

BILAN NATIONAL DES TRAVAUX ACADÉMIQUES MUTUALISÉS 2019-2020

ÉDUCATION MUSICALE ET CHANT CHORAL (EMCC)

[Consultez la version interactive](#)



[Retrouvez nous sur](#)

EDUSCOL

1. LES AXES ABORDES

Le thème proposé cette année était :

Anticiper, prolonger, inverser les temps, les espaces, les rôles au bénéfice de la pédagogie.

Comment le numérique peut-il inverser la logique traditionnelle des apprentissages où l'élève reçoit puis, dans le meilleur des cas, exploite ce qu'il a appris ? C'est-à-dire, comment l'élève peut-il être conduit à « recevoir » efficacement les apports de son professeur par l'induction d'un travail en amont et autonome au cours d'éducation musicale à proprement parler ? Qu'il s'agisse du domaine de la perception ou de celui de la production, il apparaît que de nombreuses stratégies sont d'ores et déjà mises en œuvre.

Les TraAM 2019-2020 visaient à proposer des pistes qui interrogeaient les modalités d'apprentissage à travers les moments de travail (temps scolaire ou non), les lieux de travail (espace scolaire ou non) et les rôles des élèves et de l'enseignant. Ces travaux pouvaient s'appuyer sur les différents domaines percevoir et produire sans oublier d'investir le domaine de la chorale et plus généralement cette dimension importante de l'éducation musicale en proposant aux élèves d'approfondir leur expérience de l'expression artistique et musicale.

Cinq académies ont été retenues pour l'édition 2019 : **Créteil, Amiens, Poitiers, Normandie, Nancy-Metz.**

Les travaux ont ciblé le cycle 3 et 4.

Voici les projets proposés par les académies impliquées :

- **Académie de Poitiers** - Des ressources en ligne pour les pratiques musicales : Quelle accessibilité ? Quels contenus ? Quels impacts ?
- **Académie d'Amiens** - le métacours, inverser la logique des apprentissages dans le temps et l'espace : les élèves construisent pour les élèves.
- **Académie de Normandie** - —Le *Mickey Mousing*, est-ce une affaire si nouvelle ? De la chanson de la Renaissance jusqu'au film d'animation.
- **Académie de Créteil** - Comment au travers d'une alternance de postures (apprenant, créateur), l'élève construit son apprentissage musical et une culture en investissant et confrontant ses apports (idées musicales) personnels (*Nomadplay, GRM studio, Audacity*).
- **Académie de Nancy-Metz** - En quoi l'usage de quizz numériques en EMCC permet à l'élève de s'engager dans les apprentissages de manière stimulante.

Avec la crise du COVID19, certaines académies n'ont pas pu mener à bien et à leurs termes les scénarios et expérimentations pédagogiques.

Les académies de Créteil et de Poitiers ont réussi à publier des travaux sur leur site académique ainsi que dans Édubase.

- **Démarches de production**

Les académies avaient pour objectifs de produire des fiches d'œuvres avec des annexes (prolongation d'œuvres, quizz, pas-à-pas d'activité ...), des scénarios complets, des ressources isolées mais démontrant la diversité des outils numériques pour mettre en œuvre les objectifs et compétences travaillées (capsules vidéos, plateforme en ligne d'échange et interactive, quizz, etc.).

- **Mutualisation (intra et inter-académiques)**

Les binômes d'académies ont pu échanger par email en envoyant la synthèse des travaux afin d'obtenir une expertise, l'autre groupe académique ayant un recul éclairant sur le projet. Le plus souvent, les académies ont privilégié une mutualisation intra académique via des groupes de discussion, des visioconférences et quelques réunions en présentiel.

2. PRODUCTIONS ACADEMIQUES

Académie de Poitiers

ACADÉMIE DE POITIERS
Espace pédagogique
Éducation musicale & chant choral

Actualités | S'informer | Enseigner | Apprendre | Chorales | Archives

Accueil » Enseigner » Chanter

Chanter

Cette rubrique alimentée régulièrement vous propose de découvrir des ressources complètes pour la mise en oeuvre de projets chantés au sein de vos classes chantantes, chorales ou cours d'éducation musicale.

