
Charte pédagogique

Cycle I de formation musicale



FÉVRIER 2019



**ÉCOLE DE
MUSIQUE
D'ÉCULLY**

Sommaire

I. Objectifs

-Tableau de compétences

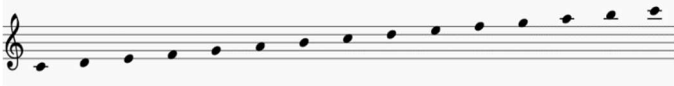


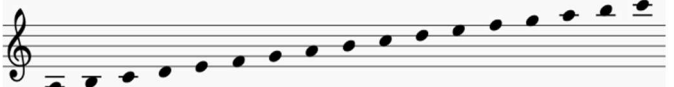
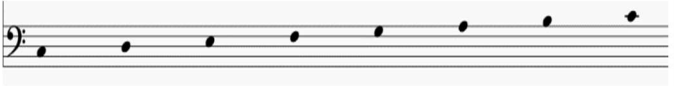


II. Méthodologie

-Charte pédagogique

III. Outils

-Tableau ressources

I. OBJECTIFS

	Lecture de notes	Lecture de rythmes	Théorie
Fin de 2^{ème} année de 1^{er} cycle	<ul style="list-style-type: none"> Savoir lire les notes en parlant Savoir lire les notes sur l'instrument (en adaptant à l'ambitus de chaque instrument) <p>Clé de sol</p>  <p>Clé de fa</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Développer le ressenti de la pulsation Mettre en place et tenir une pulsation Mesures à 2/4, 3/4 et 4/4 Savoir écrire et lire (parler, frapper, jouer) les valeurs rythmiques suivantes : 	<ul style="list-style-type: none"> Apprentissage du vocabulaire de base (portées, mesures, clés...) Construction des mesures binaires Mouvements ascendants/mouvements descendants Mouvements conjoints/mouvements disjoints Nuances
Fin de 4^{ème} année de 1^{er} cycle	<ul style="list-style-type: none"> Développer la rapidité de lecture Savoir passer de la clé de sol à la clé de fa de manière fluide <p>Clé de sol</p>  <p>Clé de fa</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Mesures binaires à 2/4, 3/4 et 4/4 Mesures ternaires Savoir écrire et lire (parler, frapper et jouer) les valeurs rythmiques suivantes : <p>Binaire</p>  <p>Ternaire</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Tons et demi-tons Intervalles Apprentissage de la notation anglo-saxonne Ordre des dièses et des bémols Gamme majeure Initiation aux accords parfaits Explication des mesures ternaires

	Culture musicale	Pratique
Fin de 2^{ème} année de 1^{er} cycle	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte et reconnaissance des instruments et leur famille (toutes esthétiques confondues) • Ecoute de différentes esthétiques et époques 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux de reconnaissance des termes musicaux appris (ex : compter le nombre de mesures, reconnaître les clés, les nuances...) • Ecriture de cellules rythmiques simples dans des mesures à 2/4, 3/4 et 4/4 • Ecriture de mélodies simples en utilisant des mouvements ascendants et descendants ainsi que des mouvements conjoints ou disjoints • Jouer/chanter seul ou en groupe en utilisant un code gestuel qui indique les nuances (type Sound painting) • Apprentissage de chansons
Fin de 4^{ème} année de 1^{er} cycle	<ul style="list-style-type: none"> • Etude des époques et des styles • Etude des formes et formations musicales simples (toutes esthétiques confondues) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de claviers (xylophones ou carillons) et/ou des instruments des élèves pour travailler les tons et demi-tons • Pratique des intervalles à partir de chansons • A partir d'une chanson avec une grille d'accords, découverte à l'instruments de la notation anglo-saxonne (en jouant les accords complets ou juste les basses suivant l'instrument de l'élève) • Ecriture d'une pièce simple à jouer seul ou en groupe sur l'instrument, en donnant pour consigne de respecter une tonalité • Exercice d'impro à partir d'une grille d'accord simple

II. METHODOLOGIE

Charte pédagogique FM cycle I (A.E.M – 2019-2020)

1^{ère} et 2^{ème} années

Les première et deuxième année de FM de cycle 1 seront organisées autour de quatre axes (Jeu, outils numériques, création et enregistrement).

En parallèle la méthode Destination Musique Vol.1 et 2 sera également utilisée.

Chronologie :

L'utilisation de jeux et d'outils numériques (applications) se fera entre la période de la rentrée jusqu'aux vacances de février.

A partir de début mars se dérouleront les phases de création collective suivie de celle d'enregistrement.

Les jeux et les outils numériques

Il s'agit ici d'utiliser à chaque cours des jeux pédagogiques ou outils numériques afin d'aborder de façon ludique les notions musicales au programme des 1^{ère} et 2^{ème} année de FM et de vérifier si les élèves ont assimilé ces notions.

L'organisation du cours se fera à la convenance du professeur (exemple : un quart d'heure de jeu en fin de cours une semaine, un quart d'heure d'outils numériques la semaine d'après).

