

Guide pédagogique et d'apprentissage sur le fonctionnement d'équipes en atelier de musique au primaire

Informations générales

Imaginons une classe de troisième année de musique, dans un local comme il en existe partout dans les écoles primaires, mais un local où tous les élèves s'affairent à des tâches bien distinctes. D'un côté du local, six ou sept élèves discutent et échangent ensemble sur la façon d'inventer leur propre musique en respectant les consignes qui sont décrites dans une fiche d'atelier. De l'autre côté du local, un autre petit groupe d'élèves interprète sur des xylophones et des métalphones la création musicale qu'ils ont inventée au dernier cours ; ils doivent, en même temps, pratiquer l'alternance des baguettes dans des séries de sons ascendants ou descendants (c'était décrit dans la fiche d'atelier). Près de là, un groupe d'élèves est assis autour d'une grande table, écouteurs sur la tête ; ils tentent de reconnaître s'il y a plus de répétitions dans l'œuvre du Rondo à la turque de Mozart que dans celle d'un Brandebourgeois de J.-S. Bach. À l'opposé, un groupe de six ou huit élèves est rivé devant les écrans de trois ou quatre ordinateurs ; ils portent eux aussi des écouteurs sur la tête ; ils suivent un déroulement dans une fiche d'atelier qui propose de changer en trompette une piste d'enregistrement MIDI joué par une clarinette.

L'enseignant se déplace d'une équipe à l'autre, il observe, il dépanne, il guide, il suggère, il donne des trucs pratiques, il est présent à chaque instant. Il voit à ce que ses élèves acquièrent de l'autonomie et à ce qu'ils deviennent de plus en plus responsables de leur cheminement dans leurs apprentissages. On dirait que son rôle a changé ; il n'est pas devant la classe à diriger ; cela est inutile ; il dirigerait quoi ? Et qui ? On dirait plutôt une personne-ressource, un consultant, un guide. Bien sûr, il est aidé, oui, il possède de nombreuses fiches d'atelier toutes plus intéressantes les unes que les autres qui gèrent les apprentissages et établissent une progression. Cette aide, comme il le dit si bien, « c'est de l'or ». Les fiches d'atelier découlent d'une situation d'apprentissage. Elles utilisent les savoirs essentiels qui mènent au développement des compétences disciplinaires du *Programme* du MEQ en musique (inventer, interpréter, apprécier). Le fonctionnement par atelier met les élèves en action par petites équipes, ce qui facilite l'observation de ceux-ci et par le fait même l'évaluation et la régulation des apprentissages. Par le travail d'équipe, l'élève exploite sa capacité à coopérer, à communiquer et à exercer son jugement. De plus, en « divisant » la classe, l'accès à l'exploitation des TIC devient possible.

Voyons ce fonctionnement par ateliers de plus près.

Chaque atelier est d'une durée d'environ trente minutes. La fréquence des ateliers suit les exigences particulières des horaires cycliques proposés à chaque enseignant spécialiste. Afin de permettre leur indépendance et leur interdépendance, les ateliers sont regroupés en blocs de huit. Un bloc se divise en deux modules qui comprennent chacun quatre types d'ateliers différents :

- Un atelier d'appréciation (A) ; Un atelier TIC (T) ; Un atelier de création (C) ; Un atelier d'interprétation (I).

Description des ateliers

L'atelier d'appréciation

Grâce à des supports audio et MIDI, les élèves auditionnent des œuvres et développent leur compétence à « apprécier » du *Programme de musique* (MEQ). Les fiches de ces ateliers guident l'élève à travers les composantes de la compétence avec un accent particulier sur le repérage des éléments de contenu.

L'atelier TIC

Les élèves développent leurs compétences à exploiter les TIC par l'utilisation de logiciels de séquences MIDI et de notation. Ils sont amenés à utiliser et à développer des habiletés en technique instrumentale sur des claviers musicaux appelés « contrôleur MIDI ». Chaque élève sauvegarde ses travaux qui peuvent s'insérer dans un portfolio électronique. En vérifiant au besoin le portfolio de l'élève, l'enseignant pourra porter un jugement à la fois sur le développement de la compétence transversale « TIC » mais aussi sur le niveau de développement de la compétence « interpréter ».