Présentation Canoprof 2020
Application disponible ici
<http://ww2.acpoitiers.fr/ressources/chorales/spip.php?rubrique64>

Présentation Canoprof 2020

Ces pièces classées au choix par titre, auteur, niveau de difficulté, nomenclature ou type de répertoire proposent dans chacun des cas un dossier complet autour de l'oeuvre, des ressources pour le chef de chœur (partitions chef, partition élève, documents audio, activités annexes), des outils pour les élèves (partitions, guide chant, ...) ainsi que des propositions de prolongement du travail autour de la pièce.

Toutes ces ressources peuvent être accompagnées par la lecture des guides des échauffements

- **Le projet**

Des ressources en ligne pour les pratiques musicales : Quelle accessibilité ? Quels contenus ? Quels impacts ?

L'équipe académique a élaboré et publié un catalogue de pièces musicales. Celles-ci sont accompagnées d'un ensemble de ressources facilitant la mise en œuvre d'un travail vocal en classe mais également un travail de l'élève hors-classe.

- **Objectifs et compétences travaillées**

Accompagner son travail personnel des pratiques vocales par le biais des fiches d'œuvres et tout particulièrement grâce aux guides vocaux afin de faciliter et de renforcer la pertinence des phases d'apprentissage et de révision en autonomie.

Réaliser des projets musicaux d'interprétation.

Compétences du socle commun travaillées

- Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre (Organisation du travail personnel et outils numériques pour échanger)
- Domaine 5 : Production vocales


- **Mise en œuvre et expérimentation**

Un répertoire de « fiches œuvres » a été constitué et permet aux élèves de travailler, en autonomie et selon ses capacités, sur ses pratiques vocales. Chaque fiche comporte l'ensemble des guides voix (voix séparées et tutti) de la pièce étudiée, un accompagnement "pas à pas" pour l'échauffement, des éléments contextuels ainsi que des ressources annexes (questionnaire, œuvres de prolongement ...)

Mais le contexte particulier de l'année 2019-2020 n'a pas permis un retour d'expérimentation avec les élèves.

Les ressources ont été largement utilisées par les professeurs au moment où la continuité pédagogique a été mise place mais, pour le moment, peu de retour sur l'usage qui en a été fait par les élèves (à cause du contexte sanitaire). Une première constatation peut être faite : les guides voix (créés via les scenarii et outils démontrés) ont été facilitants pour la mise en place de chœurs virtuels.

- **Lien avec le CRCN**

Domaine travaillé	Compétence travaillée	Progressivité	Scénario
Création de contenu 	Développer des documents visuels et sonores	Produire et enregistrer un document multimédia (niveau 2).	Des ressources en ligne pour les pratiques musicales : Quelle accessibilité ? Quels contenus ? Quels impacts ?

- **Lien vers le site académique**

http://ww2.ac-poitiers.fr/ed_music/spip.php?rubrique64

- **Lien vers Édubase**

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19018>


Académie de Créteil

Musique à l'Académie de Créteil

TRaAM : Percevoir la musique électroacoustique (JC Risset)

01 / 09 / 2020 | Virginie Soulier | nicolas Vasseur

Dans le cadre de TRaAMs 2019 /2020 (Travaux académiques mutualisés), un scénario pédagogique a été produit autour de la perception de la musique électroacoustique avec comme objectif final la création par les élèves d'une courte pièce "à la manière de Risset".



Percevoir
Jean-Claude Risset, Elementa, en quatre mouvements : Aqua, Focus, Terra, Aer, Jean-Claude Risset, Sud.
Description des paysages sonores par les élèves, à l'écrit.

