SOMMAIRE

1 - PARTIE SCIENTIFIQUE 2
1.1 - LE LEXIQUE MUSICAL 2
1.2 - L'ÉVOLUTION DE LA MUSIQUE AU XXE SIÈCLE 2
La musique bruitiste 2
La musique électroacoustique 3
La musique électronique 3
1.3 - LA NOTATION MUSICALE 3
1.4 - LA MUSIQUE ASSISTÉE PAR ORDINATEUR 4
1.5 - MUSIQUE ET PÉDAGOGIE 4
1.6 - L'ÉDUCATION MUSICALE DANS LES INSCRIPTIONS OFFICIELLES 4
2 - PARTIE DIDACTIQUE 5
2.1 - LES PRÉ-REQUIS 5
2.2 - LA SÉQUENCE « VERS UNE PRODUCTION COLLECTIVE DE MUSIQUE ÉLECTRONIQUE » 5
2.2.1 - Première séance : Bruits, musique électroacoustique et électronique 5
2.2.2 - Deuxième séance : L'écriture rythmique 6
2.2.3 - Troisième séance : Vers le codage de la musique électronique 7
2.2.4 - Quatrième séance : Écoute musicale « Around The World - Daft Punk » 8
2.2.5 - Cinquième séance : Choix et prises de son 9
2.2.6 - Sixième séance : Retour sur la production 9
2.3.7 - L'évaluation 10

Aujourd'hui en France, l'éducation artistique et culturelle représente un vaste plan de la politique éducative de l'État et se retrouve donc très présente dans les programmes de l'Éducation Nationale[1]. En effet, il est avéré que la pratique musicale est un facteur de réussite scolaire[2]. Elle contribue également, en plus de l'aspect artistique, au développement de la maîtrise de soi, de la mémoire et de l'attention, tout en développant la sensibilité des élèves.
Ayant été entouré de musiciens dès mon plus jeune âge, j'ai toujours porté un grand intérêt à la musique, dans ses formes les plus diverses et variées. Faisant partie de cette génération qui a vu grandir la musique électronique, c'est tout naturellement que j'ai décidé d'articuler ma séquence autour de ce genre, amenant ainsi les élèves à se demander comment se construit la musique électronique.
Une première partie, scientifique, met en évidence les fondements historiques de la musique électronique tout en y apportant quelques éclaircissements. Elle vise également à inscrire cette séquence dans le cadre posé par l'éducation nationale via les textes officiels, tout en s'inspirant de certains éléments pédagogiques. Puis, une seconde partie, didactique, présente la séquence intitulée « Vers une production collective de musique électronique », où sont développées plus particulièrement les séances 2 et 3, portant respectivement sur le travail du rythme et la notation musicale.

1 - PARTIE SCIENTIFIQUE

1.1 - LE LEXIQUE MUSICAL

Avant tout, il convient de définir quelques notions spécifiques, exploitées de près ou de loin pour l'élaboration de la séquence qui suit.
Une **Boucle**, (***Loop*** *en anglais*) est une courte séquence musicale ou un échantillon visant à être répété indéfiniment.
Le **Caractère** est la façon d'interpréter une pièce musicale, indépendamment des indications concernant le rythme et l'intonation.
Un **Échantillon**, (***Sample*** en anglais) est un extrait sonore capturé au sein d'un enregistrement plus long dans le but d'être réutilisé musicalement pour une nouvelle création.
L'**Intensité** est ce qui caractérise la force et la puissance du son.
Un **Ostinato** est un motif mélodique ou rythmique répété avec obstination, généralement à la basse.
La **Pulsation** est un mouvement régulier présent dans toute musique, une unité de mesure permettant de mesurer la durée d'un son ou d'une note.
Le **Rythme** est un mouvement irrégulier qui est la musique en elle-même et qui va venir se caler sur la pulsation. Il s'agit de la gestion de la durée des sons.
Le **Tempo** est la vitesse de la pulsation.
Le **Timbre** désigne l'ensemble des caractéristiques distinctifs permettant de différencier les voix ou instruments de même nature.

