

écouter, chanter, jouer, danser avec vos élèves

Crée ton musicogramme

Clientèle ciblée : enfants de 10 à 12 ans Durée de l'activité : 45 à 60 minutes

Compétence : Apprécier des œuvres musicales

Savoirs visés : Représentation graphique par l'utilisation d'un code personnel

Développement de l'écoute

Intention d'apprentissage :

Produire une représentation graphique de son appréciation. Dans cette activité, les enfants auront à créer une représentation graphique sur une frise chronologique afin d'exprimer ce qu'ils ressentent à l'écoute de la pièce musicale.

Matériel requis :

- Matériel de projection
- Système audio
- Vidéo pour l'amorce de l'activité :

Grieg, Dovregubbens hall : https://youtu.be/afG9g1-mtAE
ou Malinowski, A Stone's Throw : https://youtu.be/grJAbht2luc

Vidéo finale:

Line Rider — Mountain King: https://youtu.be/RIz3kIPET3o

Facultatif : Cette activité pourrait être enrichie par la production d'une line rider : https://www.linerider.com/

Préparation

De façon ludique, l'activité sert d'amorce à l'intervention. L'enseignant est un motivateur qui suscite

Activité 1 — Élément déclencheur

Les enfants entrent et s'assoient face au tableau.

- Je guestionne les enfants.
 - « Savais-tu que l'on peut dessiner la musique ? Comment penses-tu que l'on peut y arriver ? »
- Je laisse quelques secondes aux enfants pour s'exprimer.
 - « Je vais te présenter une vidéo. Observe bien comment ils représentent la musique. »
- Je diffuse la vidéo (https://youtu.be/afG9g1-mtAE)
- Je questionne les enfants.
 - ∘ « Qu'as-tu observé ? »
- Je laisse quelques secondes aux enfants pour s'exprimer.
 - « Comme tu as pu l'observer, les musicogrammes utilisent des codes visuels pour nous permettre de voir la musique. »
- J'annonce l'activité aux enfants.
 - $^\circ$ « Aujourd'hui, vous aurez à représenter une pièce musicale en créant votre propre code personnel. »

L'INTERVENTION (ACTION EN CLASSE)

Réalisation

L'activité réalisée utilise la musique pour soutenir le développement global des enfants. L'enseignant est un guide. Il cultive le plaisir d'explorer, de découvrir et d'apprendre. Il met en place les bases de la scolarisation (savoir-être et savoir-faire).

Activité 2 — Déroulement

Modélisation de l'activité

- Je fais entendre un extrait de sons ascendants
- J'invite quelques enfants à écrire leur représentation graphique au tableau
- Je fais entendre un extrait d'un accélérando
- J'invite quelques enfants à écrire leur représentation graphique au tableau
- Je fais entendre un extrait de sons aigus
- J'invite quelques enfants à écrire leur représentation graphique au tableau
- Je fais entendre un extrait de question/réponse
- J'invite quelques enfants à écrire leur représentation graphique au tableau
- · Je fais entendre un extrait avec des éléments variés
- J'invite quelques enfants à écrire leur représentation graphique au tableau

Mise en action

- * Cette activité peut être guidée par l'enseignant ou en travail autonome si vous disposez d'outils technologiques.
 - Je nomme l'objectif aux enfants :
 - « Maintenant que tu comprends comment créer un code personnel, tu auras à écouter la pièce en petites sections. Durant ton écoute, tu devras représenter ce que tu entends à l'aide de ton propre code personnel. Assure-toi de bien suivre la démarche au tableau. À la fin de l'activité, nous partagerons nos créations. »
 - Je segmente la tâche et j'affiche la procédure au tableau.
 - « Pour réussir à créer ton musicogramme, vous devez suivre les étapes suivantes :
 - 1. Écouter la première section ;
 - 2. Représenter la musique avec ton code personnel;
 - 3. Réécouter la section :
 - 4. Réviser le code personnel :
 - 5. Passer à la section suivante et répéter les étapes :
 - 6. À la fin, écouter la pièce en ajustant votre musicogramme au besoin.

Les enfants s'installent dans la classe et ils ont 20 minutes pour effectuer le travail.