L'atelier de création

Les élèves mettent en pratique des démarches de création qui développent les compétences à inventer et à apprécier. Ces créations sont écrites et gardées dans un cahier d'exercices prévus à cette fin. Celles-ci peuvent également s'insérer dans le portfolio.

L'atelier d'interprétation

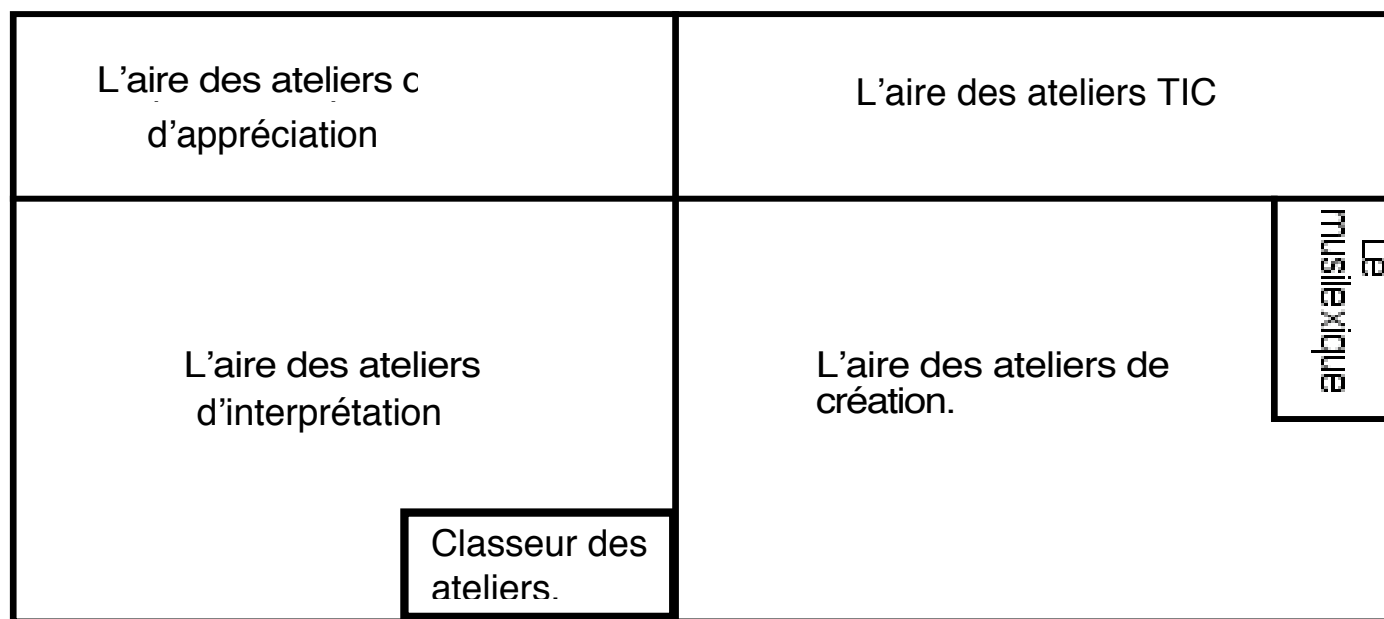
Les élèves développent leurs habiletés techniques et interprètent des pièces musicales ou leurs propres créations. Ils utilisent une stratégie d'apprentissage appelée « le train du savoir » en liens avec la mémorisation, la concentration et l'anticipation. Les savoirs essentiels utilisés dans cet atelier développent la compétence à interpréter du *Programme de musique* du MEQ.

En guise de synthèse

Grâce au fonctionnement de pédagogie par ateliers, les élèves du deuxième et troisième cycle en musique du primaire ont accès à une banque de 64 fiches qui développent l'autonomie de ceux-ci dans des activités d'apprentissage qui couvrent l'ensemble des savoirs essentiels menant au développement des compétences disciplinaires en musique. Elles touchent également plusieurs composantes des compétences transversales d'ordre méthodologique, intellectuel, personnel et social et tiennent compte des domaines généraux de formation du *Programme* du MEQ. Par le travail d'équipe, ces activités d'apprentissage favorisent l'initiative et le sens de l'organisation en plus de permettre aux élèves le développement de la communication par l'émission et le décodage de différents messages de sources diverses : le texte, la parole, le langage informatique et le langage musical.