➔ Vous trouverez la liste des jeux et applications disponibles dans le tableau ci-joint.

La création collective

Durant cette période, le professeur prendra un temps dans son cours pour faire créer à ses élèves une œuvre autour d'un thème. Il s'agit d'une création collective **par** les élèves.

Il est important pour le professeur de donner des consignes et des contraintes claires pour cette phase afin de guider les élèves dans leur processus de création.

➔ Quelques pistes pour orienter les élèves

- Choix d'un thème qui puisse être facilement illustré musicalement (ex : la nature, les animaux, la ville, l'espace...)

- Choix d'un champ lexical lié à ce thème (ex : pour la nature : la pluie, le vent, les arbres, les oiseaux, les tremblements de terre...)
- Choix des instruments et de comment les utiliser pour illustrer au mieux le thème.
- Choix de la structure (ex : comment on commence, comment on finit)
- Choix de la répartition des instruments dans la structure du morceau (ex : qui joue à quel(s) moment(s))

➔ Les objectifs d'apprentissage

- Développer la créativité à travers un objet fini
- Développer le jeu instrumental et les différentes formes de jeu
- Développer le travail de groupe et créer une cohésion
- Développer l'écoute et l'attention
- Exprimer ses ressentis
- Repérer et pratiquer les éléments du langage musical
- Organiser la matière sonore dans l'espace et le temps

L'enregistrement de création

Lorsque la création est finie, le professeur programme l'enregistrement en studio salle 3 et 4. Une fiche technique et l'inscription sur le planning sera à faire au préalable. Cet enregistrement se fera sur un cours complet.

Cet enregistrement témoignera du travail effectué par les élèves lors de la phase de création. Un fichier audio leur sera transmis.

3^{ème} et 4^{ème} années

Durant ces deux années, les élèves pourront découvrir d'autres pratiques musicales : la M.A.O et l'apprentissage oral par les musiques traditionnelles.

Ces pratiques viendront compléter les cours de FM classique. Les élèves alterneront chaque vacances scolaires les cours de FM classique et la M.A.O/Musique trad.

Concernant l'organisation pédagogique, le calendrier sera annoncé à la rentrée de septembre 2019.

Les cours de FM classique s'inscriront dans la suite du programme de 1^{ère} et 2^{ème} année, tableau de compétence à suivre, toujours ponctué de l'utilisation des jeux et outils numériques.

Chacune des années sera clôturée soit par un enregistrement, soit par une représentation :

-pour les groupes ayant suivi les cours de M.A.O, il s'agira de l'enregistrement d'une création faite lors des cours de FM classique

-pour les groupes ayant suivi les cours de musiques traditionnelles, il s'agira de participer à une représentation avec le répertoire qu'ils auront abordé dans l'année.

➔ Les objectifs d'apprentissage

- Pratique collective instrumentale
- Découverte des processus de création musicale assistée par ordinateur
- Développement du travail à l'oreille (transmission orale)
- Ouverture vers différents répertoires et esthétiques
- Objectifs fixés par le « Tableau de compétences » (lecture, rythme, théorie et culture)

Mode d'évaluation

-Contrôle continu. Les professeurs qui travailleront en binômes se concerteront pour faire le point sur les compétences acquises par les élèves en fin 4^{ème} année et leur passage en deuxième cycle.

-La participation des élèves à l'enregistrement et à la représentation fera partie de ce contrôle continu.

-Dans cette même période, un point sera fait avec les élèves de manière individuelle. Ils seront amenés à remplir une grille d'évaluation en lien avec le tableau de compétences.

III. OUTILS

Tableau ressources jeux et applications tablette

	1 ^{ère} et 2 ^{ème} années
Idées Jeux	<ul style="list-style-type: none"> -Jeu de l’oie (à faire) -Jeu de la marchande (Anne Elisabeth) -Memory Game (à acheter) -Loto musical (à fabriquer) -7 familles (à fabriquer) -Dominos (à acheter) -Twister (à customiser)
Idées Applications	<ul style="list-style-type: none"> -Chrome MusicLab -Music Crab -Keezy -Launchpad (appli) - « Music Box » (par RosMedia) jeux musicaux éducatifs -Musyc (Création sonore (avec possibilité d’enregistrement) à partir de forme géométriques rebondissantes ; possibilité de travailler sur l’écoute et la compréhension des paramètres musicaux) -GarageBand -JellyBand - « Young Person’s Guide to the Orchestra » : Gratuit Autour de l’œuvre de B.Britten, une découverte musicale des différentes parties et des thèmes, des ressources autour de l’œuvres et des interactions ludiques. <p>Liste non exhaustive</p> <p>https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2017-03/applications-tablettes_musique_plantevin_aix-marseille-2017_2017-03-22_20-09-22_424.pdf</p>
Ressources pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> -creamus -Edmustech - https://valeriesabbah.com/fr/ (jeux musicaux)