1.2 - L'ÉVOLUTION DE LA MUSIQUE AU XXE SIÈCLE

La musique bruitiste

Au début du XXe siècle, une véritable révolution musicale se profile à travers le mouvement des futuristes italiens. Ce mouvement exprime le rejet de la tradition et de l'esthétique au profit de l'exaltation de la modernité, de la machine, de la vitesse. Luigi Russolo, estime que la musique stagne sur cette seule recherche de sons purs et que notre oreille réclame de nouvelle sensations. Il décide d'explorer de 'nouvelles' sonorités à travers *l'Art des Bruits* (1913), exploitant les bruits du quotidien et de l'industrie, offrant d'après lui une infinie variété de sons par rapport à un orchestre aux sonorités plus limitées.
Avant-gardiste, ses premières représentations font scandale. Toutefois, d'autres feront écho à ses travaux de nombreuses années plus tard, considérant la musique bruitiste comme annonciatrice des révolutions technologiques.
D'autres compositeurs tentent également de se démarquer d'un académisme connu. Parmi eux, Edgard Varèse, qui s'est également intéressé à la musique bruitiste, s'est penché sur le timbre et sur les premiers instruments électroniques. À travers plusieurs pièces orchestrales, il introduit au fur et à mesure de nouvelles sonorités issues de la révolution industrielle : d'abord des sons de sirènes, puis d'enclumes, de grelots (*Amériques 1921-28 - Ionisation (sirènes grelots) 1931 - Ecuatorial 1943).* Edgard Varèse continue de composer jusqu'en 1958, en évoluant avec son temps et avec les innovations technologiques allant de pair.

[1] Circulaire N°2008-059 du 29-4-2008 « Le Développement De L'éducation Artistique Et Culturelle »
[2] Circulaire N° 2012-083 du 9-5-2012 « Poursuivre Le Développement Des Pratiques Musicales Collectives À L'école, Au Collège Et Au Lycée »

Deux autres noms importants de cette première moitié de siècle sont ceux des visionnaires Stefan Wolpe et de John Cage, qui ont été les premiers à manipuler les sons fixés sur vinyles, en jouant notamment sur la vitesse de rotation des disques respectivement en 1920 et en 1939 avec l'ajout de sillons fermés sur les disques : les premiers ostinatos . La technique du vinyle sera encore employée pendant un temps, puis sera délaissée pendant quelques décennies, au profit d'une nouvelle technologie, plus novatrice.

La musique électroacoustique

Les années 50 sont marquées par la démocratisation du magnétophone à bande magnétique. Dès lors, de nombreux musiciens et chercheurs se penchent sur la multitude des possibilités offertes par cette invention.
En France, dans le studio d'essai de RTF, c'est au travers de nombreuses expérimentations ayant recours à ce magnétophone fraichement débarqué et à la possibilité de figer le son pour pouvoir aisément le manipuler via la bande magnétique, que Pierre Schaeffer donne naissance à la musique concrète, qu'il baptise de cette manière le 18 Avril 1948. Produite dans l'instant, elle est nommée ainsi en opposition à la musique abstraite, celle écrite sur partition et nécessitant des interprètes pour être entendue.

« Moi j'ai trahi la musique respectable par la musique concrète.[3] »

Trois ans plus tard, il forme ainsi le premier Groupe de Recherche de Musique Concrète, qui laisse la place en 1958 à l'actuel Groupe de Recherches Musicales, qu'il dirige jusqu'en 1966. Au fil du temps, de nombreux compositeurs pionniers de ce nouveau genre viennent apporter leur pierre à l'édifice : Pierre HENRY avec qui ils composent conjointement la *Symphonie pour un homme seul (1950)* ou encore Iannis Xenakis avec *Diamorphoses (1957)*. Tous les types de sons possibles sont capturés, mis en boucle ou encore modifiés à l'aide d'oscillateurs ou autres outils électroniques. Au cours des années 50, le terme de musique concrète est petit à petit remplacé par celui de musique électroacoustique.
Durant la même période, en Allemagne, le studio de la WDR à Cologne, en les personnes de Herbert Eimert, Robert Beyer, Werner Meyer-Eppler ou encore Stockhausen, se concentre sur la recherche d'une musique intégralement conçue à l'aide de l'électronique : l'« Elektronische Musik ». D'autres studios de recherche font également leur apparition aux Etats-Unis, au Japon, en Italie ou encore au Royaume-Uni. Pendant une dizaine d'années, de nombreux artistes d'avant-garde voyagent et passent dans différents studios de recherche à travers le monde, diffusant ainsi les techniques mises au point dans les différents pays.

