



Ce cours est basé sur le [cadre manitobain en musique de la 9<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année du Programme d'immersion française](#).

**Note** : Afin d'assurer la sauvegarde de l'information, il est important de télécharger le document, le sauvegarder hors du navigateur et le remplir avec Acrobat Reader.

#### Titre du cours

TECHNOLOGIE MUSICALE ET PRODUCTION SONORE

Plein crédit = 1,0 (110 heures)  
 demi-crédit = 0,5 (55 heures)

#### Niveau(x)

9<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup>

**Code** ([Guide des matières enseignées](#))

#### Contenu

Apprentissages récurrents	2
Structure du cours	4
Suggestions de projets	5
Outils technologiques	6
Évaluation	7
Notes et réflexions - Pour en savoir plus... - Information sur le droit d'auteur	8

#### Description du cours

- **Communauté d'apprenants** : le cours est offert aux élèves qui s'intéressent à explorer le son et la musique, au niveau débutant ou avancé, par le biais de la station audio-numérique (SAN). Il permet d'approfondir ou de diversifier les expériences musicales des élèves.

Les élèves développeront les connaissances et les compétences nécessaires à la création et à la production sonore et musicale. Ils apprendront à concevoir, à développer et à produire des œuvres en utilisant les TIC.

- **Contextes d'apprentissage** : le cours peut s'offrir dans plusieurs contextes, p. ex : à distance, à l'intérieur des heures scolaires, en parascolaire. Le nombre de participants est à considérer selon le contexte scolaire. Un maximum de 15 à 20 élèves serait souhaitable pour permettre la différenciation.

- **Curriculum** : les apprenants vivront les 13 apprentissages du [cadre manitobain en musique de la 9<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année du Programme d'immersion française](#).



<https://pixabay.com/fr/photos/studio-la-musique-m%C3%A9langeur-audio-1003635/>

#### Comité de travail

- Monique Guénette, enseignante - Division scolaire franco-manitobaine (DSFM)
- Paul Lachance, enseignant (DSFM)
- Patrick Lemoine, enseignant - Division scolaire Louis-Riel (DSLRL)
- Marie-Claude McDonald, coordonnatrice en éducation artistique (DSFM)
- David Larocque, Professeur - Communication multimédia, Université de Saint-Boniface (USB)
- Julie Mongeon-Ferré, conseillère pédagogique en éducation artistique, Bureau de l'éducation française (BEF)

# APPRENTISSAGES RÉCURSIFS

La conceptualisation de cours est basée sur les treize apprentissages récursifs des quatre volets essentiels interreliés représentés par les ailes du papillon : **Faire, Créer, Établir des liens et Réagir.**

Cliquer sur les codes pour accéder aux différents apprentissages, manifestations d'apprentissage et questions-guides du cadre.

## L'apprenant développe une compréhension du langage de la musique et le met en pratique.

## FAIRE (M–F)



### [M–F1 \(p. 26\)](#)

L'apprenant développe ses compétences à l'égard des outils et des techniques pour produire et représenter les sons et la musique dans une variété de contextes.

- Démontrer une compréhension des outils technologiques liés à la création et la production sonore et musicale (microphones, câbles, haut-parleurs, écouteurs, ordinateurs, interfaces, logiciels, etc.) et leurs applications.
- Explorer les fonctions des logiciels et des outils qui seront utilisés pour manipuler les sons et la musique (p. ex. : boucles, instruments réels et virtuels).
- Différencier l'audio-numérique du MIDI et apprendre à les manipuler.

### [M–F2 \(p. 28\)](#)

L'apprenant développe ses compétences d'écoute pour faire de la musique sous toutes ses formes.

- Reconnaître auditivement les éléments de la musique et de la composition reliés à la production sonore ou musicale dans une variété de contextes.
- Reconnaître auditivement les attributs du son (p. ex. : la fréquence, les décibels, le timbre, la dimension sonore).
- Reconnaître les traitements sonores de base (égalisation, compression) et les effets spéciaux (réverbération, écho ou délais, etc.).

### [M–F3 \(p. 30\)](#)

L'apprenant développe ses compétences dans l'utilisation des éléments de la musique dans une variété de contextes.

