

Création à la manière de Stomp

Cycle 4

- numérique
- traditionnel
- hybride

Problématique

Les bruits et objets du quotidien peuvent-ils inspirer la création artistique de manière originale ?

Présentation de l'activité ludique

Le but de cette activité est de créer une musique à la manière du groupe STOMP en s'inspirant des œuvres et des notions étudiées en classe.

Néanmoins, un certain nombre de contraintes seront imposées aux différents groupes.

Règle du jeu

Le but de l'activité est de créer une œuvre à la manière de STOMP :

1. En tirant au sort un lot d'objets du quotidien (Roue)
2. En tirant au sort l'ordre d'utilisation des différentes techniques d'écriture (Dé)

Matériel

- Version numérique : Une page Genial.ly

Lien : <https://view.genial.ly/605833635d00340dad3efcf9>

- Version Hybride : Une page Genial.ly + un dé
- Version traditionnelle : Un plateau + un dé et une roue à imprimer ou 2 dés.

Dans les 3 cas, les élèves utilisent des objets personnels et/ou fournis par l'enseignant.

Détails techniques

1. Le professeur est libre de définir le nombre d'élèves par groupe et le temps imparti dans la préparation de l'œuvre comme dans le passage devant la classe.
2. Le choix des groupes peut être :
 - a. Géré par l'enseignant (Niveau, mixité, hétérogénéité, etc.)
 - b. Géré par les élèves eux-mêmes (Souvent par affinités).
 - c. Tiré au sort en classe ou en ligne (Exemple d'outil : [KeamK](#))
3. Dans un souci de différenciation des groupes et des classes, les contraintes pourront être réévaluées afin d'adapter l'activité au niveau des élèves.
 - a. Il est possible de limiter les thèmes d'objets ou de les élargir.
 - b. Pour les techniques d'écriture, il est possible de proposer une structure allant de 3 parties à 6 parties.
 - c. Il est possible de prévoir l'activité sur 1 séance ou 2 voire plus (si les élèves ont du matériel spécifique à utiliser)
4. Concernant la version traditionnelle, le plateau d'organisation et le dé sont des éléments plutôt simples à intégrer, contrairement à la roue qui demande plus de préparation. Les versions numérique et hybride sont moins complexes à mettre en oeuvre.
5. Les tirages au sort peuvent évoluer :
 - a. Une roue et un dé.
 - b. 2 roues.
 - c. 2 dés (dans ce cas, la version traditionnelle devient plus facile à mettre en place)
6. Les tirages au sort peuvent s'envisager de 2 façons différentes :
 - a. Au vidéo projecteur ou TBI/VPI en classe entière.
 - b. Par groupe, en autonomie, si la salle est équipée de tablettes.

Deux exemples d'adaptation :

- Avec 2 dés, 4 tirages :
<https://view.genial.ly/605781a69690670d430fc094>
- Avec un dé et une roue, 4 tirages :
<https://view.genial.ly/6058977159ad810d95387ccc>

Le site [S'CAPE](#) donne la possibilité d'intégrer très facilement des outils tel que le dé.

Le code d'intégration :

```
<iframe src="https://scape.enepe.fr/ressources/dede/faces.html" width="200" height="200"></iframe>
```

- Roue à réaliser sur le site <https://wheeldecide.com/> et facilement intégrable dans une page Genial.ly grâce à un code d'intégration. La prise en main du site est assez simple malgré l'interface en anglais. Si vous souhaitez que les propositions déjà tirées au sort disparaissent, il faut alors cocher la case « Remove choice after it is landed on » dans les options.
- Une roue est disponible sur le site [S'CAPE](#) mais elle est bien plus complexe à prendre en main et à intégrer.

Cette activité est de nature bruyante : les élèves communiquent, échangent et manipulent des objets et/ou des instruments.

Le bruit occasionné peut être gênant pour l'enseignant mais aucunement pour le travail des élèves.

Éléments didactiques

Les objectifs du professeur

Créer en réutilisant des notions et caractéristiques d'œuvres étudiées en classe afin d'assimiler de façon optimale et/ou de vérifier la compréhension et l'assimilation.

Les compétences travaillées

Éducation musicale et chant choral

- **Explorer, imaginer, créer et produire**
 - "Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique, etc.) d'une œuvre connue pour nourrir son travail."

- **Échanger, partager, argumenter et débattre**
 - Contribuer à l'élaboration collective de choix d'interprétation ou de création.
 - "Transférer sur un projet musical en cours ou à venir les conclusions d'un débat antérieur sur une œuvre ou une esthétique."

