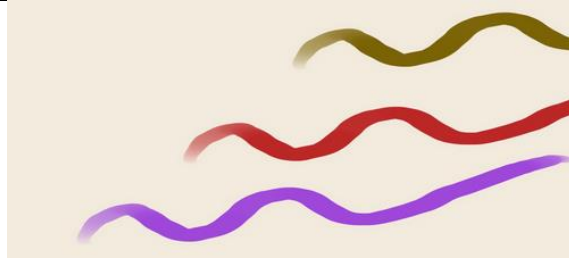


Musicogramme

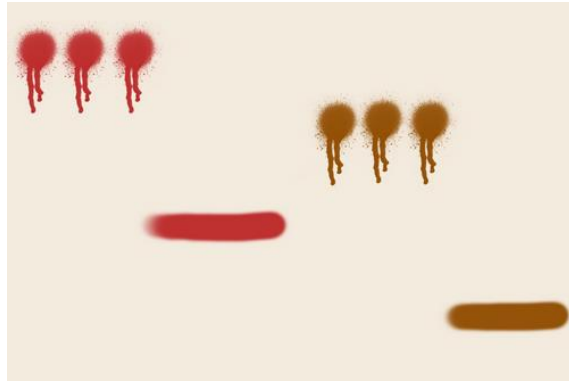
un exemple de technique pouvant être intégrée dans un scénario d'apprentissage

<p>Intérêts pédagogiques</p>	<p>Permettre à l'élève de percevoir un événement sonore en s'appuyant sur une représentation visuelle.</p> <p>Lui permettre de se construire une représentation graphique de ce qu'il entend.</p> <p>Lui permettre de mieux comprendre l'organisation du discours musical.</p> <p>On se sert du visuel, assez bien développé chez les élèves pendant leur scolarité, pour développer leurs perceptions auditives.</p> <p>Aider à une meilleure compréhension de l'organisation d'une œuvre.</p> <p>Encren dans la mémoire les événements remarquables.</p> <p>Le musicogramme peut être une entrée vers la création, la comparaison avec d'autres œuvres.</p>
<p>Compétences sollicitées</p>	<p>Cycle 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents. • Imaginer l'organisation de différents éléments sonores. • Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique. • ... <p>Cycle 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser sa mémoire sur des objets musicaux longs et complexes. • Manipuler plusieurs formes de représentation graphique, de la musique à l'aide d'outils numériques. • Définir les caractéristiques musicales d'un projet puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées. • Distinguer appréciation subjective et description objective. • Mobiliser à bon escient un système de codage pour organiser une création. • ...
<p>Concepts et idées associées</p>	<p>Représentation graphique, structure, forme.</p>
<p>Description</p>	<p>Graphique permettant à l'élève de visualiser un ou plusieurs événement(s) sonore(s). Il peut prendre plusieurs formes.</p>
<p>Limites</p>	<p>Il ne faut pas oublier que cet outil n'est qu'une entrée possible et que nous travaillons avant tout sur le sonore. Le musicogramme n'est qu'un outil parmi d'autres.</p>
<p>Conditions de mise en œuvre</p>	<p>L'outil peut être utilisé en groupe pendant les activités orales, ou de façon individuelle pour l'élève sur une fiche de travail.</p>
<p>Applications</p>	<p>Pratiques d'écoute, de création, déclenchement de séquence ou restitution par les élèves.</p>
<p>Variantes</p>	<p>Vignettes U.S.T., puzzle, écoutes signées, Acousmographe...</p>

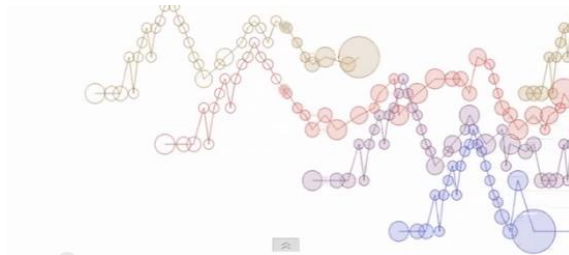
Exemples



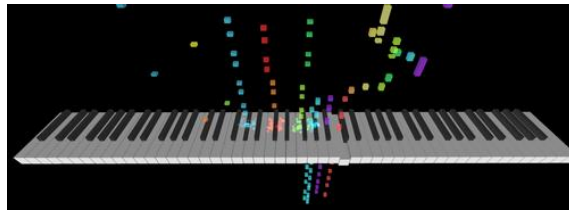
Visualiser les entrées en imitation



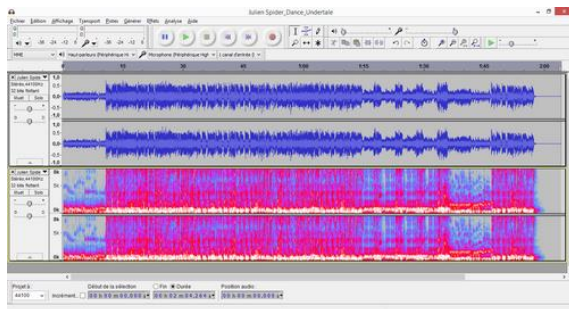
Visualiser la courbe d'un thème



Logiciel Music Animation Machine



Logiciel Euphony



Audacity (forme d'ondes, spectrogramme...)