- Appliquer les éléments de la musique sur une station audio numérique (SAN).
- Appliquer les attributs du son dans des contextes variés (p. ex. : musique, effets sonores, narration)
- Appliquer en contexte les traitements sonores de base (égalisation, compression) et les effets spéciaux (réverbération, écho ou délais, etc.)
- Différencier et manipuler l'audio-numérique et le MIDI.

## L'apprenant développe une compréhension de la portée de la musique en établissant des liens avec divers lieux, époques, cultures et groupes sociaux.

## ÉTABLIR DES LIENS (M–É)



### [M–É1 \(p. 42\)](#)

L'apprenant développe sa compréhension des artistes (musiciens, compositeurs, etc.), des œuvres et des pratiques dans le domaine de la musique.

- Démontrer une compréhension de l'histoire et de l'évolution de l'enregistrement sonore.
- Explorer des artistes et des œuvres francophones du Manitoba et d'ailleurs.

### [M–É2 \(p. 44\)](#)

L'apprenant développe sa compréhension de l'impact et de l'influence de la musique.

- Démontrer une compréhension de l'impact et de l'influence de la technologie sur la musique.
- Démontrer une compréhension des bienfaits de la musique et de la technologie sur la santé, la sécurité et le bien-être, tout en étant conscient des méfaits et en prenant les mesures nécessaires pour prévenir les blessures qui y sont liées.

### [M–É3 \(p. 46\)](#)

L'apprenant développe sa compréhension du rôle, de la signification et de la raison d'être de la musique.

- Comprendre et participer aux étapes de la production sonore : conception, pré-production, enregistrement, mixage, exportation, diffusion.
- Explorer les possibilités de loisir ou de carrière en production sonore (p. ex. : auteur, compositeur, musicien, arrangeur, éditeur, technicien, etc.).
- Explorer les ressources de la communauté, par exemple : faire des visites de studios d'enregistrements.
- Reconnaître la raison d'être et le rôle que joue l'audio-numérique dans la société.

# APPRENTISSAGES RÉCURSIFS (suite)

La conceptualisation de cours est basée sur les treize apprentissages récurrents des quatre volets essentiels interreliés représentés par les ailes du papillon : **Faire, Créer, Établir des liens et Réagir.**

Cliquer sur les codes pour accéder aux différents apprentissages, manifestations d'apprentissage et questions-guides du cadre.

## L'apprenant génère, développe et communique ses idées pour la création en musique.

## CRÉER (M-C)



### [M-C1 \(p. 34\)](#)

L'apprenant génère des idées en s'inspirant de sources diverses pour la création en musique.

- Rechercher et documenter des idées pour alimenter la création et l'intention de création.
- Comprendre et respecter les lignes directrices relatives à l'éthique et la responsabilité.
- Comprendre et participer à l'étape de conception de la production sonore.

### [M-C2 \(p. 36\)](#)

L'apprenant expérimente et développe ses idées pour la création en musique.

- Expérimenter avec les éléments de la musique et de la composition reliés à la production sonore ou musicale dans une variété de contextes.
- Appliquer en contexte les traitements sonores de base (égalisation, compression) et les effets spéciaux (réverbération, écho ou délais, etc.).
- Explorer les fonctions des logiciels et des outils qui seront utilisés pour manipuler les sons et la musique.
- Comprendre et participer aux étapes de pré-production et d'enregistrement de la production sonore.

### [M-C3 \(p. 38\)](#)

L'apprenant révise, peaufine et partage ses idées et ses créations en musique.

- Appliquer en contexte les traitements sonores de base (égalisation, compression) et les effets spéciaux (réverbération, écho ou délais, etc.).
- Comprendre et participer aux étapes de mixage, d'exportation, et de diffusion de la production sonore.

## L'apprenant a recours à la réflexion critique afin d'enrichir son apprentissage en musique et développer son identité et son pouvoir d'action.

## RÉAGIR (M-R)



### [M-R1 \(p. 50\)](#)

L'apprenant manifeste ses réactions initiales à l'égard de ses expériences en musique.

- Manifester ses réactions initiales à chaque étape de la production sonore : conception, pré-production, enregistrement, mixage, exportation, diffusion.

### [M-R2 \(p. 52\)](#)

L'apprenant observe d'une façon critique et décrit ses expériences en musique.

