

# Comment amener l'élève à produire?

**Produire: Explorer, imaginer et créer.**

# Présentation de la compétence: Explorer, imaginer et créer?

## Cycle 3 : Explorer, imaginer et créer

	Compétences	Activités
Produire et percevoir	<b>Connaissances et créativité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Imaginer des représentations graphiques pour organiser une succession de sons et d'événements sonores.</li><li>• Inventer une organisation simple à partir de sources sonores sélectionnées et l'interpréter.</li></ul>
	<b>Savoir-faire et créativité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Expérimenter les paramètres du son et en imaginer en conséquence des utilisations possibles.</li></ul>
<b>Attendu en fin de cycle</b>	Explorer les sons de la voix et de son environnement, imaginer des utilisations musicales, créer des organisations dans le temps d'un ensemble de sons sélectionnés.	
<b>Domaines du socle</b>	1, 4, 5	

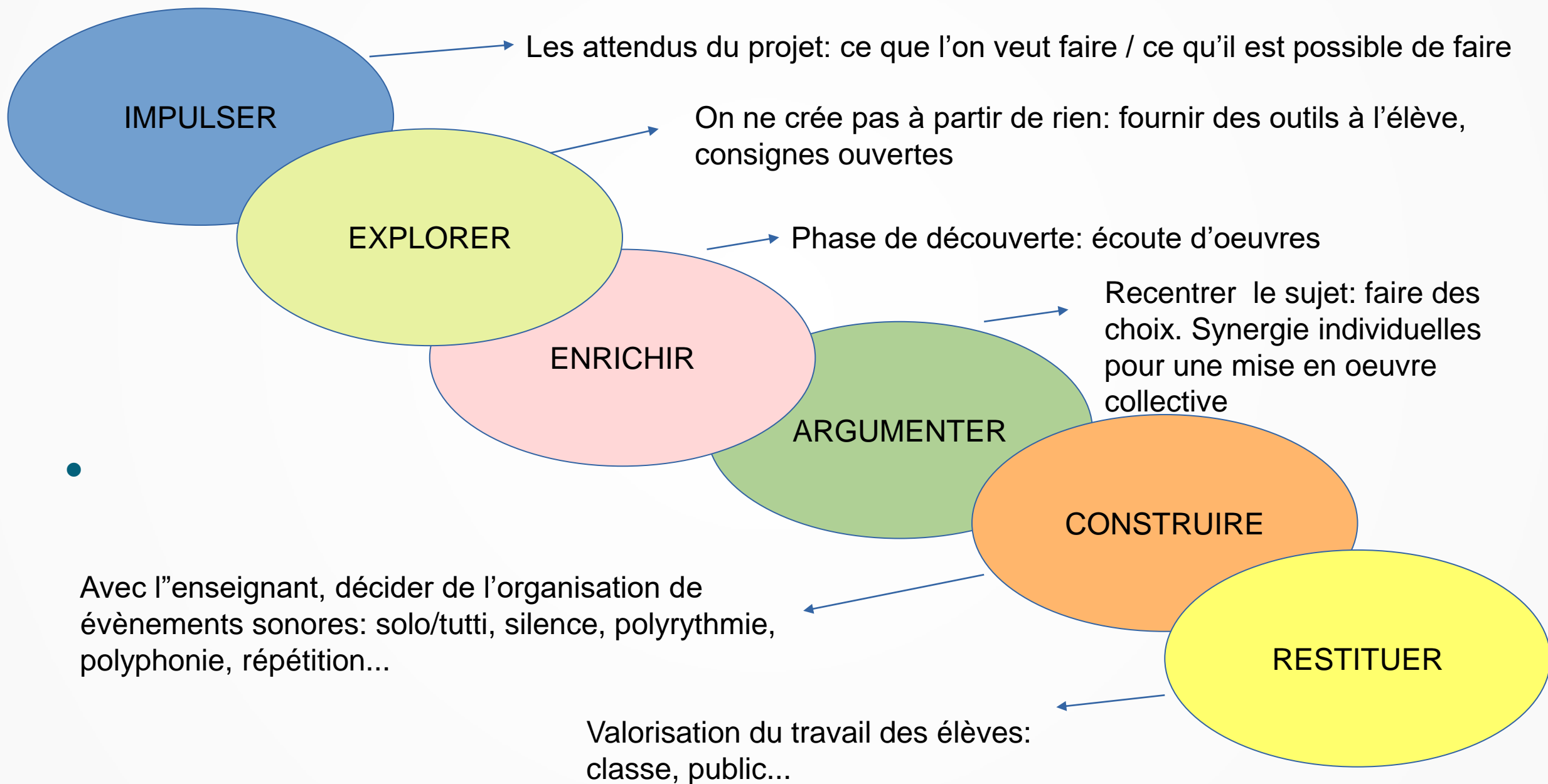
# *Synthèse*

- Manipulation de la matière sonore
- Accepter l'imprévisible
- Acteur, explorateur du son
- Inventivité , plaisir
  