La musique électronique

Vers la fin des années 60, la technologie ayant suffisamment avancé, magnétophones, synthétiseurs et autres sampleurs ne sont plus réservés à un certain public très spécifique, ce qui amène une diffusion bien plus large qu'auparavant de la musique électroacoustique et le développement de la musique électronique.
C'est tout d'abord par le biais du cinéma que cette dernière se révèle au grand public, à travers *La maison du Dr Edwardes*[4], d'Alfred Hitchcock en 1945, puis plus particulièrement dans la science-fiction avec par exemple *Planète Interdite*[5] en 1956. Elle est ensuite employée pour la création de jingles radio ou publicitaires, bruitages en tout genre et accompagnements de reportages et documentaires.
Au niveau musical, après avoir d'abord été utilisée pour créer de la musique pour enfants, la musique électronique prend réellement ses marques dans les années 70, en se mélangeant à la musique pop et au rock psychédélique. L'année 1967 a son importance, étant marquée par la première oeuvre électronique commandée à des fins commerciales par une maison de disque : *Silver Apples of the Moon* de Morton Subotnick.
Au cours des années 80, le développement continu des technologies, notamment synthétiseurs et sampleurs ou simplement la **musique assistée par ordinateur**, ainsi que leur popularisation, donne de plus en plus d'indépendance par rapport aux studios, de telle sorte que de plus en plus d'artistes peuvent se lancer dans la production de musique électronique comme ils l'entendent, donnant ainsi naissance à une multitude de sous-genres comme par exemple le *Postpunk*, la *Dance-Music*, et le *Synth Pop,* mais aussi d'autres plus connus comme la *House Music* et la *Techno,* qui se diffusent en Europe au cours des années 90. C'est au cours de cette période que le groupe Daft Punk voit le jour en France et se fait connaitre à travers le monde avec son titre *Around The World (1997).*

1.3 - LA NOTATION MUSICALE

Le système le plus répandu est celui de notation sur portée. Il sert de référence commune pour traduire les quatre caractéristiques du son musical : la hauteur ; la durée ; l'intensité et le timbre, mais aussi pour indiquer aux interprètes la manière dont la pièce doit être jouée ou chantée. Les sept notes de musique que nous utilisons dans ce système ont été créées par Guido d'Arezzo[6]. Ces notes s'écrivent sur une portée, composée de 5 lignes parallèles. Viennent également

[3] Pierre Schaeffer, La Leçon De Musique - 4 Mars 1979
[4] Dont la musique a été composée par Miklós Rózsa (1907-1995) compositeur hongrois.
[5] Dont la musique a été composée par Louis (1920-1989) et Bebe (1925-2008) Barron, compositeurs américains
[6] Moine bénédictin italien né en 992 et mort après 1033

s'y ajouter les clés, les silences, les altérations, etc. Ce système a évolué et s'est densifié pendant dix siècles. Puis, parce que devenu trop contraignant, de nouvelles méthodes d'écriture, moins conventionnelles, se développent.
On parlera notamment de codage graphique, où l'idée sera de représenter de manière symbolique les 4 paramètres musicaux précédemment mentionnés. Ces représentations peuvent être faites de nombreuses manières, plus ou moins complexes, allant de simples flèches ou traits, jusqu'à des dessins plus élaborés. Ce type de notation est beaucoup utilisé dans la musique expérimentale et peut servir à donner des indications plus ou moins précises sur la manière d'interpréter le morceau.
Il existe également le codage métaphorique, qui lui est beaucoup plus subjectif. Ce dernier vise davantage à représenter des émotions, des sentiments ou des atmosphères. L'abstraction que ce codage véhicule laissera donc une plus grande liberté lors de l'interprétation. Ce codage est aussi utilisé dans le domaine des arts, et permet de lier peinture et musique.

1.4 - LA MUSIQUE ASSISTÉE PAR ORDINATEUR

La musique assistée par ordinateur ou MAO regroupe l'ensemble des utilisations de l'informatique au service de la création musicale, que cela concerne la composition, la production ou encore la diffusion. Son développement a été permis grâce à différentes évolutions technologiques comme par exemple le synthétiseur, notamment celui produit par MOOG en 1964. Toutefois, cette technologie ayant un coût considérable, on la trouvait essentiellement dans les studios d'enregistrements ou de création musicale.
Aujourd'hui, profitant de l'évolution de l'informatique, les possibilités offertes par la MAO sont devenues beaucoup plus larges et les outils beaucoup plus performants. A un niveau professionnel, cela représente toujours un certain coût, mais il est désormais possible de produire de la MAO uniquement avec un ordinateur ou une tablette tactile. En effet, de nombreux logiciels dédiés allant de la création musicale au traitement sonore existent et continuent d'être développés. Certains sont gratuits, comme Audacity qui permet d'enregistrer et traiter des données sonores. D'autres comme GarageBand sont payants, mais permettent de créer directement depuis le logiciel à l'aide des instruments virtuels inclus. Une autre catégorie à destination des professionnels existe également, mais pour des sommes beaucoup plus élevées.

