
- Appliquer les gestes barrière
- Limiter le brassage des élèves
- Assurer le nettoyage et la désinfection des locaux et matériels
- Former, informer et communiquer

Mesures à appliquer pour les Activités culturelles/manuelles

- ❖ Privilégier l'utilisation de matériel individuel jetable (pot de peinture, etc.) ou, à défaut, assurer une désinfection régulière adaptée.
- ❖ Utiliser uniquement du matériel individuel et personnel, éviter le prêt de matériel collectif ou prévoir des modalités de désinfection adaptées [...]
- ❖ Privilégier les découvertes et la culture au travers des moyens audiovisuels (projection de visites virtuelles de musées, films, etc.) ❖ Privilégier les jeux qui ne requièrent pas de toucher des surfaces communes et ne passent pas entre les mains. Par exemple : jeux de mime, devinettes, etc.

Repères concernant les pratiques artistiques en éducation musicale dans le cadre des protocoles sanitaires de la reprise de la scolarité obligatoire à l'école élémentaire (voir fiche repère dédiée) – extraits :

- **Pratique vocale** : Le respect du protocole sanitaire étant essentiel, il peut conduire à ne pas mener de pratiques vocales en classe, même en présence d'un nombre réduit d'élèves. Il revient à chaque professeur d'évaluer avec une extrême rigueur chaque situation pour pouvoir décider d'une stratégie appropriée.
[...]
- [...] **Toute pratique instrumentale, quel qu'en soit le support, est dès lors à proscrire.**

Création musicale avec Audacity – cycle 3

A l'aide du logiciel Audacity, les élèves créent leur propre morceau musical à l'aide de sons et d'extraits de musique.

Le contexte de crise sanitaire implique un usage collectif du logiciel Audacity, par l'utilisation d'un vidéo-projecteur.

Domaines du socle

Domaine 1 – Les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 – Les méthodes et outils pour apprendre

Compétences et connaissances associées

- Repérer et nommer une organisation simple dans un extrait musical : répétition d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème, d'une partie caractéristique, etc. ; en déduire une forme simple (couplet/refrain, ABA par exemple).
- Imaginer des représentations graphiques pour organiser une succession de sons et d'événements sonores.
- Coopérer pour réaliser un projet
- Utiliser des ressources numériques de façon éthique

Compétences liées au numérique

- Développer des documents multimédias (Domaine – Création de contenu)
- ⇒ Manipuler des **objets sonores à l'aide d'outils informatiques simples** (Le logiciel Audacity se prête bien à la création de boucles répétitives et d'accumulations.)

Matériel et supports

- Ordinateur manipulé par l'enseignant, selon les indications des élèves.
- Vidéo-projecteur
- Logiciel de traitement de son Audacity

Musiques :

<https://www.reseau-canope.fr/musique-prim/accueil.html>

- *Toi et Moi* de Fabrice Ramos
- *Sud* de Jean-Claude Risset

Sons libres de droits :

<https://lasonotheque.org/>

Comptine « Toc Toc Toc » (Moufflets mouffettes vol.2)

Pour toute aide, n'hésitez pas à contacter les CPEM ou l'ERUN de votre circonscription.

Déroulement

Séance 1 : Ecoute et appropriation du logiciel Audacity #1 (copier/coller)

Étape 1 : Découverte d'une musique (chanson)

Les élèves écoutent la chanson disponible sur Musique Prim « Toi et moi » de Fabrice Ramos.

Ils échangent sur leurs premières impressions et leur compréhension de cette chanson. Plusieurs écoutes seront nécessaires pour bien en saisir le message, on pourra également repérer la structure.

(Intro instrumentale/Refrain/Couplet 1/Refrain/Couplet 2 – l'accompagnement musical se fait de plus en plus présent, sauf à la fin : tout en decrescendo).

Étape 2 : Défi : rallonger la chanson....

