

## Classe tablette

<b>Circonscription</b>	AUTUN
<b>Commune</b>	ETANG-SUR-ARROUX
<b>Nom de l'école et courriel</b>	Ecole élémentaire du Passeur / <a href="mailto:0711266R@ac-dijon.fr">0711266R@ac-dijon.fr</a>
<b>Niveau(x) de classe et effectifs par niveau</b>	14 CM2 + 2 ULIS
<b>Nom de l'enseignant et adresse courriel</b>	MARIE Martine <a href="mailto:0711266R@ac-dijon.fr">0711266R@ac-dijon.fr</a>
<b>Période de prêt souhaitée</b>	Période 5
<b>Intitulé du projet</b>	Bruiter un film muet
<b>Les domaines d'apprentissages ciblés</b>	<p><b>Éducation musicale</b> Acquérir des compétences pour musicaliser une histoire : raconter, évoquer, décrire avec la musique.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ adopter une posture d'explorateur de sons : connaître et classer différents matériaux sonores / percevoir et mettre en jeu les paramètres du son ;</li> <li>→ adopter la posture du compositeur : être capable d'inventer une organisation musicale partir de différents sons ou séquences sonores travaillés.</li> </ul> <p><b>Français</b> (littérature et production d'écrit)</p>
<b>Le descriptif du projet (en quelques lignes)</b>	<p><b>1. Ecouter, comparer et commenter</b></p> <p><u>Séance 1</u> : 26 et 29/04</p> <p>Visionnage individuel d'un même extrait de film avec une musique différente pour chaque extrait.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecrire de quoi va parler l'histoire</li> <li>- Comparer et prendre conscience du rôle de la musique dans un film</li> </ul> <hr/> <p><u>Séance 2</u> : 03 et 06/05</p> <p>Découverte d'un extrait de film sans le son : l'usurier Charlie Chaplin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier les différents temps du film (rythme, action)</li> <li>- Repérer les caractéristiques sonores</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>Combien de musiques différentes ?</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Quel est le caractère des musiques entendues (gaie, triste...) ?</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Qui joue la bande son ? Un petit ensemble, un grand ensemble ? Un bruiteur ? Y-a-t-il des bruitages ? De quelle nature ?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyser dans l'image, les éléments qui peuvent induire une musique : le mouvement, l'ambiance, le rythme ....</li> <li>- Visionner un document sur le métier de bruiteur.</li> </ul> <hr/> <p><u>Séance 2bis</u> : 06 et 10/05</p> <p>Réinvestissement de la séance 2 par le biais d'un quiz <b>Plickers</b> : associer les bruitages entendus à la bonne scène du film.</p> <hr/>

### Séance 3 : 17 et 20/05

- Regarder plusieurs fois l'extrait choisi afin de se familiariser à l'absence de son, à la chronologie des actions → remise en ordre des images séquentielles du film avec [Learning Apps](#) diffusé par QR code.

- Fixer un objectif par projection :

1° projection pour **s'habituer au silence**, à l'absence de son et de musique

2° projection pour **noter les actions** que l'on souhaiterait illustrer ou souligner

→ prise en note dans un outil d'écriture collaborative : [Framapad](#)

[https://semestriel.framapad.org/p/classetablettes\\_etang-9n8v?lang=fr](https://semestriel.framapad.org/p/classetablettes_etang-9n8v?lang=fr)



3° projection pour **chercher le type de son** qui conviendrait sur les différentes actions

- Faire décrire les scènes, les ambiances sonores imaginées afin de favoriser l'acquisition d'un vocabulaire enrichi, de mettre en évidence les verbes d'action pour faire le lien entre le visuel et l'auditif pour faciliter le choix des objets et les actions associées.

- Noter les idées des élèves et se répartir les bruitages → par binôme, création de cartes mentales décrivant le projet de bruitage envisagé avec l'[application iMindMapKid](#) (au préalable, affichage de la trame vierge de la carte mentale).

---

## 2- Explorer, imaginer et créer

### Séances 4,5 et 6 : dates à définir

- Expérimenter les sons avec les instruments de percussion, les cuivres et avec sa propre voix.

- Construire des banques de musique adaptées à des situations courantes (poursuite, rencontre, catastrophe, ...)

- Enregistrer les sons avec un [enregistreur numérique](#) : enchaînement des bruitages en faisant une « prise » avec les instruments, une prise avec les onomatopées... afin de comparer les résultats.

- Utilisation de l'application [Garage band](#) pour la phase de création musicale.

- Combiner les différents sons avec l'application de montage [Imovie](#)

---

### 3- Echanger, partager, argumenter

Séance 6 : date à définir

- Projection de chaque création avec une grille d'évaluation à compléter (1 par élève) : chaque élève évalue sa composition mais aussi celle des autres.
- Echange collectif pour commenter les productions.

#### Prolongements :

1. Création d'un paysage sonore autour de l'album « M. crocodile a beaucoup faim ». Comparaison de la création des élèves avec la création de l'orchestre philharmonique de Paris.
2. Valorisation du projet par la réalisation d'un **Book Creator** pour diffusion aux familles, aux élus et différents partenaires.