1.5 - MUSIQUE ET PÉDAGOGIE

La musique faisait partie du Quadrivium des Sciences jusqu'en 1750, elle est ensuite devenue un art. Ayant beaucoup évolué au fil des siècles, l'éducation musicale a longtemps été réservée à une certaine élite. C'est au XXe siècle qu'elle a réellement commencé à se centrer sur l'enfant, les scientifiques en découvrant les bienfaits sur son développement. En effet, les spécialistes ont remarqué un lien entre l'apprentissage de la musique d'une part et la réussite scolaire, le développement affectif, intellectuel et social de l'enfant d'autre part. Ainsi, de nombreuses méthodes différentes de l'apprentissage musical sont apparues, dont celles de Willems, Orff, Dalcroze ou encore Martenot. Centrées sur l'enfant et son développement, le point commun de ces méthodes étant de se centrer sur une pédagogie du plaisir, au travers de l'expérimentation.

1.6 - L'ÉDUCATION MUSICALE DANS LES INSCRIPTIONS OFFICIELLES

Que ce soit à l'école maternelle, élémentaire ou au collège, l'éducation musicale tient une place importante. Au cycle 3, elle est centrée sur la poursuite de deux grands champs de compétences : la perception et la production.
Plus en détail, le *B.O. du 26 Novembre 2015, Programmes de l'enseignement de l'école élémentaire et du collège* indique que les compétences fondamentales travaillées au cycle 2 doivent être approfondies et enrichies. Parmi les compétences et connaissances listées par le B.O., se trouvent notamment :

Chanter et interpréter	*Domaines du socle : 1, 5*
» Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.	
Écouter, comparer et commenter	*Domaines du socle : 1, 3, 5*
» Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents. » Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain.	
Explorer, imaginer et créer	*Domaines du socle : 1, 4, 5*

» Imaginer l'organisation de différents éléments sonores. » Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.	
Échanger, partager et argumenter	*Domaines du socle : 1, 3, 5*
» Argumenter un jugement sur une musique. » Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.	

Concernant les attendus de fin de cycle, il est écrit que la progression attendue consiste à avancer vers des situations progressivement plus complexes. Nous constatons également la présence de l'éducation musicale en filigrane dans le *B.O du 23 avril 2015 : Socle Commun de connaissances, de compétences et de culture*.
Le document d'accompagnement du programme d'éducation musicale aux cycle 2 et 3 proposé par le site éduscol aborde également l'acquisition de nombreuses compétences, faisant ainsi écho aux apports des scientifiques et pédagogues.

2 - PARTIE DIDACTIQUE

Dans un premier temps, cette séquence portait sur le travail de la composition d'un morceau de musique électronique via une analyse décomposée puis recomposée des différentes pistes, mais les possibilités offertes par ce sujet se sont révélées beaucoup plus nombreuses au fur et à mesure. Nous aboutissons ainsi à une séquence visant à produire, après analyse de la composition du genre électronique, une oeuvre collective.

2.1 - LES PRÉ-REQUIS

Cette séquence a initialement été pensée pour être réalisée en milieu de Cycle 3, mais elle peut également être menée en début de Cycle 3. Elle sera menée en 4ème période. Afin de limiter la surcharge cognitive pour les élèves et de rester sur une pédagogie du plaisir tout en maximisant leurs chances de réussite, certaines compétences et connaissances seront nécessaires. Dans le cas où elles n'auraient pas été construites lors des précédents cycles, plusieurs séquences devront être menées en amont en musique (sur le rythme, le chant et l'écoute active), en mathématiques (sur la construction et l'utilisation de repères graphiques). À noter toutefois que les étapes nécessaires à l'atteinte de l'objectif sont abordées et (re)construites au fur et à mesure de l'avancement dans les 6 séances que comporte cette séquence. Durant chacune entre 30 et 45 minutes, elles vont aborder toutes les étapes nécessaires à la création d'une production musicale collective : le rythme; l'écriture musicale; la composition d'un morceau; la production; l'enregistrement. La partie assemblage et montage du morceau étant effectuée par ordinateur, elle s'avère difficilement réalisable collectivement et ne sera donc pas réalisée par les élèves, mais par le PE.

