

Chaque séquence se construit en respectant les étapes suivantes qui consistent à :

Étape 1 : **DÉFINIR** les objectifs généraux et les compétences visées

Étape 2 : **CHOISIR** l'œuvre de référence, le projet musical et la question transversale

Étape 3 : **IDENTIFIER** les compétences associées

Étape 4 : **CHOISIR** les œuvres complémentaires

(Programmes de l'enseignement d'éducation musicale, p. 10, BO spécial N° 6 du 28 août 2008)

Outils du professeur pour élaborer la séquence de cours

Fiches – étapes 1, 2, 3, 4

Fiche de préparation pour l'évaluation continue des élèves

Fiche de préparation pour la mise en œuvre *in situ*

Parcours annuel de formation pour le niveau considéré
Compétences visées et évaluées au cours de l'année

Place de la séquence au sein du parcours annuel de formation

Quelques éléments de compréhension

Réalisation d'un montage avec Magix Vidéo Maker, à partir de différents extraits de films et de bandes son.
Ce travail s'articulera autour de la séquence "Aunt Marge's waltz" de John Williams extraite de "Harry Potter and the Prisoner of Azkaban"

N.B compétences B2i développées :

- 1.2) Je sais accéder aux logiciels et aux documents disponibles à partir de mon espace de travail.
- 1.3) Je sais organiser mes espaces de stockage.
- 1.6) Je sais faire un autre choix que celui proposé par défaut (lieu d'enregistrement, format, imprimante...).

Fiches – étapes 1, 2, 3, 4

Étape 1 : DÉFINIR les objectifs généraux et les compétences visées

- Il s'agit de définir les **objectifs généraux** de la séquence et les **compétences nécessaires** pour les atteindre. En nombre réduit, elles concernent au moins le domaine de la **voix et du geste** ainsi que celui des **styles**. S'y ajoutent plusieurs compétences (en nombre toujours limité) issues d'un ou deux **autres domaines**.
- Références tout au long de la séquence, les compétences ainsi visées imposent une **évaluation** continue. Celle-ci permet, d'une part d'ajuster le travail entrepris en fonction des acquisitions et difficultés constatées, d'autre part de mesurer les acquisitions définitives.

Niveau :

6	
5	
4	x
3	

Séquence

N° :

1	
2	
3	
4	x
5	
6	

OBJECTIFS GÉNÉRAUX de la séquence

Percevoir et produire de la musique

L'élève apprend

- A comparer les musiques pour, induire, déduire et vérifier des connaissances qu'il utilisera ensuite dans d'autres contextes

Construire une culture

L'élève apprend

- Que la création musicale aujourd'hui est à la croisée de ces diverses influences et traditions, dans tous les cas l'expression d'un contexte original et complexe

COMPÉTENCES VISÉES

Capacités, connaissances et attitudes visées et évaluées

L'élève pratique, identifie, caractérise, décrit, nomme, compare les matériaux, leurs modulations, leurs combinaisons et l'organisation musicale qui en découle.

Voix & geste

- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : débit, densité
- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : dynamique

Domaine 1

- **Timbre et espace**

Bruit ou musique ?

Par des effets divers, d'origine mécanique (sourde) ou électronique et numérique

Domaine 2

- **Dynamique**

- Les matériaux et leurs caractéristiques : son brut
- Les matériaux et leurs caractéristiques se modulent pour construire la musique en organisant le discours musical selon la dynamique : en différenciant les fonctions musicales complémentaires

Styles

- Une musique accompagnant l'image (cinéma, audiovisuel, multimédia)

Étape 2 : CHOISIR l'œuvre de référence, le projet musical et la question transversale

- Fonction des choix précédents, cette deuxième étape permet de choisir l'œuvre de référence étudiée, de définir les contours du projet musical et de préciser la question transversale parcourant l'ensemble de la séquence. Dans le cas d'un projet musical d'interprétation, le choix s'appuie sur le tableau Diversité des projets musicaux.
- Le choix de l'œuvre de référence et celui de la question transversale étudiée tiennent compte des indications portées par le tableau Diversité des œuvres étudiées.

Niveau :

6	
5	
4	x
3	

Séquence

N° :

1	
2	
3	
4	x
5	
6	

Projet musical

Création avec voix : travail sur Vidéo Maker.
Sur des extraits de films avec des musiques de John Williams : utilisation de l'enregistrement de la voix des élèves au casque. Ajouts d'effets (écho, changement de hauteur, de tempo, de timbre)

Œuvre (s) de référence

- Aunt Marge's waltz de John Williams
- Ouverture de la Pie voleuse de Rossini

Question transversale :

Musique et arts du visuel : cinéma documentaire de fiction, d'animation, comédie musicale, etc.

