**🎵 SAÉ – Crée ta sonnerie!**

**Compétence ciblée :** Inventer des pièces vocales ou instrumentales
**Durée :** 2 à 4 périodes de 60 minutes
**Thématique :** La sonnerie de cellulaire (création numérique)
**Contexte :** Avril, groupe de 3e cycle, 1 iPad et une paire d'écouteurs préférablement muni d’un microphone par élève
**Objectif pédagogique :** Développer la créativité musicale par l’utilisation du numérique

**🎯 Intention pédagogique**

Amener les élèves à explorer les possibilités de composition musicale avec GarageBand pour inventer une sonnerie de cellulaire originale, courte et percutante, qui reflète leur personnalité et respecte des contraintes de temps et de structure.

**🎓 Objectifs spécifiques**

* Explorer des moyens sonores variés à l’aide d’un outil technologique (GarageBand)
* Créer une courte pièce musicale structurée d’une durée de 15 à 30 secondes
* Expérimenter des éléments du langage musical (tempo, timbre, intensité, rythme)
* Organiser les éléments musicaux de façon cohérente
* Nommer des choix faits et relater son expérience de création

**🧠 Savoirs essentiels mobilisés (PFEQ + Progression des apprentissages)**

* **Langage musical** : intensité, tempo, timbre, rythme, nuances
* **Procédés de composition** : répétition, contraste, question-réponse
* **Techniques instrumentales numériques** : boucles, effets sonores, enregistrement de voix ou sons
* **Moyens sonores** : sons numériques, effets vocaux, percussions virtuelles
* **Représentation graphique** : interface de séquençage (visuelle)

**🌀 Déroulement en étapes**

**🟣 *Période 1 – Découverte de GarageBand et exploration libre***

* Présentation du projet et écoute d’exemples de sonneries variées (cocasses, relaxantes, dynamiques…)
* Démonstration de base de GarageBand : interface, boucles, instruments, enregistrement
* Exploration libre : chaque élève expérimente l’application, ajoute des boucles, manipule les sons
* Court retour réflexif (oral ou sur une feuille) : “Qu’est-ce que tu as aimé? Quel son t’a marqué?”

**🔵 *Période 2 – Croquis sonore (prototype de sonnerie)***

* Mini-leçon : structure d’une sonnerie (15 à 30 sec, intro claire, idée forte)
* Planification rapide : intention (ex. : énergisante, mystérieuse, drôle), choix des sons
* Création d’un premier jet sur GarageBand
* Écoute en sous-groupes de 4, rétroaction simple à l’aide de critères (originalité, clarté, structure)

**🟢 *Période 3 – Finalisation***

* Reprise du projet selon la rétroaction reçue
* Ajout d’effets, ajustement du volume, découpage précis
* Exportation du projet en fichier audio (prof ou élèves selon niveau de compétence technique)

**🟡 *Période 4 (optionnelle) – Présentation et appréciation***

* Présentation volontaire des sonneries en classe
* Appréciation guidée : vocabulaire disciplinaire simple (“J’ai aimé le rythme…”, “Le son m’a surpris…”)
* Retour réflexif : “Qu’est-ce que j’ai appris sur la création musicale avec le numérique?”

**🧾 Éléments d’évaluation (Cadre officiel)**

**Compétence : Inventer des pièces vocales ou instrumentales**

|  |  |
| --- | --- |
| **Critère** | **Ce qu’on observe** |
| 🎼 Utilisation pertinente et variée des éléments du langage musical | Présence de rythme, choix de timbre, contraste |
| 🎧 Utilisation pertinente de moyens sonores et éléments de technique | Choix judicieux de boucles, effets sonores, utilisation d’outils |
| 🧩 Organisation cohérente des éléments | Enchaînement logique, durée respectée |
| 💬 Présence d’éléments pertinents dans la description de l’expérience | Capacité à expliquer ses choix musicaux, ses essais |

*Les rétroactions peuvent être orales ou écrites, selon le contexte.*

**💡 Adaptations et différenciation**

* Pairs plus expérimentés peuvent soutenir les autres en “mode mentor”
* Raccourcis techniques affichés au tableau pour soutenir la manipulation
* Possibilité de créer en duo pour les élèves qui ont besoin d’un soutien cognitif ou technique

**✨ Pistes d’enrichissement (facultatif)**

* Ajouter une courte boucle vocale (nom, mot drôle)
* Créer une sonnerie pour un personnage fictif (ex. : superhéros, animal, prof, robot…)