Produire
Enregistrement de sons évoquant les éléments inventés par les élèves, soit en classe, soit à domicile Arrangement d'une courte pièce à l'aide d'Audacity ou de GRM Studio

Ressources
Sons anonymisés convertis au format .ogg rassemblés dans un fichier .zip
Sons anonymisés au format mp3, montés en ligne dans une page HTML protégée par un mot de passe.
Sons au format .ogg non anonymés en local, copiés dans les disques durs des ordinateurs de la salle de musique.
Travaux des élèves des années précédentes, en local sur les PC de la salle de musique

Objectifs
Décrire à l'écrit un morceau électroacoustique.
Créer de courtes pièces électroacoustiques inspirées des compositions de Jean-Claude Risset.
Attendus du travail de création
Créer un morceau de musique de 30 secondes en utilisant les bruits imaginés par les élèves et enregistrés en classe ou à la maison. Mélanger des sons, modifier les sons pour évoquer les éléments (terre, feu, air, eau). Au minimum, mélanger deux sons.

Compétences
Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.
Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux.
Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.
Imaginer l'organisation de différents éléments sonores


NomadPlay : chantez aux côtés de grands artistes

30 / 05 / 2020 | Vernier Nicolas

Ce projet de séquence autour de l'application NomadPlay entre dans le cadre des TRAVAUX Académiques Mutualisés (TRAAM) ; au travers de cette action la direction du numérique pour l'éducation (DNE) met en oeuvre sa mission prospective sur les usages pédagogiques et éducatifs du numérique. Elle favorise la rencontre entre les académies autour de thèmes émergents du numérique éducatif et représente un vrai laboratoire de pratiques numériques. Pour une approche synthétique de la séquence, vous pouvez télécharger [la fiche cadre jointe à cette article](#).

NomadPlay est une application qui permet de chanter (ou de jouer) accompagné d'artistes professionnels. Disponible sur smartphone, tablette (iOS, iPadOS et GooglePlay) et sur ordinateur (via un navigateur).
Expérimentation menée dans le cadre de TRaAMS 2019-2020.

Dans le domaine de l'éducation, c'est un outil numérique qui permet de travailler en **autonomie à la maison** ou en **classe** entière pendant le cours de musique. Cette application offre un large répertoire vocal (et instrumental) qui s'étoffe de jour en jour avec la participation des plus **grands interprètes**. Le point fort de cette application est de toute évidence la **qualité artistique** des enregistrements associée à des exigences sur le **rendu sonore** (prise de son) des oeuvres proposées ; des éléments qui ont toute leur importance dans le **cours d'éducation musicale**, qui pousse les élèves à produire avec le soucis du qualitatif.



• Présentation du projet

À travers différentes postures d'apprentissage (en classe/hors classe) et d'outils numériques :

- Application NomadPlay
- Audacity-GRM Studio
- Application en ligne Meludia ;

Les scénarios pédagogiques de l'académie de Créteil invitent les élèves à collaborer et produire pour construire leurs apprentissages et acquérir des compétences musicales mais aussi transversales.

Par exemple:

- Avec l'application Meludia : travailler la perception et acquérir du vocabulaire musical à distance pour mieux échanger argumenter, débattre.
- Avec l'application Nomadplay : percevoir la diversité des écritures musicales, chanter grâce aux guides chants de l'application, créer un remix de l'oeuvre et travailler l'interprétation
- Avec le scénario utilisant Audacity et l'application GRM-Studio : décrire et comparer des éléments sonores, identifier et nommer ressemblances et différences et faire des propositions personnelles lors de moments de création en imaginant l'organisation de ces éléments.

• Le contexte du déroulement

Deux scénarios ont pu être produits. La crise sanitaire a fortement impacté l'expérimentation et la production d'un 3^e scénario (Meludia).

• Limites et plus-values des projets

Pour le scénario sur la « musique électroacoustique » (utilisant Audacity et GRM studio), les plus-values sont :

- une nouvelle posture d'écoute (l'oreille est créative),

- un nouvel instrument de musique (Audacity devenant un instrument de musique),
- la maîtrise des environnements numériques (types de fichiers sons, formats, chemins d'accès...).

