



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

Liberté
Égalité
Fraternité



N°7

Mai 2022

Cette lettre ÉduNum n°7 met en avant l'intérêt pédagogique des ressources numériques en présentant des solutions numériques, des projets, des usages concrets proposés par les acteurs du terrain avec et par le numérique. Elle s'adresse aux enseignants, formateurs et inspecteurs d'éducation musicale du second degré.

ACTUALITÉS

La semaine du son de l'Unesco : sensibiliser à l'importance de la qualité de l'environnement sonore et prévenir le déclin auditif



Focus sur la **musique surcompressée** : en prélude à cette semaine, le Pr. Paul Avan a présenté les résultats de [son étude sur les sons](#)

[comprimés](#) : l'exposition

excessive à des niveaux sonores de plus en plus élevés peut avoir un impact sur le bien-être, la santé, voire provoquer des troubles des apprentissages.

L'ensemble des événements de cette édition

accessible en présence et en ligne, sont l'occasion d'aborder différentes thématiques liées au

ZOOM SUR « FizzQ »

Cette [application](#) transforme tout smartphone en un laboratoire portable (sans connexion internet). Les enseignants peuvent créer leurs protocoles ou choisir parmi [des expériences scientifiques](#) gratuites comme celles sur le son. Elle a été créée en partenariat avec la fondation La main à la pâte et via le dispositif Édu-up.



sonore dans les domaines de l'environnement, la santé, la société, l'économie, l'industrie et la culture. L'interview du parrain [Roberto Alagna](#) dépeint l'évolution des pratiques et des usages des sons enregistrés et leurs conditions de diffusion.

Edukson : risques auditifs - Éducation au sonore

Comment intégrer l'éducation au sonore dans le cadre du cursus scolaire ? **Edukson** est une [plateforme-ressources](#) d'éducation et de prévention des risques auditifs liés à l'écoute et la pratique de musiques amplifiées. Elle regroupe des informations pratiques et ludiques (lexique, conseils, jeux...), des outils et des actions de prévention au niveau local et national (ateliers, spectacles, livrets...) ainsi que des contenus pédagogiques. En complément de ces ressources, des scénarios pédagogiques sont disponibles sur le [site disciplinaire de l'académie de Toulouse](#), ou encore celui de [l'académie de Nantes](#).

PRATIQUES CRÉATIVES

La création en éducation musicale reste une pratique pédagogique indispensable. Pour vous aider dans cette démarche, voici quelques pistes issues de travaux académiques.

- [La musique peut-elle créer du mouvement ?](#)

Proposition sous la forme d'un *Genially* d'une séquence complète pour le cycle 3 autour de la problématique : la musique peut-elle créer du mouvement ? Toutes les activités du cours



sont présentées : le travail d'écoutes ainsi que le projet musical. Les objectifs de la séquence ainsi que les compétences travaillées sont clairement définis. La séquence aborde les notions de hauteurs et de nuances.

- [Comment la musique peut-elle illustrer un paysage et ses ambiances sonores ?](#)

Le paysage sonore du monde n'a cessé de se transformer. Des bruits, des sons ont aujourd'hui disparu, d'autres sont apparus et ont proliféré. Alors apprenons à écouter et à analyser l'environnement sonore, observons l'influence qu'il a et qu'il a eu sur la création musicale...



Plusieurs sujets de créations sont proposés afin de pratiquer la pédagogie différenciée.

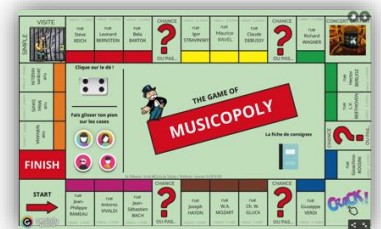
- [Le Mickey-Mousing, est-ce une affaire si nouvelle ?](#)

Découverte du « Mickey Mousing » au travers du film *Les Tontons Flingueurs*. Activité en classe inversée incluant le distanciel qui propose de découvrir les mécanismes du « Mickey Mousing » en replongeant dans le figuralisme des musiques de la Renaissance. Découverte au travers d'activités d'écoute, de puzzles et de création via des capsules pédagogiques.



- [Musicopoly](#)

Ce jeu de société ludique permet la coopération. Sur la base du célèbre *Monopoly*, le « musicopoly » amène les élèves à construire des repères chronologiques, découvrir et consolider le langage musical grâce à des défis construits sur l'application en ligne [LearningApps.org](#).



Le jeu est prévu pour des élèves de la 4^e à la terminale, mais peut être adapté pour des plus jeunes en modifiant les exigences et les défis.