L'environnement physique et le matériel de la classe de musique

La classe de musique est divisée en quatre aires.



- 1- Dans l'aire des ateliers d'appréciation, il faut un ordinateur avec un lecteur de CD, un logiciel de navigation internet, un logiciel de séquence MIDI et audio ainsi que les périphériques MIDI. Il faut également un poste d'écoute muni de sept à huit casques d'écoute. Tout cela sur une grande table autour de laquelle l'équipe d'élèves peut se rassembler et écrire au besoin. Dans un boîtier à CD placer sur la table, l'équipe a accès aux documents MIDI et audio prévus pour les auditions.

- 2- Dans l'aire des ateliers MIDI, on trouvera quatre ordinateurs de performance moyenne installés avec logiciel d'exploitation qui limite les élèves aux logiciels, dossiers et fichiers utiles à leurs ateliers. Par exemple : le logiciel "AtEase" pour Macintosh OS 7, 8 ou 9, ou l'environnement par utilisateur sous les systèmes windows XP et Macintosh OS X . Il faut également un logiciel de séquence MIDI, un logiciel de notation, un lecteur de disquettes 3"1/2 ou lecteur de CD. Ces ordinateurs sont installés avec périphériques MIDI. Chaque ordinateur sera équipé également d'un poste d'écoute qui peut accueillir deux à trois casques d'écoute. Prévoir les tables en conséquence du nombre d'ordinateurs ainsi que les boîtiers pour recevoir les documents MIDI prévus pour les ateliers TIC.

- 3- L'aire de création demande deux grandes tables autour desquelles l'équipe d'élèves peut évoluer et écrire.

- 4- L'aire des ateliers d'interprétation requiert un espace dans lequel l'équipe d'élèves peut s'installer avec leurs instruments (Orff ou flûte à bec). Ils auront souvent besoin de partitions.

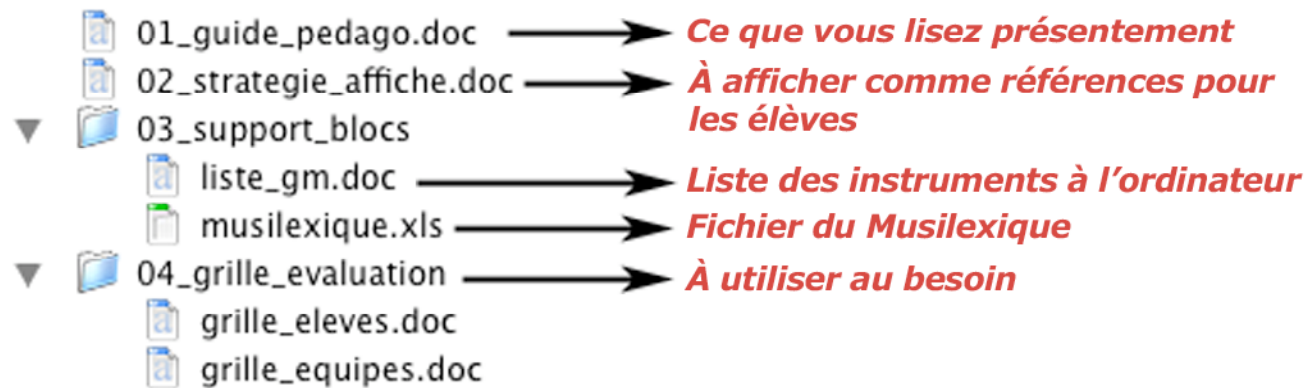
- Le musilexique est un ordinateur installé avec un logiciel de traitement de texte, il sert de dictionnaire des termes utilisés dans les fiches d'atelier.

Les fichiers à télécharger pour réaliser les ateliers.