- Individuel / collectif
- Co construction d'un projet artistique

# Quels outils ?

- La voix:
  - jeux vocaux, chanter, parler, chuchoter
- L'instrument:
  - percussions, ukulele, piano, xylophones...
- Le corps:
  - percussions corporelles
- Le geste:
  - mouvements
- L'art plastique:
  - peinture, dessins...
- Le graphique:
  - musicogramme
  - codage

# Les différents stades de la production:



# Tableau synthétique de la démarche de création sonore

CONTEXTUALISATION	INVESTIGATION	APPROFONDISSEMENT	CHOIX	STRUCTURATION	EVALUATION
<b>IMPULSER</b>	<b>EXPLORER</b>	<b>ENRICHIR</b>	<b>ARGUMENTER</b>	<b>CONSTRUIRE</b>	<b>RESTITUER</b>
Projet	Des consignes pour guider et orienter	Controler, maitriser le geste musical	Négocier	Organiser les éléments sonores	Observer
Intention pédagogique	De l'intention au son	Les réponses sont enrichies par le jeu des variables	Quelles étaient les consignes ?	Dans le temps et dans l'espace	Analyser
Une commande	Tatonner	Paramètres du son:	Le projet ?	Articuler les réponses individuelles et collectives	Garder une trace
Une écoute d'oeuvre	Encourager la multiplicité des propositions	Intensité	La commande ?		Se confronter à un regard extérieur
Un inventaire de la matière sonore disponible		Hauteur	Faire des choix		Se ré-écouter
Voix		Timbre			
Instruments		Durée			
Matériaux		Introduction des références culturelles (peute tre également			
Gestes					
EXPERIMENTATION / EXPRESSION			EXPRESSION / CREATION		
ou fin du projet)					

La création fait suite à un travail global de la séquence:

- L'écoute,
- Chanter et interpréter,
- Comme la compétence échanger, partager et argumenter
- SONT TOUS RELIES

# Comment créer ?

## En intégrant des éléments de progressivité

NIVEAU	INTERPRÉTATION	CRÉ'ACTION	IMPROVISATION
<b>Appui sur</b>	Un répertoire existant	un système musical, des règles de jeu	La spontanéité, l'invention en temps réel
<b>Exemple</b>	chanter en variant les nuances, les tempi, les intentions...	création de chanson, formalisation d'une production sujette à transmission	production dans l'instant, espace d'expression libre

## Explorer, imaginer, créer, c'est proposer des situations pédagogiques :

- à partir :
  - des propositions individuelles, mutualisables ;
  - des propositions de la classe, du groupe, estimées, pratiquées collectivement ;
  - des propositions de l'enseignant.
- en utilisant :
  - la voix, des mots ;
  - un geste de direction ;
  - un geste instrumental ;
  - un corps sonore.
- en jouant sur :
  - l'exploration ;
  - l'expérimentation ;
  - les variations ;
  - la structuration.
- et toujours en :
  - pratiquant ;
  - écoutant ;
  - commentant ;
  - (s')évaluant.





# Exemple de création n°2

Impulser

Après avoir entendu Les tambours du Bronx,  
Analysé l'oeuvre,  
Possibilité de création à la "manière des tambours du  
Bronx" : tambour et baguettes

- Oeuvre collective avec participation individuelle:
- Explorer: Sons du tambour et baguettes, rythmes tempo, tempo ?
- Enrichir: par le collectif
- Argumenter: Faire des choix, contrastes, polyrythmie...
- Construire: Réalisation d'un support écrit: partition
- Restituer: Interprétation de l'ensemble de la classe



## Compétence: explorer, imaginer et créer

- Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.
  - Manipuler des objets sonores à l'aide d'outils numériques appropriés.
  - Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.
- Créer des éléments pour accompagner et enrichir le projet vocal.



# Références – Textes officiels

- BO programmes enseignements artistiques, éducation musicale, cycle 3.
- Eduscol, éducation musicale, cycle 2, 3 - lexique de l'éducation musicale.
- Eduscol, éducation musicale, cycle 2, 3 - exemples de mise en oeuvre.
-