- Observer d'une façon critique et décrire ses expériences à chaque étape de la production sonore : conception, pré-production, enregistrement, mixage, exportation, diffusion.

### [M-R3 \(p. 54\)](#)

L'apprenant analyse et interprète ses expériences en musique.

- Analyser et interpréter à chaque étape ses productions sonores et celles des autres.

### [M-R4 \(p. 56\)](#)

L'apprenant applique ses nouvelles compréhensions au sujet de la musique pour agir de manière transformatrice.

- Appliquer de façon réfléchie ses nouvelles compétences en production sonore.

# STRUCTURE DU COURS

Chaque cours est organisé en fonction des quatre ailes du cadre en musique.

Le cours favorise une approche par projets tout en respectant un parcours progressif d'apprentissages. Il est recommandé d'explorer et de manipuler les outils technologiques liés à la création et la production sonore et musicale avant de réaliser les premiers projets.



## SUGGESTIONS DE PROJETS

### NOTES/RESSOURCES

#### EXPLORATION ET MANIPULATION DES ÉLÉMENTS MUSICAUX

- étude et transcription d'une œuvre existante
- transpositions
- changements de modes d'une mélodie existante (p. ex. : du majeur au mineur)

#### CONCEPTION ET PRODUCTION SONORE

- pour une pièce de théâtre
- pour la radio scolaire
- d'un livre
- d'une pièce radiophonique
- de podcasts
- « Réponse autonome sensorielle culminante » (ASMR)
- de création audio-visuelle (p. ex. : video, diaporama, présentation)

#### ARRANGEMENT

- ajout d'harmonie à une mélodie
- arrangements multipistes d'une œuvre existante à 2, 3 ou 4 voix/instruments
- enregistrements
- mixage

#### COMPOSITION

- jingles
- remix, mashups
- bandes sonores pour annonce publicitaire
- jeux vidéos
- sonnerie de téléphone
- compositions multipistes à 2, 3 ou 4 voix/instruments
- formes musicales variées
  - chansons (introduction, couplets, refrain, pont, coda)
  - questions/réponses
  - thème et variations
  - blues

## RESSOURCES



- Ressources humaines (invités, artistes, aînés, etc.)
- ☐ Textes variés (livres, revues, journaux, brochures, trousseaux pédagogiques, etc.)
- Multimédia (applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos, sites internet, etc.)
- ☐ Matériaux d'art
- Instruments de musique
- ☐ Accessoires, costumes, décors
- Matériel technologique (tableau interactif, projecteur, système de son, caméra-document, etc.)
- ☐ Autres ressources

### ■ Ressources communautaires

- Radio-Canada Manitoba
- Envol FM
- Programme multimédia de l'USB
- Manito Média
- Les 100 Nons
- Productions Norman Dugas
- Freeze Frame
- Théâtre Cercle Molière
- Autres chaînes de diffusion (TFO, UNIS TV, etc.)
- Whirlwind Media Group
- Paquin Entertainment
- Festival des vidéastes
- Orchestres symphoniques, Orchestre de chambre etc.

## OUTILS TECHNOLOGIQUES

	NÉCESSAIRE	RECOMMANDÉ
Station audio-numérique (SAN) par élève et pour l'enseignant	OUI	OUI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• logiciels séquenceurs</li> <li>• logiciels de notation</li> <li>• logiciels pour plug-ins</li> </ul>	OUI	OUI
Microphone USB de qualité	OUI	OUI
Écouteurs de qualité – 1 par élève	OUI	OUI
Haut-parleur de qualité pour la classe	OUI	OUI
Clavier midi (USB)	OUI – minimum 2 pour la classe	OUI – 1 par élève
Interface	-	OUI
Console de son et équipements connexes	-	OUI
Accès Internet	OUI	OUI

# ÉVALUATION

Une évaluation de qualité nécessite de cibler des apprentissages récurrents et d'utiliser une variété de critères de réussite établis et coconstruits avec l'élève pour indiquer l'atteinte des apprentissages ciblés.