COMPÉTENCES VISÉES

Capacités, connaissances et attitudes visées et évaluées

L'élève pratique, identifie, caractérise, décrit, nomme, compare les matériaux, leurs modulations, leurs combinaisons et l'organisation musicale qui en découle.

Voix & geste

- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : débit, densité
- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : dynamique

Vocabulaire

- Timbre et Espace : bruit-musique
- Timbre et Espace : timbre
- Timbre et Espace : mode de jeu
- Timbre et Espace : orchestration
- Dynamique : grande formation
- Style : musiques de film

Domaine 1

- Timbre et espace

Bruit ou musique ?

Par des effets divers, d'origine mécanique (sourdine) ou électronique et numérique

Domaine 2

- Dynamique

- Les matériaux et leurs caractéristiques : son brut
- Les matériaux et leurs caractéristiques se modulent pour construire la musique en organisant le discours musical selon la dynamique : en différenciant les fonctions musicales complémentaires

Styles

- Une musique accompagnant l'image (cinéma, audiovisuel, multimédia)

Étape 3 : IDENTIFIER les compétences associées

- Le choix de l'œuvre de référence et du projet musical permet ensuite d'identifier des **compétences associées** (dues à la nature des œuvres choisies) qui peuvent être issues de l'un ou l'autre des sept référentiels. Ni cœur de la séquence, ni cible du travail entrepris, ces compétences associées, elles aussi en nombre réduit, sont néanmoins sollicitées en fonction des situations musicales observées et conduites. Elles permettent notamment de réinvestir des acquisitions antérieures et de préparer les séquences qui suivront.

Niveau :

6	
5	
4	x
3	

Séquence
N° :

1	
2	
3	
4	x
5	
6	

Projet musical

*Création avec voix : travail sur Vidéo Maker.
Sur des extraits de films avec des musiques de John Williams : utilisation de l'enregistrement de la voix des élèves au casque. Ajouts d'effets (écho, changement de hauteur, de tempo, de timbre)*

Œuvre (s) de référence

- Aunt Marge's waltz de John Williams
- Ouverture de la Pie voleuse de Rossini

Question transversale :

Musique et arts du visuel : cinéma documentaire de fiction, d'animation, comédie musicale, etc.

COMPÉTENCES VISÉES

Capacités, connaissances et attitudes visées et évaluées

L'élève pratique, identifie, caractérise, décrit, nomme, compare les matériaux, leurs modulations, leurs combinaisons et l'organisation musicale qui en découle.

Voix & geste

- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : débit, densité
- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : dynamique

Vocabulaire

- Timbre et Espace : bruit-musique
- Timbre et Espace : timbre
- Timbre et Espace : mode de jeu
- Timbre et Espace : orchestration
- Dynamique : grande formation
- Style : musiques de film

Domaine 1

- Timbre et espace

Bruit ou musique ?

Par des effets divers, d'origine mécanique (sourdine) ou électronique et numérique

Domaine 2

- Dynamique
 - Les matériaux et leurs caractéristiques : son brut
 - Les matériaux et leurs caractéristiques se modulent pour construire la musique en organisant le discours musical selon la dynamique : en différenciant les fonctions musicales complémentaires

Styles

- Une musique accompagnant l'image (cinéma, audiovisuel, multimédia)

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Capacités, connaissances et attitudes spécifiques aux œuvres travaillées

Domaine voix et geste

- A s'exprimer avec sa voix parlée en diversifiant les registres utilisés (voisés, bourdonner, grommeler, murmurer, parler, crier)
- A s'exprimer avec sa voix parlée en diversifiant les registres utilisés (non voisés, Chuchotée, susurrer, souffler, chuintier, siffler)

Chuchotée, susurrer, souffler, chuintier, siffler)

- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : débit, densité

Domaine style

- Une musique accompagnant l'image (cinéma, audiovisuel, multimédia)

Socle commun

- Culture humaniste
- Maîtrise de la langue française

B 2i

- 1.2)
- 1.3)
- 1.6)

Étape 4 : CHOISIR les œuvres complémentaires

- La quatrième étape s'attache au choix des **œuvres complémentaires**. Au service des objectifs généraux de la séquence et des compétences qui s'y rattachent, elles viennent aussi enrichir la réalisation du projet musical et l'étude de l'œuvre de référence. Elles contribuent également à élargir la palette des **références musicales et culturelles** des élèves.