Socle commun (cycle 4)

- **Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer**
 - L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.
 - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.
 - Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales notamment. Il connaît et comprend les particularités des différents langages artistiques qu'il emploie. Il justifie ses intentions et ses choix en s'appuyant sur des notions d'analyse d'œuvres.

- **Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre**
 - L'élève se projette dans le temps, anticipe, planifie ses tâches. Il gère les étapes d'une production, écrite ou non, mémorise ce qui doit l'être.
 - Coopération et réalisation de projets
 - 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.
 - Il apprend à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs.

- **Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen**
 - Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres

- **Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques**
 - **Conception, création, réalisation**
L'élève imagine, conçoit et fabrique des objets et des systèmes techniques. Il met en œuvre observation, imagination, créativité, sens de l'esthétique et de la qualité, talent et habileté manuels, sens pratique, et sollicite les savoirs et compétences scientifiques, technologiques et artistiques pertinents.

- **Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.**
 - **Invention, élaboration, production**
L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création. Il tient compte des contraintes des matériaux et des processus de production en respectant l'environnement. Il mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif. Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.

Compétences déjà développées et situations de travail précédentes

Les élèves ont préalablement étudié des œuvres du groupe STOMP et leur principe d'organisation et de mise en scène.

Ils connaissent les différentes techniques d'écriture d'organisation rythmique tels que le canon, l'homorythmie, la polyrythmie.

Ils ont conscience :

- Du détournement des objets du quotidien pour créer une œuvre musicale ;
- De l'importance de l'aspect visuel (arts du spectacle du vivant ; performance ; mise en scène ; chorégraphie ; Synchronisation des mouvements ; etc.)
- Des différentes techniques d'écriture rythmiques à exploiter.

Les élèves sont autonomes dans la gestion de la tablette : mettre en marche, s'identifier, trouver le réseau commun ou le public de la classe et accéder au lien Genially.

L'évaluation

Feedback nécessaire pour prendre conscience du chemin parcouru, des progrès réalisés, des leviers mis en place pour améliorer le travail.

Évaluation finale sous forme de « tâche finale » : Performance de l'œuvre. + Présentation à la classe des contraintes et justifications des choix effectués

Quelques éléments possibles :

- Je suis capable de présenter l'activité, ses contraintes et les choix effectués.
- Je mets en valeur le travail du groupe en tenant ma partie dans un contexte polyrythmique.
- Je respecte ma part du travail, tant dans la préparation que dans la performance finale.
- Je m'intègre dans un travail collectif en étant acteur et moteur : Je propose des idées, je teste celles des autres, j'écoute, j'échange.
- J'ai donné mon avis mais aussi écouté et respecté celui des autres, leurs idées et points de vue.
- J'ai identifié et remobilisé les différents techniques d'écriture.

Histoire des Arts

CYCLE 4

Partie 8 : Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours).

- Détournement d'objets du quotidien à des fins artistiques : Arman, Stomp, Thierry de Mey, Marcel Duchamp, Daniel Spoerri, Claes Oldenburg, Bertrand Lavier, Andy Warhol, etc.
- Les liens entre arts et société de consommation :

<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/histoire-des-arts/enseignement/college/quelles-sont-les-relations-entre-l-art-et-la-societe-de-consommation--682925.kjsp?RH=1162980194234>

Les parcours

Parcours d'Éducation artistique et culturelle (PEAC)

Deux piliers (sur les trois) :

- Des pratiques, individuelles et collectives, dans des domaines artistiques diversifiés ;
- Des connaissances : appropriation de repères ; appropriation d'un lexique spécifique simple permettant d'exprimer ses émotions esthétiques, de porter un jugement construit et étayé en matière d'art et de contextualiser, décrire et analyser une œuvre ; développement de la faculté de juger et de l'esprit critique.

Interdisciplinarité & EPI

Education Musicale – SVT – Arts plastiques – Etc.

- Croisements entre enseignements

Enseignement transversal de culture artistique, l'histoire des arts est faite par nature de croisements interdisciplinaires. Ceux-ci trouvent un champ d'exercice privilégié dans le cadre des enseignements pratiques interdisciplinaires (EPI).

- La thématique «Transition écologique et développement durable» : représentation de la nature et aux rapports entre arts et énergies, voire, à une époque plus récente, entre les arts et les problématiques de l'environnement.