

Titre	Créer une histoire épeurante dans un environnement audionumérique		Date	10 oct. 2023	
Discipline	Musique	Ordre	Secondaire	Cycle	1er_cycle
Durée du projet				Année du cycle	1
Domaine général de formation et son axe de développement	Médias Connaissance et respect des droits et responsabilités individuels et collectifs relativement aux médias	Repères culturels		Monde de l'Halloween	
Compétences transversales et leur composante	Exploiter_les_TIC Tirer profit de l'utilisation de la technologie	Mettre_en_oeuvre_sa_pensée_créatrice S'imprégner des éléments d'une situation			
Dimensions du Cadre de référence de la compétence numérique, leurs éléments et niveau ciblés	Exploiter_le_potentiel_du_numérique_pour_l_apprentissage		Intermédiaire		
	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			
	Produire_du_contenu_avec_le_numérique		Intermédiaire		
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				
Innover_et_faire_preuve_de_créativité_avec_le_numérique		Débutant			
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				
Compétences disciplinaires	C1-Créer des oeuvres musicales				
Savoirs essentiels/Contenus ciblés					
Catégorie	Choix	Par cycle			
Procédés_de_composition	Procédés_de_composition	Reproduction sonore			
Langage_musical	Intensité_et_nuances	crescendo_	fortissimo		
Structures	Organisation_rythmique	Pulsation			
Structures	Organisation_mélodique	Séries ascendantes et descendantes de sons	Série de sons répétés à hauteur fixe		
Structures	Tempo	Accelerando			

Intention pédagogique	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.		
Résumé de l'activité	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.		
Critères d'évaluation	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		
Phase de préparation	Enseignant 15 minutes Amorce / Activation des connaissances antérieures : L'enseignant explore avec les élèves ce qui rend une trame sonore épeurante. Qu'est-ce qui crée la tension musicale.	Tâche(s) de l'élève En grand groupe, on fait un schéma heuristique	Ressources numériques et matérielles Exemple de production https://digipad.app/ Type d'évaluation/observation
	Modalités: En classe		
Phase de réalisation	Enseignant 2 périodes Période 1 Appropriation BandLab Edu L'enseignant fait la démonstration de comment fonctionne l'application. Enseignant en support	Tâche(s) de l'élève 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	Ressources numériques et matérielles https://www.youtube.com/playlist?list=PLyTv
	Période 2 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	Rubrique d'évaluation Environnement numérique de l'école TEAMS
	Modalités:		
Phase d'intégration	Enseignant 30 minutes Retour sur les apprentissages On écoute quelques oeuvres et l'enseignant dirige les commentaires pour qu'ils demeurent constructifs.	Retour réflexif Les élèves utilisent le vocabulaire disciplinaire pour décrire ce qu'ils entendent.	Ressources numériques et matérielles Type d'évaluation/observation
Modalités:			
Pour aller plus loin	Faire un concours de l'histoire la plus efficace en termes de création de suspense, et la diffuser dans l'école		