

# Création À la manière d'un Bruiteur

*Casper, the Friendly Ghost*



Cycle 3

- ☒ numérique
- ☐ traditionnel
- ☒ hybride

## Problématique

Les métiers de la musique n'appartiennent-ils qu'à l'art de la musique ?

## Présentation de l'activité ludique

Le but de cette activité est de créer une bande-son à la manière d'un bruiteur avec un travail de recherche de timbres (instruments, objets divers) puis une performance en direct.

Un certain nombre de contraintes seront imposées aux différents groupes, notamment dans la cohérence pour l'enchaînement des 4 scènes découpées.

## Règle du jeu

Le but de l'activité est de créer à la manière d'un bruiteur :

1. En travaillant sur la timeline et l'enchaînement des différents visuels et sonores
2. En recherchant les timbres adaptées : objets ou instruments de la salle de classe
3. En performant en direct sur la scène du dessin-animé.

## Matériel

- Version hybride :
  - Une page Genial.ly

Lien : <https://view.genial.ly/61f845fbfa7a7a001906aec9>

- Un document papier : timeline des événements visuels / sonores + informations importantes

- Version numérique (possible si utilisation de tablettes ou ordinateurs) :

La page Genial.ly + Un document Word, LibreOffice ou Page.

## Détails techniques

1. Le professeur est libre de définir le nombre d'élèves par groupe et le temps imparti dans la préparation avant l'enregistrement.
2. Le choix des groupes peut être :
  - a. Géré par l'enseignant (Niveau, mixité, hétérogénéité, etc.)
  - b. Géré par les élèves eux-mêmes (Souvent par affinités).
  - c. Tiré au sort en classe ou en ligne (Exemple d'outil : [KeamK](#))
3. Dans un souci de différenciation des groupes et des classes, les contraintes pourront être réévaluées afin d'adapter l'activité au niveau des élèves.
  - a. Donner des pistes concernant les objets ou instruments à utiliser.
  - b. Pour l'enregistrement, proposer l'aide d'élèves supplémentaires.
4. La Version hybride est plus facile à mettre en place car plus ouverte niveau matériel.
  - a. Vidéoprojecteur (diffusion des extraits vidéos) + fiche
  - b. Une tablette par groupe + fiche (Permet plus d'autonomie et d'efficacité dans le travail) En outre, elle permet une meilleure mémorisation.
5. Dans un but d'une meilleure efficacité (mise en place, travail) et répartition des tâches, il est possible de confier des « rôles » ou missions supplémentaires à chaque élève du groupe. Chaque élève devra les expérimenter (On peut tourner toutes les 10 minutes par exemple).

**De nombreuses compétences psychosociales sont mises en œuvre lors de cette activité.**

Quelques propositions :

- L'informaticien : *Responsable de la tablette et du groupe. Il va la chercher, l'allume, trouve le fichier vidéo dans le commun, l'éteint et la range.*
- Le musicien : *Responsable des instruments et des objets. Il est le seul à pouvoir aller en chercher / en remettre. 1 groupe = 1 instrument.*
- Le journaliste : *Responsable de la fiche du groupe. Vient la chercher en début d'activité, la redépose à la fin en veillant à ce qu'elle soit bien complétée.*
- Le négociateur : *Pourra aller voir les autres groupes pour s'inspirer ou s'accorder sur certains objets quand il y a des sons communs.*

Cette activité est de nature bruyante : les élèves communiquent, échangent et manipulent des objets et/ou des instruments.

Le bruit occasionné peut être gênant pour l'enseignant mais aucunement pour le travail des élèves.

**Elle nécessite un cadre strict concernant :**

- La gestion du matériel
- L'autonomie au sein des groupes
- Le respect (des règles communes, des camarades, du matériel, du temps imparti, etc.)

## Éléments didactiques

### Les objectifs du professeur

Créer en réutilisant de façon efficiente les instruments et objets de la classe en prenant en compte leur rattachement à une famille en particulier, déduite par leur fonctionnement/utilisation.

