

<b>Titre</b>	Créer une histoire épeurante dans un environnement audionumérique		<b>Date</b>	10 oct. 2023	
<b>Discipline</b>	Musique	<b>Ordre</b>	Secondaire	<b>Cycle</b>	1er_cycle
<b>Durée du projet</b>				<b>Année du cycle</b>	1
<b>Domaine général de formation et son axe de développement</b>	Médias Connaissance et respect des droits et responsabilités individuels et collectifs relativement aux médias	<b>Repères culturels</b>	<a href="#">Monde de l'Halloween</a>		
<b>Compétences transversales et leur composante</b>	Exploiter_les_TIC Tirer profit de l'utilisation de la technologie	Mettre_en_oeuvre_sa_pensee_creatrice S'imprégner des éléments d'une situation			
<b>Dimensions du Cadre de référence de la compétence numérique, leurs éléments et niveau ciblés</b>	<b>Exploiter_le_potentiel_du_numérique_pour_l_apprentissage</b>		<b>Intermédiaire</b>		
	Exploiter le numérique pour développer ou codévelopper des compétences disciplinaires, pédagogiques et technopédagogiques	Utiliser les occasions offertes par le numérique pour alimenter sa curiosité et son ouverture sur le monde ainsi que pour apprendre ou faire apprendre			
	<b>Produire_du_contenu_avec_le_numérique</b>		<b>Intermédiaire</b>		
Produire ou coproduire une diversité de contenus (numériques ou non) avec le numérique et dans le cadre d'activités pédagogiques, professionnelles ou de la vie courante	Consulter et utiliser les contenus disponibles dans son environnement immédiat ou virtuel pour s'inspirer et pour nourrir ses productions, dans le respect des autres productrices et producteurs, tant d'un point de vue éthique que d'un point de vue légal				
<b>Innover_et_faire_preuve_de_creativité_avec_le_numérique</b>		<b>Débutant</b>			
Développer sa capacité à innover en utilisant le numérique pour des projets créatifs réalisés dans un contexte artistique, personnel ou professionnel	Saisir les possibilités technologiques pour développer et exprimer sa propre créativité et, éventuellement, alimenter celle des autres				
<b>Compétences disciplinaires</b>	C1-Créer des oeuvres musicales				
<b>Savoirs essentiels/Contenus ciblés</b>					
<b>Catégorie</b>	<b>Choix</b>	<b>Par cycle</b>			
<b>Procédés_de_composition</b>	Procédés_de_composition	Reproduction sonore			
<b>Langage_musical</b>	Intensité_et_nuances	crescendo_	fortissimo		
<b>Structures</b>	Organisation_rythmique	Pulsation			
<b>Structures</b>	Organisation_mélodique	Séries ascendantes et descendantes de sons	Série de sons répétés à hauteur fixe		
<b>Structures</b>	Tempo	Accelerando			

<b>Intention pédagogique</b>	À la fin de la période de création, l'élève aura compris ce qu'est une reproduction sonore et aura exploiter les éléments de langage musical et de structures pour y arriver.		
<b>Résumé de l'activité</b>	À l'aide de BandLab Education, l'élève crée une histoire épeurante en incluant sa voix, des sons, et des bouches existantes dans l'environnement numérique.		
<b>Critères d'évaluation</b>	C1-C2 Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage musical C1-C2 Cohérence de l'organisation des éléments C1-C2 Respect des caractéristiques de l'œuvre		
<b>Phase de préparation</b>	<b>Enseignant</b> 15 minutes <b>Amorce / Activation des connaissances antérieures :</b>  L'enseignant explore avec les élèves ce qui rend une trame sonore épeurante. Qu'est-ce qui crée la tension musicale.	<b>Tâche(s) de l'élève</b>  En grand groupe, on fait un schéma heuristique	<b>Ressources numériques et matérielles</b>  <a href="#">Exemple de production</a>  <a href="https://digipad.app/">https://digipad.app/</a>  <a href="#">Type d'évaluation/observation</a>
	Modalités: En classe		
<b>Phase de réalisation</b>	<b>Enseignant</b> 2 périodes <b>Période 1</b> Appropriation BandLab Edu L'enseignant fait la démonstration de comment fonctionne l'application.  Enseignant en support	<b>Tâche(s) de l'élève</b> L'enseignant fait la démonstration de comment fonctionne l'application. Les élèves s'inscrivent et après la démonstration, peuvent se référer aux vidéos tutoriels.  Élèves en appropriation	<b>Ressources numériques et matérielles</b> <a href="https://www.youtube.com/playlist?list=PLyTv">https://www.youtube.com/playlist?list=PLyTv</a>
	<b>Période 2</b> Enseignant en support, il s'assure que l'élève pousse sa démarche créative et ne se limite pas à des opérations de base.  L'enseignant fait la démonstration du téléchargement et du partage de la création	Les élèves travaillent et peaufine leur création  Les élèves exécutent le partage de leur création	<a href="#">Rubrique d'évaluation</a>  Environnement numérique de l'école TEAMS
	Modalités:		
<b>Phase d'intégration</b>	<b>Enseignant</b> 30 minutes <b>Retour sur les apprentissages</b>  On écoute quelques oeuvres et l'enseignant dirige les commentaires pour qu'ils demeurent constructifs.	<b>Retour réflexif</b>  Les élèves utilisent le vocabulaire disciplinaire pour décrire ce qu'ils entendent.	<b>Ressources numériques et matérielles</b>  <a href="#">Type d'évaluation/observation</a>
Modalités:			
<b>Pour aller plus loin</b>	Faire un concours de l'histoire la plus efficace en termes de création de suspense, et la diffuser dans l'école		