Il y a deux sources de fichiers à télécharger pour réaliser les ateliers :

- Les fichiers qui sont nécessaires globalement pour tous les « blocs »
- Les fichiers spécifiques aux ateliers de chaque « bloc »

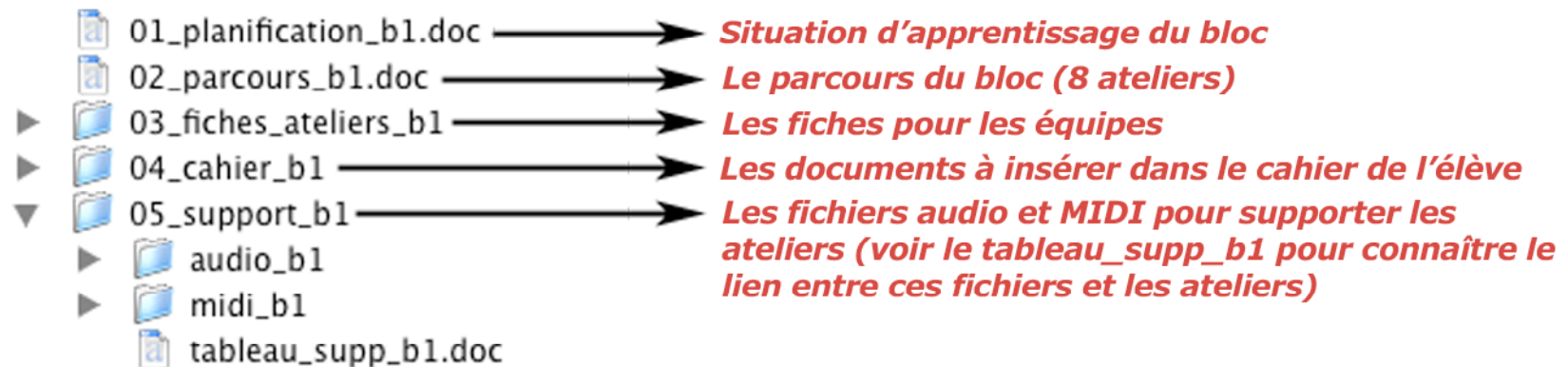
Fichiers globaux pour tous les « blocs » :



Télécharger le fichier *tous_blocs.zip*, pour obtenir tous ces documents.

Fichiers spécifiques à chaque « bloc » :

Exemple : bloc #1 :



Télécharger le fichier *bloc1.zip*, pour obtenir tous ces documents.

Types de fichiers :

Les documents écrits, incluant les fiches et les partitions, sont en deux formats :

- Le format Acrobat Reader (PDF), pour vous permettre de lire et d'imprimer les documents tel qu'André les a conçus. Le logiciel gratuit Acrobat Reader est nécessaire (<http://www.adobe.com/products/acrobat/readstep2.html>).
- Le format Microsoft Word, pour vous permettre de modifier les documents selon vos besoin. Le logiciel Microsoft Word est nécessaire.
- Les fichiers MIDI sont en format MIDI
- Les fichiers audio sont en format MP3

Tous les documents à télécharger sont compressés en format "ZIP", ce qui facilite leur transfert par Internet. Quand le fichier arrive sur votre ordinateur, il faut le décompresser en utilisant un des logiciels suivants que vous avez probablement sur votre ordinateur :

- Stuffit Expander (Macintosh et Windows) : <http://www.stuffit.com/expand/>
- WinZip (Windows) : <http://www.winzip.com/french.htm>

© Droits d'auteur :

- Ce matériel appartient à André Dutil.
- André a investi énormément de son temps personnel à la création et la réalisation de ces ressources.
- La Commission scolaire de la Capitale et le service national du RÉCIT dans le domaine des arts ont supporté André pour la mise en forme de ce matériel pour le Web.
- Ce matériel est mis à votre disposition, vous pouvez seulement le modifier et le reproduire à des fins pédagogiques; cependant, il est de mise de mentionner la source des documents. Merci de respecter les références des auteurs.

Démarrage du fonctionnement des équipes en ateliers de musique.








Les informations qui suivent sont à l'intention des élèves autant que de la personne-ressource. Ceux-ci doivent avoir compris le fonctionnement afin d'en appliquer les principes. Il est donc nécessaire de présenter ce fonctionnement **dans un cours qui précède la formation des équipes.**

- 1- Les équipes formées au départ pour chaque bloc d'ateliers resteront les mêmes pour la durée d'un bloc soit : huit ateliers d'environ trente minutes chacun.