Les limites/obstacles sont :

- avoir (accès à) une salle (ou des élèves) équipée d'ordinateurs,
- le manque de maîtrise (d'habitude) de l'utilisation d'un environnement numérique par les élèves (niveaux très hétérogènes),
- des formats de fichiers divers et multiples utilisés sans connaissances par les élèves lors des transferts
- la compatibilité des systèmes.




Pour le scénario « chantez aux cotés des artistes » (application Nomadplay), les plus-values sont :

- la qualité audio,
- l'interactivité entre l'auditeur et l'œuvre,
- l'interactivité permet une meilleure assimilation des notions abordées.

Les limites/obstacles sont :

- utilisation de l'application un peu complexe (niveau fin cycle 4),
- avoir un certain niveau de discrimination auditive afin que les extraits ou œuvres musicales choisies soient accessibles.

- **Lien avec le CRCN**

Domaine travaillé	Compétence travaillée	Progressivité	Scénario
 <p>CRÉATION DE CONTENU</p> <p>Création de contenu</p>	Développer des documents visuels et sonores	Produire et enregistrer un document multimédia (niveau 2).	Scénario 1 « Chantez aux côtés de grands artistes » (Nomadplay) et scénario 2 « Percevoir la musique électroacoustique » (Audacity, GRM Studio)
 <p>COMMUNICATION & COLLABORATION</p> <p>Communication et collaboration</p>	Communication et Collaboration	Collaborer, partager	
 <p>INFORMATION & DONNÉES</p> <p>Information et données</p>	Gérer et traiter des données : Identifier, nommer, organiser des fichiers sons	Gérer et traiter des données : Identifier, nommer, organiser des fichiers sons	

- **Lien vers le site académique**

[Scénario utilisant l'application NomadPlay](#)
[Scénario utilisant Audacity et GRM Studio](#)

- **Lien vers Édubase:**

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/18452>
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19004>

Académie de Normandie



• Le projet

Le Mickey Mousing, est-ce une affaire si nouvelle ? De la chanson de la Renaissance jusqu'au film d'animation.

En s'appuyant sur les techniques du Mickey Mousing et des techniques descriptives mises en œuvre dans le film d'animation, les élèves seront amenés à brouter à la manière du Mickey Mousing, une séquence de film après avoir procédé à l'étude autonome de quelques éléments de figuralisme contenus dans des chansons polyphoniques de la Renaissance telles que "La Guerre-La Bataille" ou "Le chant des oiseaux" de Janequin ou encore "Il est Bel et Bon" de Passereau. L'étude préalable s'effectuera dans le cadre de pédagogies "actives" permettant à l'élève une démarche plus autonome. L'exemple de la "classe inversée" et la mise à disposition de capsules pédagogiques avec des repères temporels permettra de diriger ainsi les élèves vers les éléments musicaux explicites constituant des réservoirs créatifs. Enfin, les moyens numériques, outils indissociables de notre projet, seront mis à disposition de tous (interactions prof/élève/communauté éducative), de façon à procéder à l'enregistrement ou à l'import d'effets sonores, bruitages et motifs mélodiques et/ou rythmiques, aide à l'écoute, gestion de la mise au travail. L'inversion des espaces et des temps de classe dans les activités d'éducation musicale et de chant choral (avec socle commun et parcours éducatifs), la création de repères pédagogiques variés, permettront la mise en place d'une démarche active des élèves au service d'un plus grand approfondissement de l'expérience de l'expression artistique et musicale.

• Objectifs et compétences visées

Créer une "Bande sonore" à partir d'une vidéo muette incluant le Mickey Mousing.