2.2 - LA SÉQUENCE « VERS UNE PRODUCTION COLLECTIVE DE MUSIQUE ÉLECTRONIQUE »

2.2.1 - Première séance : Bruits, musique électroacoustique et électronique

SÉANCE 1	**BRUITS, MUSIQUE ÉLECTROACOUSTIQUE ET ÉLECTRONIQUE**	
Objectifs	Comprendre le passage du bruit au son, puis à la musique Comprendre la capture d'un son et sa synthétisation à des fins musicales	
Compétences attendues	Comprendre un récit et en identifier les différents personnages Utiliser un vocabulaire simple pour décrire des sons	
Items du B.O. du 26 Novembre 2015	*» Décrire (et comparer) des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.* *» Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain.* *Domaines 1,3 et 5*	
Matériel nécessaire	Vidéoprojecteur - Ordinateur - Powerpoint - Questionnaire personnages (1/élève)	Loulou.mp3 Klangstudie II - Herbert Heimert.mp3

	La séance commence par un moment de silence pour entrer dans la phase d'écoute active. Elle sert de séance d'ouverture et permet d'entrer dans le sujet de manière ludique à travers un conte musical, exploitant la musique électroacoustique. Un questionnaire est donné aux élèves pour garder leur concentration le long de l'écoute.
Déroulement	Préparation à la phase d'écoute musicale : Temps de silence, yeux fermés, mains sur la table, écouter le silence Enumération des bruits environnants
	Distribution du questionnaire brièvement expliqué avec les élèves Écoute de l'histoire accompagnée du support visuel Remplissage du questionnaire durant l'écoute Mise en commun par petits groupes après l'écoute
	Débat : Que vient-on d'entendre ? Comment sont faits les bruits ? Listing de toutes les idées au tableau en réécoutant les instruments Écoute de l'explication Projection du powerpoint des instruments
	Écoute offerte de musique électroacoustique « Klangstudie II » Réflexion collective sur le ressenti des élèves
	Bilan + annonce prochaine activité

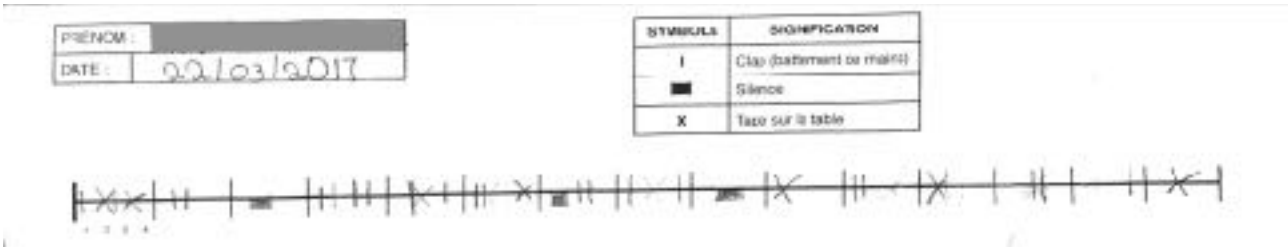
Piste 1 du CD : Partie audio d'accompagnement de l'album de jeunesse *L'électroacoustique: Loulou & Pierrot-la-Lune et les drôles de sons,* écrit par Leigh Sauerwein édité par Gallimard Jeunesse en 1997.
Piste 2 du CD : *Klangstudie II* de Herbert Heimert

2.2.2 - Deuxième séance : L'écriture rythmique

SÉANCE 2	**L'ÉCRITURE RYTHMIQUE**	
Objectifs	Décoder et encoder une partition rythmique	
Compétences attendues	L'élève doit être capable de décoder une partition rythmique L'élève doit être capable d'encoder une partition rythmique Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique. Mobiliser son corps pour interpréter, le cas échéant avec des instruments.	
Items du B.O. du 26 Novembre 2015	*» Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.* *» Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.* *Domaines 1, 3, 4 et 5*	
Matériel nécessaire	Tableau - métronome - partition rythmique vierge (1/élève)	
Déroulement	Rappel de la séance précédente Présentation des notions de pulsation et de rythme Reformulation par les élèves afin de verrouiller la compréhension Définition légende : un trait = 2 doigts dans une main, un rond = silence, une croix = une tape sur la table Ecriture de la partition rythmique au tableau par le PE Lecture rythmique des élèves (frappée avec les mains) en classe entière Distribution du repère d'écriture rythmique plastifiée réutilisable Un rythme est tapé plusieurs fois par le PE, les élèves doivent l'encoder en exploitant la même légende. Distribution du même repère au format papier pour évaluation formative	