- [Créer et chanter à distance grâce au PDF enrichi](#)

Activités de chant et de création pouvant être menées dans le cadre d'un enseignement à distance ou hybride. Aucun outil numérique supplémentaire n'est à prévoir. L'enseignant comme les élèves ont simplement besoin d'un accès à internet via un navigateur web. Pour l'activité de création l'enseignant proposera l'installation d'un logiciel de montage vidéo adapté au contexte pédagogique.



- [Le cours par les élèves \(le méta-cours\)](#)

Renversement de la logique pédagogique : les élèves sont acteurs de la construction de la séquence.

Dans une démarche provoquant des situations collaboratives, à partir d'objectifs généraux (fixés par l'enseignant), 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 ?),

Création d'une séquence de cours d'éducation musicale par les élèves de 6e, 5e, 4e et 3e.

font preuve de créativité et partagent leurs travaux. Les élèves travaillent en groupe, avec un accès internet pour les ressources et un outil de présentation pour partager.

RETOURS D'USAGES //

Les [TraAM](#) 2020-21 en éducation musicale ont porté sur l'élaboration de scénarios pédagogiques « ludifiés » afin d'accompagner par le numérique la démarche d'apprentissage, la construction d'une culture, la création musicale, la pratique musicale... Les scénarios ici présentés intègrent un choix d'outils adaptés à des situations de classe hybride (en présence ou à distance), mais également des alternatives afin de pallier la fracture numérique et permettre une pratique complète en classe. Toutes les situations mises en œuvre ont permis un apport contextuel favorable aux apprentissages. La ludification demeure un outil au service de la diversité des pratiques, facteur avéré de réussite.



[L'académie de Normandie](#) présente le jeu *Quaesivit*, basé sur le jeu de société du type *Dixit*. Cette activité travaille sur les différentes esthétiques et époques musicales avec l'outil d'apprentissage de la programmation *Scratch*. Les élèves programment dans *Scratch* un jeu dont le principe consiste

à tirer au sort une image pour la faire ensuite correspondre à un extrait musical se référant à cette époque. En [consultant les nombreuses réalisations](#), galeries conçues par des élèves, la dimension participative de ce jeu se révèle : de joueurs à concepteurs.



[L'académie de Créteil](#) a conçu une séquence hybride contenant plusieurs activités mettant en jeu des compétences de coopération entre élèves tout en favorisant la motivation et l'implication, et en



gardant pour objectif d'amener les élèves à percevoir et produire. Cet *escape game* est construit sur le *Boléro* de Maurice Ravel, œuvre emblématique, à destination du cycle 4. Le tout est pensé de façon granulaire afin que l'enseignant se saisisse uniquement des ressources dont il a besoin.

[Les académies de Nice et Corse](#) ont élaboré un jeu adapté et librement inspiré du jeu *Trivial Pursuit*. En jouant au *Musicale poursuite*, les élèves sont en situation de transférer les compétences relatives aux 6 domaines (temps et rythme, timbre et espace, dynamique, forme, successif et



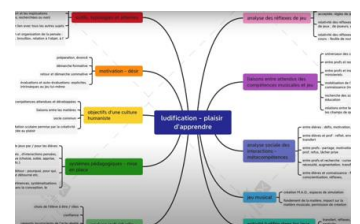
simultané, geste vocal et instrumental) selon les 4 axes du programme d'Éducation musicale au collège : réalisation de projets musicaux d'interprétation ou de création, perception, construction d'une culture et échanges, argumentation, débat. Plusieurs scénarios pédagogiques sont proposés autour de son utilisation afin de permettre aux enseignants de s'en saisir selon leurs objectifs et situation de classe.



Les travaux de [l'académie d'Orléans-Tours](#) visent à permettre un travail de la voix de façon ludique, en abordant les différentes techniques vocales à travers le monde et proposent des solutions pour permettre aux élèves d'apprendre un chant à distance et de s'enregistrer.



[L'académie de Bordeaux](#) s'interroge sur l'évaluation et le désir d'apprendre. Leurs travaux proposent de nouvelles idées d'organisations de cours.



[L'académie d'Amiens](#) propose plusieurs activités « ludifiées » mobilisables dans plusieurs contextes (à distance, en présence, en solo, groupe ou classe entière) pour contribuer à la notion de plaisir dans les apprentissages avec des outils tel que *Quizinière*, *Genially*, des vidéos et l'ENT Néo. Ces activités développent la confiance de l'élève par la différenciation.



Le droit d'auteur



Les productions des élèves sont-elles susceptibles d'être protégées par le droit d'auteur ? Quels usages sont permis par l'exception pédagogique ? Droits d'auteur, création et diffusion de ressources dans le cadre scolaire, cette ressource [éDUSCOL](#) permet de mettre à jour ses connaissances, de sensibiliser les élèves et de valoriser les créations des classes dans le respect des droits. Par une approche pratique appuyée de nombreux exemples et des références fournies sous forme de synthèse, ces fiches pédagogiques conçues par l'Hadopi (formant désormais l'Arcom avec le CSA) constituent de véritables supports de formation.