- 2- Un bloc d'ateliers est composé de deux modules qui comprennent quatre différents types ateliers.
 - Les ateliers d'appréciation : Ces ateliers amènent les élèves d'une équipe à prendre conscience du monde sonore qui les entoure, à reconnaître des notions musicales et principes musicaux à travers des auditions et exercices précis.
 - Les ateliers TIC : Les équipes se familiarisent aux ordinateurs avec périphériques MIDI. Les élèves utilisent des logiciels musicaux de séquence et de notation.
 - Les ateliers de création : Les équipes d'élèves mettent en commun leur habileté à inventer, composer, construire leur propre musique.
 - Les ateliers d'interprétation : Ces ateliers offrent aux équipes d'élèves l'opportunité de développer des techniques instrumentales, d'interpréter des pièces musicales ou leurs compositions.

- 3- Tous les ateliers sont présentés sous forme de fiches qui possèdent un code propre à chacune.
 - Le premier numéro représente le bloc.
 - Les deux autres numéros le module.
 - La lettre qui suit les numéros représente le type d'atelier.
A pour appréciation, T pour TIC, C pour création, I pour Interprétation, E pour une fiche d'autocorrection et S pour une fiche d'activité supplémentaire.

4- Afin de mettre un accent sur des actions stratégiques d'apprentissage* que les élèves doivent entreprendre, des pictogrammes sont ajoutés à des endroits pertinents de la fiche d'atelier.

	La caméra se réfère à la stratégie de mémorisation.
	L'index qui pointe se réfère à la stratégie de concentration.
	La bulle de pensée se réfère à la stratégie d'anticipation.
	Les pas pour laisser des traces, enregistrer un travail.
	Le crayon en main pour indiquer une activité liée à écriture.
	Les mains rassemblées se réfèrent aux stratégies de travail en équipe.
	La loupe pour attirer l'attention sur une particularité, un détail de l'activité.

* Référence au fichier " strategie_affiche" pour les informations sur le train du savoir et les affiches pour la classe.

- 5- Chaque équipe doit suivre un parcours précis dans le bloc qui est affiché près du classeur des ateliers. Les parcours sont élaborés de telle sorte que quatre équipes puissent cheminer dans un bloc sans que l'une ou l'autre de celles-ci se retrouve au même endroit en même temps.
- 6- Il est primordial que chaque membre d'équipe fasse une lecture complète de la fiche d'un atelier avant d'entamer quelque action que ce soit. Chaque fiche présente un titre et les défis à réaliser par l'élève dans l'atelier. Vient ensuite le déroulement précis d'apprentissage par étape. Elle informe également l'élève du matériel requis pour exécuter cet atelier.
- 7- Au début de chaque cours, chaque équipe nomme deux responsables.
 - Un responsable des fiches qui devra, en se référant aux parcours de bloc, prendre dans le classeur prévu à cette fin les fiches d'atelier et les apporter aux membres de son équipe. Il devra retourner les fiches au bon endroit dans le classeur après la réalisation de l'atelier.
 - Un responsable du musilexique et de la discipline. Dans un premier temps, il ira, après consultation de tous les membres de l'équipe, lire la définition de mots incompris dans la fiche. Il trouvera ces définitions dans un ordinateur placé dans un coin de la classe. Dans un deuxième temps, il devra prévenir la personne-ressource de tout problème de discipline qui, malgré les efforts de tous les membres de l'équipe, n'a pas été résolu et persiste toujours.
- 8- À la fin de chaque atelier, l'élève trouvera dans son cahier d'exercices une petite grille d'évaluation qui l'aidera à poser un jugement sur le degré d'atteinte des défis réalisés durant l'atelier et quelquefois demandera l'avis d'un pair à ce sujet.
- 9- La personne-ressource devra familiariser les élèves à la liste d'instruments général MIDI par une courte activité de repérage.

Déroulement de l'activité :

- Diviser les équipes.
- Distribuer une liste d'instruments général MIDI à chaque équipe.
- Demander de placer la liste par terre, afin que chaque membre de l'équipe puisse y lire les informations.
- Demander que chaque équipe de trouver le numéro correspondant à un nom d'instrument. Il faut que tous les élèves d'une même équipe aient trouvé ce numéro avant de lever leur main pour répondre.
- Demander un autre numéro d'instrument. Inviter les équipes à le trouver plus rapidement.