	Bilan + annonce prochaine activité
TRACE ÉCRITE	Définitions des notions Pulsation, Rythme et Tempo
DIFFÉRENCIATION	Modulation de la complexité de la phrase rythmique

Exemple de production d'élève

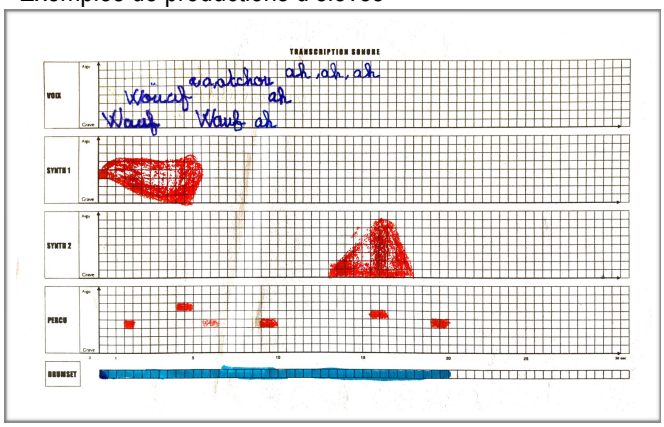


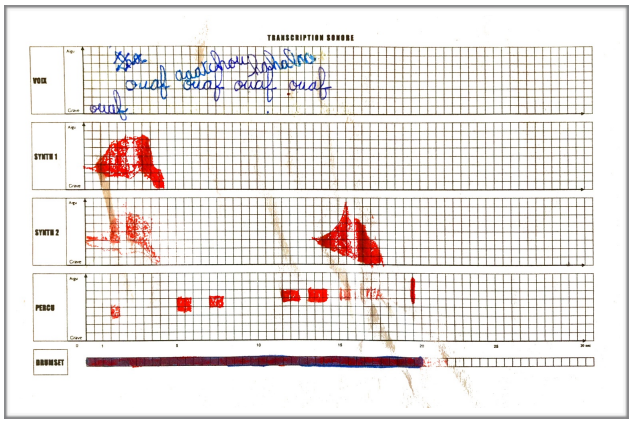
2.2.3 - Troisième séance : Vers le codage de la musique électronique

SÉANCE 3	**VERS LE CODAGE DE LA MUSIQUE ÉLECTRONIQUE**	
Objectifs	Aborder différentes manières de transcrire la musique à l'écrit Dissocier différentes pistes musicales superposées et successives Proposer une transcription écrite pour un court morceau	
Compétences attendues	Imaginer des représentations graphiques pour organiser une succession de sons et d'événements sonores. Inventer une organisation simple à partir de sources sonores sélectionnées (dont la voix)	
Items du B.O. du 26 Novembre 2015	*» Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique* *» Imaginer l'organisation de différents éléments sonores* *Domaines du socle : 1,4,5*	
Matériel nécessaire	Vidéoprojecteur - Ordinateur - Powerpoint - Accès internet - Flûte à bec - Repère ortho imprimé (1/élève)	Atmosphère - Ligeti Stripsody - Cathy Berberian Extrait pour écriture.mp3
Déroulement	Rappel des séances précédentes, par les élèves Musique électronique : COMMENT SAIT-ON CE QU'ON DOIT JOUER ? (écriture) On sait écrire la musique savante : Qui peut nous rappeler comment ? Lancement powerpoint notation musicale Partition : lecture des notes par un volontaire Hymne Européen joué à la flute par le PE → **Question EMC sur connaissance des hymnes** Codages : visionnage et questionnement sur le compréhension et ressenti des élèves Première écoute de découverte Réaction à chaud des élèves à l'oral Distribution du repère. Analyse et suggestion sur son utilisation par les élèves, afin d'en construire les règles d'utilisation avec les élèves. Verrouillage de la compréhension de la consigne par tous Reformulation de la consigne par un élève Construction maïeutique du repère avec les élèves afin d'en comprendre le sens (le but étant d'arriver au repère préparé) Définition de la légende avec les élèves Distribution du repère. Plusieurs écoutes sont réalisées pour permettre aux élèves de remplir le repère. Dernière écoute pour correction avec repère rempli projeté au tableau	