Compétences principales extraites du socle commun :

- Explorer, imaginer, créer, produire
- Comparer, construire une culture commune

Compétence secondaire :




- Socle Commun D3-1 : Formation de la personne et du citoyen

• Mise en œuvre et expérimentation

- Mise en œuvre de la séquence via l'ENT (étapes : capsule vidéo d'introduction, puzzle 4D, activité les lumières de la ville, capsule vidéo Renaissance, "Les tontons flingueurs : le bruit des silencieux" : création d'une bande son, activité chant à deux voix).
- Réflexion sur l'exportation de la plateforme ENT pour la mutualisation hors académie.

- La mise en commun (Manche et Calvados) du cours : nombreux bugs sur l'ENT avant et durant le COVID19.
- Faiblesse du réseau internet : hétérogénéité de l'accès internet en fonction des élèves, des établissements et des départements.
- Faible lisibilité des médias, consignes et parcours via l'ENT.
- Faible logique en termes de navigabilité et de réactivité.
- Travaux non terminés en raison de la crise sanitaire (depuis le 16 mars)
- Il manque les étapes 5, 6 et 7 du processus d'intégration TraAM

- **Lien avec le CRCN**

Domaine travaillé	Compétence travaillée	Progressivité	Scénario
 <p>Création de contenu</p>	Développer des documents visuels et sonores	Produire et enregistrer un document multimédia (niveau 2) : vidéo sur bande son créée.	Mickey Mousing, est-ce une affaire si nouvelle ? De la chanson de la Renaissance jusqu'au film d'animation.
 <p>Communication et collaboration</p>	Communication et Collaboration	Collaborer, partager	
 <p>Information et données</p>	Gérer et traiter des données : Identifier, nommer, organiser des fichiers sons	Gérer et traiter des données : Identifier, nommer, organiser des fichiers sons	

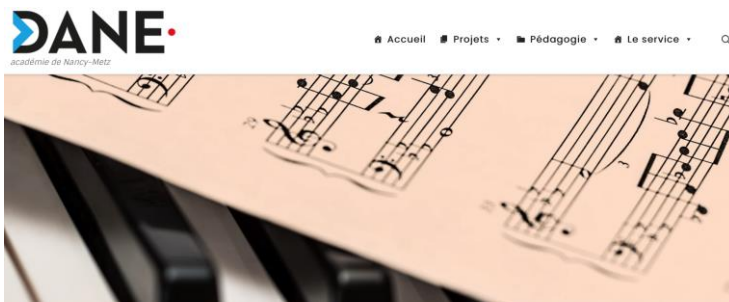
- **Lien vers le site académique**

<https://education-musicale.discip.ac-caen.fr/spip.php?article239>

- **Lien vers Édubase**

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19279>

Académie de Nancy-Metz



CONTENUS PAR DISCIPLINE / EDUCATION MUSICALE / LYCEE 4.8
Education musicale

- **Le projet**

En quoi l'usage de quizz numériques en EMCC permet à l'élève de s'engager dans les apprentissages de manière stimulante.

Sur le temps scolaire ou en amont / aval, tester plusieurs formules de quizz numériques afin de développer l'attitude réflexive de l'élève, en autonomie ou par confrontation de points avec les autres.

- **Objectifs et compétences visées**


- Mémoire et trace des apprentissages de la classe co-construite par les élèves
- Favoriser une attitude réflexive chez l'élève
- Auto-évaluation
- Entretenir et consolider les apprentissages entre les séances
- Échanger partager argumenter débattre
- Écouter comparer construire une culture musicale commune

- **Mise en œuvre et expérimentation**

Du retard a été pris dans l'implémentation de la plateforme *Elastic* sur l'ENT, cet outil étant le porte flambeau initial du projet. Les membres du groupe TraAM ont tous suivi une classe virtuelle dédiée à cette plateforme le 14 mai dernier. Pas de mise en œuvre possible avec les élèves.

L'originalité de la plateforme d'évaluation *Elastic* donne la possibilité aux élèves de changer d'avis sur la base d'une confrontation des argumentations de chacun, en classe ou à distance. Le domaine de compétences "échanger, partager, argumenter, débattre" prend alors une dimension plus "concrète" et développe davantage la réflexion que dans les quizz plus traditionnels.