Des ressources « libres de droit »

Pour favoriser la création sonore et l'écoute d'œuvres en respectant le droit d'auteur, les enseignants peuvent s'appuyer sur les ressources suivantes qui permettront d'alimenter la création sonore des classes à partir de sons, musiques « libres de droits » :

- [Musopen](#) est une organisation à but non lucratif axée sur l'amélioration de l'accès à la musique en créant des ressources gratuites.

Sur leur site sont disponibles en téléchargement gratuit :



- des enregistrements de musique avec un moteur de recherche avec différents filtres (instrument, genre, époque, humeur !)
- plus de 100 000 partitions ainsi que des manuels, sans restriction de droits d'auteur.

En termes simples, leur mission est de libérer la musique.

- [Ziklibrenbib](#) est un blog collaboratif consacré aux musiques en libre diffusion, créé par un regroupement de médiathèques. Sur ce blog est proposé une sélection régulière d'albums en libre diffusion, présentée à travers une micro chronique et un



morceau en écoute. Avec l'organisation des « **Journées de création musicale** », l'objectif de *Ziklibrenbib* est de promouvoir la musique libre et de contribuer à cette promotion par une action innovante. Des musiciens amateurs d'horizons différents se rencontrent autour de la fameuse « feuille blanche », pour composer et enregistrer une chanson en une seule journée. A l'issue de l'enregistrement la chanson est **mise à disposition sous**

licence libre (Art Libre, CC-BY, CC-BY-SA), afin d'en faire profiter le plus grand nombre, et inciter à toutes les utilisations possibles et inimaginables.

Bonus pédagogique, certaines créations proposent les pistes individuelles de chaque instrument. L'enseignant peut amener les élèves à faire leur propre mixage de la musique à l'aide de logiciels comme *Audacity* et faire prendre conscience de la construction des arrangements et de l'orchestration.

- [BnF](#) : en parallèle avec les quelque deux millions de partitions conservées par son département de la Musique, la BnF donne accès en ligne gratuitement à de multiples enregistrements de fonds sonores, de la musique classique aux musiques du monde en passant par la chanson française et les variétés internationales. Accessibles à tous, les enregistrements de **BnF Collection sonore** sont diffusés par 150 plateformes dans plus de 100 pays. **BnF Collection sonore** est disponible sur les plateformes de téléchargement et de streaming musical.

{ BnF

C'est l'occasion de faire écouter aux élèves les concerts des *Inédits de la BnF*, qui mettent à l'honneur des créations musicales inédites issues de ses collections.

Pour aller plus loin, [Gallica](#) donne accès à de multiples documents en lien avec la musique, correspondances de compositeurs, gravures, costumes d'opéra, etc.

POUR ALLER PLUS LOIN

Groupes Thématiques numériques (GTnum)

[Les groupes thématiques numériques](#), soutenus par la DNE, produisent des travaux de recherche sur le numérique éducatif : pratiques pédagogiques; technologie et impact ou potentiel pour l'enseignement; enseignement, contexte et culture numérique.

Ils sont animés par un ou plusieurs laboratoires accompagnés par les délégations académiques du numérique pour l'éducation (DANE). Ils visent à livrer des études, des enquêtes, des expériences / expérimentations et à documenter par des travaux de recherche des enjeux, des pratiques et des orientations stratégiques en matière de numérique éducatif. Les thématiques s'inscrivent dans le cadre d'une approche systémique



et interdisciplinaire du numérique, comme fait social total, milieu et culture du monde contemporain.

En voici un exemple avec cette publication intitulée « [Ergonomie cognitive des consignes numériques : Jeudis de la recherche de l'académie de Versailles](#) » disposant d'un

enregistrement vidéo des interventions d'**André Tricot** (professeur de psychologie cognitive à l'Université Paul Valéry Montpellier 3 et chercheur au sein du laboratoire *Epsilon*. Il s'intéresse aux relations entre les mémoires naturelles et artificielles) et d'**Éric Jamet** (professeur de psychologie cognitive et d'ergonomie à l'Université Rennes 2. Il est

membre du Laboratoire de Psychologie : Cognition, Comportement, Communication (LP3C). Ses travaux de recherche portent sur les apprentissages dans les environnements numériques notamment sur les effets de la mise en forme matérielle des informations pédagogiques, sur les effets de guidage ainsi que sur les apprentissages actifs).



**Lettre ÉduNum Éducation musicale proposée par la direction du numérique pour l'éducation
Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)**

 [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre ÉduNum Éducation musicale. Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum Éducation musicale ?

[Abonnement / Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (art. 34 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).