	Bilan + annonce prochaine activité
DIFFÉRENCIATION	Niveau d'explication sur les différentes notations musicales Complexité de l'extrait musical Nombre d'écoutes Nombre de pistes demandées

Piste 3 du CD : Extrait sonore composé par le PE pour la séance.
Exemples de productions d'élèves





2.2.4 - Quatrième séance : Écoute musicale « *Around The World - Daft Punk* »

SÉANCE 4	**ÉCOUTE MUSICALE « *AROUND THE WORLD - DAFT PUNK* »**	
Objectifs	Écoute active d'une oeuvre musicale Analyse de l'oeuvre à l'aide d'une grille d'écoute	
Compétences attendues	Décrire des éléments sonores issus de contextes musicaux, d'aires géographiques ou culturelles différents et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. 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. Argumenter un jugement sur une musique tout en respectant celui des autres.	
Items du B.O. du 26 Novembre 2015	*» Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.* *Domaines 1, 4 et 5*	
Matériel nécessaire	Vidéoprojecteur - Ordinateur - Grille d'écoute (1/élève) - Grille corrigée PE	Around The World - Daft Punk.mp3
Déroulement	Rappel des séances précédentes, par les élèves Première écoute : Around The World Débat : Impressions, avis, ressemblances avec musiques connues, supposition époque Distribution fiche d'écoute brièvement analysée Deuxième écoute au terme de laquelle les élèves doivent inscrire leurs idées sur la fiche Troisième écoute Propositions des élèves à l'oral, notées au tableau si pertinentes (≈ reformulation du corrigé) Rédaction de la trace écrite dans le cahier Bilan + annonce prochaine activité	
TRACE ÉCRITE	Définitions des notions Boucle, Caractère, Intensité, Ostinato et Timbre	
DIFFÉRENCIATION	Nombre d'écoutes	

Piste 4 du CD : Version réduite à 3 minutes de *Around The World* de Daft Punk

2.2.5 - Cinquième séance : Choix et prises de son

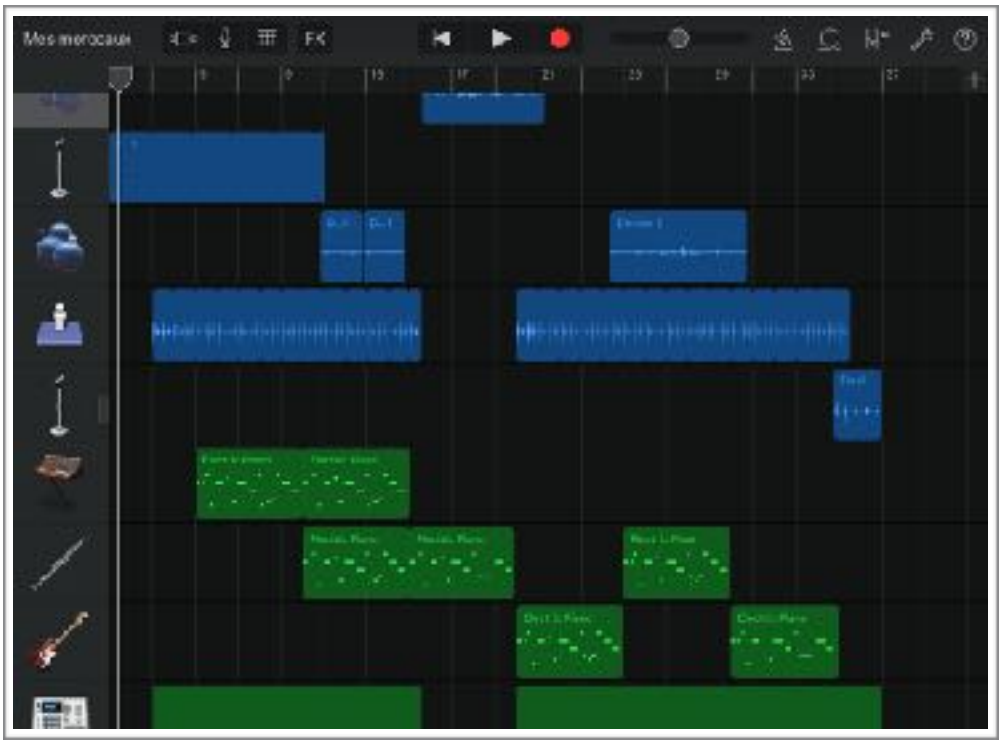
SÉANCE 5	**CHOIX ET PRISES DE SON**
Objectifs	Travailler collectivement à la réalisation d'une production musicale S'exprimer de différentes manières, devant les autres, au vu d'un enregistrement
Compétences attendues	Mobiliser son corps pour interpréter, le cas échéant avec des instruments. Chanter une mélodie simple avec une intonation juste et une intention expressive. Inventer une organisation simple à partir de sources sonores sélectionnées (dont la voix) et l'interpréter.
Items du B.O. du 26 Novembre 2015	*» Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.* *» Interpréter un répertoire varié avec expressivité.* *» Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.* *Domaines 1, 4 et 5*
Matériel nécessaire	Tableau - Métronome - Matériel d'enregistrement - Fiches d'autonomie (1/élève)
Déroulement	Rappel des séances précédentes, par les élèves Échauffement vocal Définition du cadre du morceau par vote à main levée et suggestions des élèves, en se basant sur les items de la grille d'écoute utilisée en séance précédente. Il est également demandé aux élèves de se définir en un mot, en vue de l'enregistrement vocal Enregistrement du rythme frappé par la classe entière Distribution d'un travail en autonomie aux élèves. Enregistrement des parties vocales chantée, chuchotée puis parlée en petits groupes Correction partie autonomie Bilan + annonce prochaine activité