Cette chanson dure 1'26. On demande aux élèves de trouver un moyen de rallonger cet enregistrement de la chanson pour qu'elle dure au moins 1'40, en utilisant le logiciel Audacity. On peut proposer aux élèves les paroles et la partition de la chanson pour se repérer et faire des propositions)..

Étape 3 : Utilisation de la fonction copier/ coller

Si les élèves ne connaissent pas cette fonction, l'enseignant peut la leur montrer (annexe a). Aux élèves de voir quel passage de la chanson pourrait être copié, à quel endroit on peut le coller. Faire des essais et écouter ce que cela produit, ajuster les propositions. Validation par le groupe, en argumentant les choix qui seront faits (sens, cohérence musicale de l'enchaînement...)

Séance 2 : Appropriation du logiciel Audacity #2 (superposer différents plans sonores)

Étape 1 : Découverte d'un document sonore sur Audacity.

L'enseignant aura importé sur Audacity l'ensemble des fichiers sons nécessaires : une comptine de maternelle, et trois ou quatre bruits, disponibles sur <https://lasonotheque.org/> (un exemple [ici](#))

Le même fichier Audacity présentera donc plusieurs pistes, mais toutes superposées au début (annexe b).

La première écoute ne permet donc pas de distinguer les différents plans sonores. On mettra en évidence cet aspect cacophonique. On utilise alors la fonction « muet » ou « silencer » pour bien les entendre séparément (annexe c).

Étape 2 : Défi : illustrer une comptine avec des bruits.

Ecouter la comptine seule et repérer la chronologie des sons qui viendront l'illustrer.

Utiliser le curseur pour déplacer chaque son au bon endroit (annexe d)

Ecouter plusieurs fois pour vérifier la synchronisation des bruits.

Utiliser la fonction « couper » si nécessaire, car certains bruits peuvent être trop longs : on pourra ainsi les raccourcir (validation collective du groupe).

Séance 3 : Ecoute musicale et représentation graphique

L'enseignant proposera une séance d'écoute musicale, à partir d'une œuvre dont on pourra bien identifier les différents événements sonores : « Sud » de Jean-Claude Risset (sur Musique Prim).

Étape 1 : Après une première écoute chacun exprime son ressenti.

Étape 2 : Plusieurs ré-écoutes sont proposées, au cours desquelles individuellement, chaque élève réalise un codage visant à repérer comment cette musique est organisée.

Étape 3 : Puis collectivement, ils échangent et réalisent une seule partition graphique mettant en évidence les différentes sonorités perçues, et leurs organisations successives et/ou simultanée.

Séance 4 : Création musicale

En amont, les élèves ont choisi l'univers musical qu'ils souhaitent représenter et ont identifiés les bruits qui y sont associés. L'enseignant aura cherché des sons et des musiques en relation avec ce thème (exemple : la montagne : le vent, les moutons, des bruits de pas, des cloches ...)

Étape 1 : Ecouter les sons proposés. Collectivement, imaginer une organisation de ces sons (successifs, simultanés) pour composer un paysage sonore (avec une intention plus ou moins réaliste) et en réaliser une partition graphique.