Niveau :

6	
5	
4	x
3	

Séquence

N° :

1	
2	
3	
4	x
5	
6	

Projet musical

Création avec voix : travail sur Vidéo Maker.
Sur des extraits de films avec des musiques de John Williams : utilisation de l'enregistrement de la voix des élèves au casque. Ajouts d'effets (écho, changement de hauteur, de tempo, de timbre)

Œuvre (s) de référence

- Aunt Marge's waltz de John Williams
- Ouverture de la Pie voleuse de Rossini

Question transversale :

Musique et arts du visuel : cinéma documentaire de fiction, d'animation, comédie musicale, etc.

COMPÉTENCES VISÉES

Capacités, connaissances et attitudes visées et évaluées

L'élève pratique, identifie, caractérise, décrit, nomme, compare les matériaux, leurs modulations, leurs combinaisons et l'organisation musicale qui en découle.

Voix & geste

- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : débit, densité
- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : dynamique

Vocabulaire

- Timbre et Espace : bruit-musique
- Timbre et Espace : timbre
- Timbre et Espace : mode de jeu
- Timbre et Espace : orchestration
- Dynamique : grande formation
- Style : musiques de film

Domaine 1

- Timbre et espace

Bruit ou musique ?

Par des effets divers, d'origine mécanique (sourdine) ou électronique et numérique

Domaine 2

- Dynamique

- Les matériaux et leurs caractéristiques : son brut
- Les matériaux et leurs caractéristiques se modulent pour construire la musique en organisant le discours musical selon la dynamique : en différenciant les fonctions musicales complémentaires

Styles

- Une musique accompagnant l'image (cinéma, audiovisuel, multimédia)

Histoire des arts

Période historique : XXème siècle et notre époque
Les grands domaines artistiques : les arts du visuel
Thématique : art, création, culture

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Capacités, connaissances et attitudes spécifiques aux œuvres travaillées

Domaine voix et geste

- A s'exprimer avec sa voix parlée en diversifiant les registres utilisés (voisés, bourdonner, grommeler, murmurer, parler, crier)
- A s'exprimer avec sa voix parlée en diversifiant les registres utilisés (non voisés,

chuchotée, susurrer, souffler, chuintier, siffler)

- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : débit, densité

Domaine style

- Une musique accompagnant l'image (cinéma, audiovisuel, multimédia)

Socle commun

- Culture humaniste
- Maîtrise de la langue française

Œuvres complémentaires (au choix)

Fiche de préparation pour l'évaluation continue des élèves

Niveau :

6	
5	
4	x
3	

Séquence

N° :

1	
2	
3	
4	x
5	
6	

Compétence cible <i>pratiquer, identifier, caractériser, décrire, nommer, comparer</i>	maîtrise			Situation (apprentissages et évaluation finale)
	-	=	+	
voix et geste A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : débit, densité				
styles Timbre et Espace : bruit-musique				
styles Dynamique : grande formation				
styles Style : musiques de film				

L'élève a appris à

Percevoir et produire de la musique

A comparer les musiques pour, induire, déduire et vérifier des connaissances qu'il utilisera ensuite dans d'autres contextes

Construire une culture

Que la création musicale aujourd'hui est à la croisée de ces diverses influences et traditions, dans tous les cas l'expression d'un contexte original et complexe

Question transversale Musique et arts du visuel : cinéma documentaire de fiction, d'animation, comédie musicale, etc.

Voix & geste

- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : débit, densité
- A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : dynamique

Vocabulaire

- Timbre et Espace : bruit-musique
- Timbre et Espace : timbre
- Timbre et Espace : mode de jeu
- Timbre et Espace : orchestration
- Dynamique : grande formation
- Style : musiques de film

Domaine 1

- **Timbre et espace**

Bruit ou musique ?

Par des effets divers, d'origine mécanique (sourdine) ou électronique et numérique

Domaine 2

- **Dynamique**

- Les matériaux et leurs caractéristiques : son brut
- Les matériaux et leurs caractéristiques se modulent pour construire la musique en organisant le discours musical selon la dynamique : en différenciant les fonctions musicales complémentaires

Styles

- Une musique accompagnant l'image (cinéma, audiovisuel, multimédia)

Socle commun ou/et HDA ou/et B2i

- Culture humaniste
 - Maîtrise de la langue française
- B 2i
1.2) 1.3) 1.6)

Répertoire

Projet musical

Création avec voix : travail sur Vidéo Maker.