## Buts

L'évaluation en classe est utilisée pour divers buts :

• <b>L'évaluation au service de l'apprentissage</b> (permet aux enseignants de déterminer les prochaines étapes de l'apprentissage des élèves)	<b>Formative</b>
• <b>L'évaluation en tant qu'apprentissage</b> (permet à l'élève de réfléchir de façon critique à la progression de son apprentissage)	<b>Formatrice</b>
• <b>L'évaluation de l'apprentissage</b> (permet de communiquer les progrès de l'élève dans l'accomplissement des apprentissages ciblés mettant en évidence le meilleur travail et les efforts les plus récents de l'élève)	<b>Sommative</b>

## Outils d'évaluation

Une variété d'outils sont utilisés pour l'évaluation formative, formatrice et sommative. Ces outils incluent les observations, les conversations et les productions. L'évaluation formative (**évaluation au service de l'apprentissage**) permet à l'enseignant d'ajuster son enseignement et de planifier les prochaines étapes pour soutenir l'apprentissage. L'évaluation formatrice (**évaluation en tant qu'apprentissage**) permet aux élèves de réfléchir de façon critique aux stratégies qui le feront progresser dans son apprentissage. Lorsque les élèves sont capables d'appliquer de nouvelles connaissances dans une variété de contextes authentiques et au fil du temps, l'enseignant utilise les preuves d'apprentissage (observations, conversations et productions) pour évaluer de façon sommative les apprentissages ciblés en musique (**évaluation de l'apprentissage**).

Exemples :

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Questionnements   | <input checked="" type="checkbox"/> Autoévaluations   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Observations  | <input checked="" type="checkbox"/> Évaluations par les pairs   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Conversations   | <input checked="" type="checkbox"/> Multimédia (applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos) |
| <input checked="" type="checkbox"/> Démonstrations, présentations, performances (production artistique : écrite, visuelle ou orale) | <input checked="" type="checkbox"/> Portfolios  |
| <input type="checkbox"/> Carnet d'apprentissage (d'écoute, d'observation, d'exploration, de réflexion)                              | <input type="checkbox"/> Fiches anecdotiques  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Projets et travaux de l'élève   | <input type="checkbox"/> Sondages   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Rubriques   | <input type="checkbox"/> Billets d'entrée, billets de sortie  |
| <input type="checkbox"/> Journaux de réflexion  | <input type="checkbox"/> Quiz, tests, listes de vérification  |
|   | <input type="checkbox"/> Autre(s)   |

Comment sera évalué chacun des volets essentiels à l'apprentissage?

Examiner les questions suivantes :

1. Quels sont les buts d'évaluation reliés aux treize apprentissages récurrents qui guident cette conceptualisation de ce cours?
2. Quels seront les outils, les moyens et les stratégies d'évaluation utilisés?
3. Comment la progression de l'apprentissage sera-t-elle évaluée en utilisant les trois dimensions d'apprentissage (ampleur, approfondissement et transformation) et leurs indices de cheminement respectifs? (Voir l'annexe A du cadre en musique)

# NOTES ET RÉFLEXIONS

POUR EN SAVOIR PLUS...

## INFORMATION SUR LE DROIT D'AUTEUR

### Manitoba Éducation et Formation

- [Guide pour l'administration et la mise en œuvre de l'éducation artistique de la 9<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année](#) (voir à la page 43, Le droit d'auteur et l'éducation artistique).

### Le Conseil des ministres de l'Éducation, Canada (CMEC)

- *Les lignes directrices sur l'utilisation équitable et le livret Le droit d'auteur... ça compte!*, ainsi que d'autres ressources éducatives sur le droit d'auteur se trouvent à l'adresse : [www.cmec.ca/465/Programmes-et-initiatives/droit-d-auteur/Information-sur-le-droit-d-auteur-pour-le-personnel-enseignant/index.html](http://www.cmec.ca/465/Programmes-et-initiatives/droit-d-auteur/Information-sur-le-droit-d-auteur-pour-le-personnel-enseignant/index.html)
- *Le droit d'auteur... ça compte! Questions et réponses clés pour les enseignants* [www.cmec.ca/92/Programmes-et-initiatives/Droit-d-auteur/Le-droit-d-auteur-ca-compte-/index.html](http://www.cmec.ca/92/Programmes-et-initiatives/Droit-d-auteur/Le-droit-d-auteur-ca-compte-/index.html)