- À la fin de l'activité, j'invite les enfants à échanger leurs feuilles et à observer attentivement le musicogramme de leur camarade.
- Je fais écouter la pièce de nouveau;
- J'invite les enfants à partager leurs observations;



Intégration

L'activité permet de « faire le point » avec les enfants. L'enseignant est un accompagnateur.

Activité 3 — Objectivation

Les enfants rangent les outils technologiques et s'assoient au sol, en cercle. « Bravo, tu as relevé le défi ! Tu es maintenant capable de représenter la musique en image!

- As-tu rencontré des difficultés en créant ton musicogramme?
- Quelles stratégies as-tu utilisées pour les surmonter?
- Qu'as-tu préféré réaliser dans cette activité ? »

Stratégies			
Agitation et impulsivité	 Durant la modélisation : Placer l'enfant agité près de soi pour faire des rappels non verbaux afin de l'aider à contrôler ses impulsions. Modéliser le comportement attendu lors du travail à l'aide d'exemples et de contre-exemples. Durant l'activité : S'assurer de circuler dans la classe à proximité de l'enfant afin de pouvoir l'aider à contrôler ses impulsions; Permettre à l'enfant de se placer en retrait, à l'arrière du groupe afin qu'il puisse bouger au besoin, sans déranger le déroulement de l'activité. 		
Communication	 Fournir un lexique avec la définition et un ou des exemples de représentation graphique des termes musicaux enseignés et nécessaires à la réalisation de l'activité (ex. : sons ascendants) : Demander à l'enfant de surligner les mots-clés et/ou les mots qu'il ne comprend pas ; Poser des questions à l'enfant pour valider sa compréhension du contenu. 		
	 Préciser à l'enfant qu'il peut s'inspirer des exemples fournis ou, lors d'une difficulté plus prononcée, lui permettre de simplement sélectionner et recopier les représentations graphiques fournies en exemples sur sa feuille réponse. 		
	 Fournir une version de la vidéo dans laquelle la frise chronologique est divisée avec des signets bien clairs pour aider l'enfant à se repérer (ex. : signet 1 = minutage 0:00 à 0:23, signet 2 = minutage 0:23 à 0:41, etc.). 		



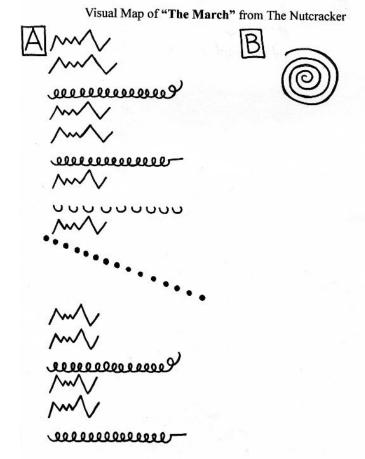
écouter, chanter, jouer, danser avec vos élèves

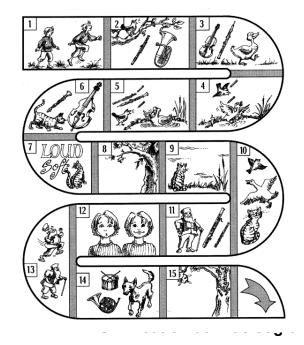
Concentration et attention	 Placer l'enfant distrait près de soi pour faire des rappels non verbaux afin de l'aider à recentrer son attention sur l'activité. Indiquer visuellement le temps restant pour la réalisation de l'activité (ex.: <i>TimeTimer</i>) et faire des rappels ponctuels tout au long de celle-ci; Jumeler l'enfant avec un enfant plus attentif (si travail en équipe); Niveau de bruit (si travail en équipe). Utiliser un outil de gestion du bruit (ex.: application calmomètre) Permettre à l'enfant et à ses coéquipiers de réaliser l'activité dans le corridor ou dans un local adjacent Permettre à l'enfant de prendre une pause sensorielle au besoin (ex.: aller boire de l'eau).



ANNEXES: Inspiration









De 0:00 à 0:23	
De 0:23 à 0:41	
De 0:42 à 1:00	
De 1:01 à 1:18	
De 1:19 à 1:35	

De 1:36 à 1:50

De 1:51 à 2:04	
De 2:05 à 2:17	
De 2:18 à 2:28	
De 2:29 à 2:37	
	_
De 2:38 à 2:45	