- **Lien avec le CRCN**

Domaine travaillé	Compétence travaillée	Progressivité	Scénario
 <p>Communication et collaboration</p>	<p>Communication et Collaboration</p>	<p>interagir, partager, collaborer</p>	<p>usage de quizz numériques en EMCC permet à l'élève de s'engager dans les apprentissages de manière stimulante</p>

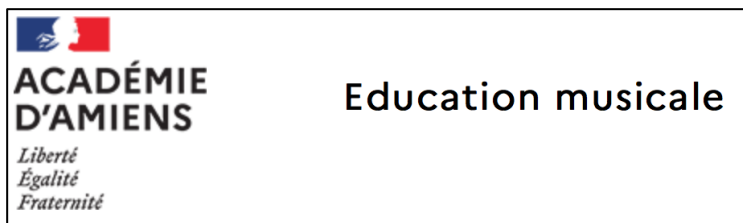
- **Lien vers le site académique**

Non publié

- **Lien vers Édubase**

Non publié

Académie d'Amiens



- **Le projet**

Le métacours, inverser la logique des apprentissages dans le temps et l'espace : les élèves construisent pour les élèves

Les élèves conçoivent des stratégies pour que d'autres élèves atteignent les objectifs fixés : ils s'interrogent sur le processus d'apprentissage (quoi ? quand ? comment ?), font preuve de créativité et partagent leurs travaux. Ils considèrent la progression, les conditions d'atteinte des objectifs, la diversité des activités (dans les domaines de production et perception), une évaluation, la fiabilité des ressources proposées (EMI), les modalités de partage (travail de l'expression écrite/orale, outils numériques) ... Les élèves travaillent en groupe, avec un accès internet pour les ressources et un outil de présentation pour partager.

- **Objectifs et compétences travaillées**

Les élèves sont acteurs de leurs apprentissages, ils intègrent les étapes et objectifs de la séquence de cours pour une meilleure compréhension.

En mobilisant des situations collaboratives, les élèves se sont engagés dans les situations d'échange et de débat pour faire des choix à partir de contenus musicaux que ce soit pour proposer un projet musical ou une écoute en rapport à des objectifs fixés ou pour construire des ressources pour d'autres élèves.


- Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre
- Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen
- Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

- **Mise en œuvre et expérimentation**

La finalisation fait défaut au regard du contexte particulier de l'année 2019-2010.

Au travers des expérimentations, il est à noter une bonne implication des élèves, des temps intéressants de collaboration et d'échanges, une auto-évaluation par des échelles critériées permettant une meilleure compréhension des objectifs.

- **Lien avec le CRCN**

Domaine travaillé	Compétence travaillée	Progressivité	Scénario
Création de contenu 	Développer des documents visuels et sonores	Produire et enregistrer un document multimédia (niveau 2).	Scénario : Le métacours, inverser la logique des apprentissages dans le temps et l'espace

- **Lien vers le site académique**

En cours de publication

- **Lien vers Édubase**

Non publié

3. CONCLUSION

Au travers de cette thématique, la posture de l'élève est systématiquement interrogée. Chaque académie s'est appropriée le sujet et l'a décliné selon des axes propres à observations et questionnement du terrain académique. L'engagement de l'élève dans son apprentissage en est le fil rouge quelque soit l'académie participante. Les outils numériques (*Padlet*, ENT, *Genial.ly*, plateforme *Elastic*, *QuiZinière*, Pronote ...) sont des moyens et des facilitateurs pour garder le lien entre l'enseignant et les élèves et entre les élèves eux-mêmes. Le temps scolaire est redéfini et étendu. Les lieux scolaires sont alors multiples.

- **Les plus-values pédagogiques**

La thématique traitée a inspiré les académies participantes mais malheureusement toutes non pas pu établir un bilan significatif de leurs expérimentations, en cette année particulière touchée par le confinement dû à la covid 19.