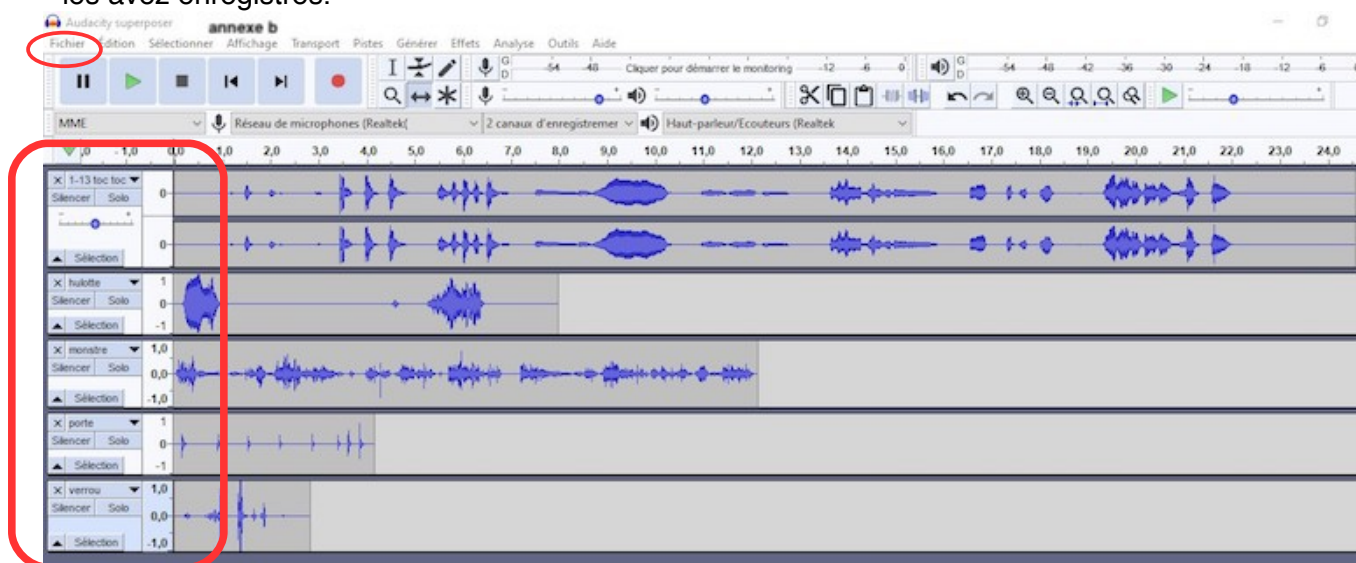
Étape 2 : Collectivement, utiliser Audacity pour réaliser cette composition sonore qui suivra la partition graphique réalisée.

Étape 3 : Ecouter la production réalisée et éventuellement, l'améliorer.

Annexe a : Cliquer sur l'outil « sélection », puis surligner le passage souhaité. Copier et coller à l'endroit choisi.

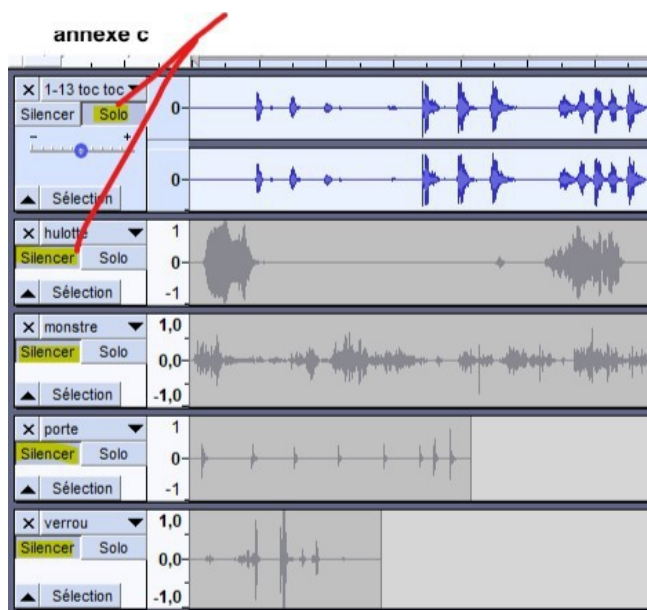


Annexe b : superposer (multi-pistes) Pour mettre tous les sons sur la même page Audacity, aller dans « Fichier » / « Importer », puis sélectionner les fichiers sons souhaités dans le dossier où vous les avez enregistrés.



Annexe c : rendre muet

Cliquer sur *Silencer* (ou *muet*) pour ne pas entendre cette (ces) piste(s).



Annexe d : déplacer

Cliquer sur cet outil pour effectuer un déplacement horizontal.