### Les compétences travaillées

#### Éducation musicale et chant choral

- **Explorer, imaginer et créer**
  - « Expérimenter les paramètres du son et en imaginer en conséquence des utilisations possibles. »
- **Échanger, partager et argumenter**
  - « Argumenter un choix dans la perspective d'une interprétation collective. »
  - « Ecouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité. »
- **Chanter et interpréter**
  - « Mobiliser son corps pour interpréter, le cas échéant avec des instruments. »

## Socle commun (cycle 3)

- **Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer**

### S'exprimer à l'oral

- On attend d'un élève qu'il soit capable de présenter de façon ordonnée des informations et des explications, d'exprimer un point de vue personnel en le justifiant.
- On attend d'un élève qu'il participe à un débat en prenant en compte la parole d'autrui

- **Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre**

### Coopérer et réaliser des projets

- Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe, que ce soit pour un projet ou lors des activités ordinaires de la classe.

- **Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen**

### Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres

- Formuler une opinion, prendre de la distance avec celle-ci, la confronter à celle d'autrui et en discuter.

- **Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.**

### Raisonner, imaginer, élaborer, produire

- Pratiquer diverses formes de créations littéraires et artistiques.

## Compétences déjà développées et situations de travail précédentes

Les élèves ont préalablement étudié les instruments et leur fonctionnement, le métier du bruiteur.

Ils ont conscience :

- Qu'un instrument ou objet peut être utilisé de plusieurs façons.

- Qu'un bruiteur peut utiliser n'importe quel objet ou instrument pour un bruit spécifique (Par exemple, il n'utilise pas un cheval pour imiter le son de ses sabots).
- Si des tablettes sont utilisées : les élèves sont autonomes dans leur gestion : Allumer la tablette du groupe, s'identifier, se rendre sur le réseau commun ou le public de la classe, ouvrir l'extrait vidéo (sans son) avec le logiciel approprié.

## L'évaluation

Feedback nécessaire pour prendre conscience du chemin parcouru, des progrès réalisés, des leviers mis en place pour améliorer le travail.

**Évaluation finale sous forme de « tâche finale »** : Performance de l'œuvre + Présentation à la classe des choix effectués.

Quelques éléments possibles :

- Je suis capable de présenter l'activité, ses contraintes et les choix effectués.
- Je mets en valeur le travail du groupe en tenant ma partie et en l'interprétant en direct.
- Je respecte ma part du travail, tant dans la préparation que dans la performance finale.
- Je m'intègre dans un travail collectif en étant acteur et moteur : Je propose des idées, je teste celles des autres, j'écoute, j'échange.
- J'ai donné mon avis mais aussi écouté et respecté celui des autres, leurs idées et points de vue.
- J'ai identifié et remobilisé les différents timbres des instruments / objets.

## Histoire des Arts

- Lien entre musique et cinéma
- Les métiers du son au cinéma

## Les parcours

Parcours d'Éducation artistique et culturelle (PEAC)

### **Pratiquer (Pratiques)**

- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production
- Mettre en œuvre un processus de création

- S'intégrer dans un processus créatif
- Réfléchir sur sa pratique

## Interdisciplinarité & EPI

Education Musicale – Arts plastiques – Enseignement moral et civique– Français...

- Croisements possibles entre enseignements
  - **Arts plastiques :**
    - *Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace :*  
Cette question vise à amener les élèves à s'interroger sur les pratiques liées à l'utilisation des objets et des matériaux dans l'art.
      - Objets et images, issus du quotidien, peuvent être utilisés dans le cadre d'une création artistique. Ils sont soit représentés, soit réellement utilisés. Ils peuvent alors être détournés de leur fonction première.
    - *La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre :*
      - une production artistique, une œuvre a le pouvoir de représenter mais aussi d'émouvoir, d'évoquer, de témoigner ou de narrer ;
      - il est possible d'utiliser, voire de transformer et détourner les matériaux pour signifier et inventer
  - **Français :** Se confronter au merveilleux, à l'étrange & Le monstre, aux limites de l'humain.
  - **EMC :**
    - Respecter autrui
      - Avoir conscience de sa responsabilité individuelle
      - Adopter une attitude et un langage adaptés dans le rapport aux autres
      - Tenir compte du point de vue des autres
        - Le respect par le langage : les règles de civilité et de la politesse.
        - Le respect du corps, de l'environnement immédiat et plus lointain.
        - Le respect des biens personnels et collectifs