Œuvre (s) de référence

- Aunt Marge's waltz de John Williams
- Ouverture de la Pie voleuse de Rossini

Œuvres complémentaires (au choix)

-

-

Chaque séquence articule plusieurs situations musicales :

Écoute et étude de l'œuvre de référence

Écoute et étude d'extraits d'œuvres complémentaires

Réalisation du projet musical

*

Évaluation continue

*

La diversité de ces situations implique des choix d'*activités* variées, chacune étant spécifiée dans la fiche suivante, par :

- *ce que fait le professeur,*
- *ce que fait l'élève,*
- *les outils dont ils se servent.*

Fiche de préparation pour la mise en œuvre *in situ*

<p>Amener progressivement les élèves de</p> <p>à ...</p> <div style="border: 2px solid purple; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>Niveau :</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>x</td></tr> <tr><td>3</td><td></td></tr> </table> </div>	6		5		4	x	3		<p>- pratiquer,</p> <p>- identifier,</p> <p>- caractériser,</p> <p>- décrire,</p> <p>- nommer,</p> <p>- comparer...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • les matériaux, • leurs modulations, • leurs combinaisons et • l'organisation musicale qui en découle. 	<p>Domaine voix et geste</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ A s'exprimer avec sa voix parlée en diversifiant les registres utilisés (voisés, bourdonner, grommeler, murmurer, parler, crier) ▪ A s'exprimer avec sa voix parlée en diversifiant les registres utilisés (non voisés, chuchotée, susurrer, souffler, chuintier, siffler) ▪ A s'exprimer avec sa voix parlée en variant les paramètres mis en jeu : débit, densité 	<p>Difficultés / obstacles</p>
	6											
	5											
4	x											
3												
<p>Domaine style</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Une musique accompagnant l'image (cinéma, audiovisuel, multimédia) 												
<p>Domaine 1</p> <p>Timbre et espace : Bruit ou musique ?</p> <p>Domaine 2</p> <p>Dynamique</p>												

Activité	Action du professeur Rôle dans la classe / évaluation...	Situation d'apprentissage Que fait l'élève ?	Outils utilisés Extraits d'œuvres / partition de chant / fiches / documentation / informatique etc.
Ecoute de la valse	<ol style="list-style-type: none"> 1) Laisse les élèves s'imprégner des caractéristiques de l'œuvre 2) Note toutes leurs idées au tableau 	L'élève apprend à exprimer ses remarques à l'oral	Ecoute active en salle
Ecoute comparée avec l'ouverture de la pie voleuse	Guides les élèves ; les aide à s'approprier le vocabulaire spécifique	L'élève apprend à comparer, verbaliser et maîtriser son vocabulaire	Ecoute active en salle
Extrait vidéo et comparaison avec la version audio	Souligne l'importance des bruitages et guide les élèves par rapport à l'accord image-son	L'élève apprend à avoir une écoute affinée, attentive et regard critique par rapport à la vidéo	Vidéo extraite du film
TUIC : à partir d'extraits vidéos sans bande son, utiliser des BO autres que celles des extraits choisis	Incite les élèves à s'organiser et à choisir des extraits courts	L'élève met en valeur son imagination et sa créativité	Salle informatique : logiciel Magix « Vidéo Maker » et réservoir contenant les extraits vidéos + BO
<ol style="list-style-type: none"> 1) TUIC : faire un montage de 3 extraits 2) projet musical : créer des dialogues 	Veille à la maîtrise d'un vocabulaire correct et à la synchronisation voix et image	L'utilisation de la voix parlée, chuchotée, criée, etc. L'élève apprend à varier sa voix	idem
TUIC et PM : transformation de la voix avec les effets spéciaux	Guide les élèves dans les choix techniques en fonction des effets souhaités	Utilisation des applications avancées du logiciel	Idem + utilisation de la fonction effets spéciaux
TUIC : mise en avant des productions et écoute par les élèves de la classe	Incite au dialogue et permet aux élèves de présenter leur travail à l'oral	Les élèves décrivent leur projet et intentions vis-à-vis des autres	Grille d'auto évaluation validée par l'ensemble des élèves membres du « jury »