2.2.6 - Sixième séance : Retour sur la production

SÉANCE 6	**RETOUR SUR LA PRODUCTION**	
Objectifs	Porter un jugement critique sur un travail réalisé Effectuer une décision commune, de manière démocratique	
Compétences attendues	Exprimer ses gouts et son point de vue, au-delà de son ressenti immédiat et respecter ceux des autres. Argumenter un choix dans la perspective d'une interprétation collective.	
Items du B.O. du 26 Novembre 2015	*» Argumenter un jugement sur une musique.* *» Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.* *» Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.* *Domaines 1,3,4 et 5*	
Matériel nécessaire	Tableau - ordinateur	Morceau composé.mp3
Préalable	*En amont, une boite à idée aura été mise à la disposition des élèves, et il leur aura été demandé d'émettre différentes propositions pour les noms du groupe et du morceau, afin d'effectuer un vote par la suite.*	
	Rappel des séances précédentes, par les élèves	

Déroulement	Dépouillage des propositions de la boite à idées, écrites au tableau. Première écoute découverte Prise du ressenti des élèves à l'oral - Réflexion collective sur réussites et axes d'amélioration Écoute offerte Recueil des représentations des élèves sur comment l'assemblage a été fait Explication détaillée avec capture d'écran de la réalisation sur GarageBand Suffrage universel direct à 2 tours pour le choix du nom et du groupe Point sur les droits d'auteur, et l'importance de la non-diffusion sur les réseaux sociaux de l'oeuvre créée. Bilan séquence + annonce prochaine séquence

Piste 5 du CD : Morceau composé par les élèves.
Capture d'écran du logiciel Garage Band



2.3.7 - L'évaluation

L'évaluation de cette séquence sera donc la réponse à sa problématique, à savoir la capacité des élèves à travailler en groupes à la réalisation d'une production collective. Le PE évaluera donc la capacité de l'élève à :
- Mobiliser des techniques vocales et corporelles au service d'une production collective.
- Développer sa sensibilité, son esprit critique et s'enrichir de la diversité des goûts et de l'avis des autres.
- Émettre des propositions, tout en respectant le choix de la majorité.

Pour conclure ce dossier, j'aimerais que l'on retienne l'idée que la musique n'est pas réservée à une certaine élite, et que la notion d'art ne s'applique pas à un genre plus qu'à un autre. Au-delà des bienfaits sur le développement de l'enfant, cette séquence vise également un problème plus profond. En effet, en dépit des efforts soutenus de l'État pour amener les enfants vers une pratique musicale, trop peu y ont réellement accès. Le but est donc de faire tomber les barrières socio-culturelles en proposant une entrée plus proche des enfants via un genre musical présent dans leur quotidien, mais aussi de leur montrer la possibilité de faire de la musique avec peu de moyens et sans études spécifiques.
Suite à cette séquence, d'autres activités en Éducation Musicale, en TICE ou encore en arts plastiques ou vivants peuvent être programmées.