Voici quelques plus-values pour les apprentissages au travers des académies ayant achevé ou pratiquement mené à terme leur expérimentation :

- La facilité de l'écriture numérique, les modifications possibles et mémorisables permettent de faire évoluer facilement les documents collaboratifs se transformant au final en une trace écrite et une synthèse diffusable.
- L'aspect interactif des applications et plateformes utilisées est source de motivation pour les élèves. Cela permet de varier les activités et les modalités de travail et de faire évoluer les pensées et la réflexion de l'élève.
- L'accès à distance permet aux élèves de s'investir chez eux. Ils gardent le lien entre eux et avec le professeur par des échanges et demandes d'entraides qui émanent du projet. Ces postures nouvelles du professeur et des élèves sont appréciées et semblent évidentes pour les élèves. Mais il faut rester vigilant lorsque les frontières entre les espaces professionnels et privés commencent à se confondre.
- Le travail de perception et de production ne s'interrompt pas hors du cours, hors de la salle d'éducation musicale. Les outils numériques permettent non seulement une personnalisation de l'écoute et un accès aux œuvres de manière permanentes mais également un travail d'apprentissage vocal en autonomie.

Changement de postures

Les enseignants ont pu constater un changement de posture pour eux, car ils devenaient davantage accompagnateurs de projets, guides et conseillers. D'autre part, les élèves les plus autonomes ont pu travailler seuls, les professeurs ont ainsi pu aider ceux qui ont plus de difficultés et ce, de manière plus individuelle. L'implication des élèves dans la création sonore ou de quizz ou de métacours ... a permis de changer leur regard sur la conception des cours par les professeurs, tout en acquérant des compétences musicales, numériques et collaboratives.

Les outils numériques ont permis de varier les activités, de développer l'autonomie des élèves ainsi que leur capacité à travailler en binômes ou en petits groupes facilitant ainsi la différenciation pédagogique. Ils ont développé une culture de l'auto-évaluation. L'utilisation du numérique a favorisé la cohésion et l'entraide entre les élèves. En effet, les élèves ont privilégié la relation d'aide entre pairs. Un gain de confiance a ainsi été constaté, ainsi qu'une motivation accrue. De plus, il a été constaté que le numérique permet un partage des productions quasi instantané, ce qui est source de motivation et d'implication, car chacun contribue à l'avancement du projet et collabore à sa régulation. Le résultat final, mis parfois en

ligne sur un ENT par exemple, valorise le travail collaboratif effectué et développe le retour critique des élèves.

Des apprentissages stimulés

Les scénarios pédagogiques, les expérimentations de ces travaux mettent en avant une innovation pédagogique, une transformation des pratiques en favorisant l'engagement des élèves (par exemple création de métacours) et l'acquisition des fondamentaux (par exemple en permettant l'apprentissage vocal avec les guides chants). Les outils numériques utilisés à bon escient et en adéquation avec un diagnostic du terrain, sont des facilitateurs vers l'acquisition des compétences et connaissances.

- **Compétences numériques mises en œuvre (CRCN)**

Les domaines les plus investis restent les domaines 1, 2 et 3 du CRCN. La création sonore est au cœur de notre enseignement intimement liée au percevoir. L'environnement numérique est souvent interrogé mais n'est pas l'objectif premier de ces scénarios.

- **Points de vigilance**

Des difficultés techniques ont été rencontrées. Les contraintes matérielles ne doivent pas être sous-estimées dans l'élaboration des projets. Dans les établissements ne disposant pas de tablettes numériques, il est parfois difficile d'avoir accès à la salle informatique, souvent réservée par d'autres collègues. L'utilisation des téléphones portables des élèves a pu être parfois une solution alternative. Les contraintes liées à l'entrée en vigueur du RGPD ont pu limiter l'utilisation de certains sites ou certaines applications. On pointe également l'investissement chronophage nécessaire de la part des enseignants pour la préparation et la mise en œuvre des séquences accompagnées par les supports numériques.



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*