



Scénario pédagogique [séance]

Classe de 3°, M8, objectif 2 : imaginer, s'exprimer, créer (expression graphique et plastique)

Mots-Clés : expression, musique, graphisme.

La fiche présente une séance centrée sur la production d'une pochette de disque.

Postulats :

1. L'écoute de la musique est la pratique culturelle la plus développée chez les jeunes.
2. Les musiques actuelles sont de plus en plus liées aux images (via les pochettes de disque, mais aussi les clips, publicités...).
3. L'usage de l'outil informatique s'est généralisé chez les jeunes générations.

Mais :

1. Les élèves manquent souvent de références. L'écoute s'apparente parfois ou souvent à une consommation stéréotypée, dictée par les médias de masse.
2. Le public subit les images sans toujours les décoder. Le message premier est assimilé, mais pas toujours les messages sous-jacents.
3. L'ordinateur est avant tout utilisé pour les jeux, les rencontres/discussions, le travail scolaire. Cet usage est bien souvent également stéréotypé. La créativité n'a que peu d'espace, dans un format restrictif défini par *Skyblog* ou *Facebook* par exemple.

D'où les choix pédagogiques :

1. Nécessité d'acquérir des références pour construire sa propre culture musicale,
2. Nécessité d'appréhender les codes de l'image et sa polysémie,
3. Nécessité d'utiliser l'outil informatique à des fins créatives.

FICHE DIDACTIQUE

Classe 3° EA	Thème ou Module : M8, obj. 2 : imaginer, s'exprimer, créer (expression graphique et plastique) POCHETTE DE DISQUE	Date : /
Nombre d'élèves ≈ 20		mode opératoire T.P Durée de la séance : 2 heures
<p>Pré-requis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérage et analyse des principaux genres musicaux (musiques actuelles amplifiées : rock, reggae, rap, electro...) : grille d'analyse simplifiée d'un morceau de musique. - repérage et analyse des caractéristiques des pochettes : grille d'analyse d'une pochette emblématique par genre. 		
<p>But(s) (intention du formateur) :</p> <p style="padding-left: 40px;">Susciter la créativité, organiser l'expression graphique pour mettre en image des représentations mentales liées à une musique.</p> <p>Objectif(s) (comportement à induire chez les élèves) :</p> <p style="padding-left: 40px;">Être capable de traduire en mots puis en images des impressions liées à une musique.</p>		

STRUCTURE, CONTENUS, ET ACTIVITÉS				
Activités du formateur			Activités de l'élève	Contrôle (objectifs, activités)
Plan, notions-clés	Durée	Méthodes - Supports	Activités pour apprendre	Évaluation (acquis, productions)
Appel / rappel / présentation des objectifs	5 mn	Demander à un élève de résumer les activités de la séance précédente. Présenter les objectifs de cette séance.		
1. Première écoute, premiers mots	15 mn	Diffuser un morceau inconnu des élèves. A partir des impressions ressenties à l'écoute, chacun doit noter : 3 noms, 3 adjectifs, 3 verbes (rappel : définir nom / adjectif / verbe)	Écoute les yeux fermés. Noter les 9 mots.	Vérification auprès de chaque élève que les consignes ont été respectées ; aide, recadrage si nécessaire.
2. Seconde écoute, couleurs et formes	15 mn	Rediffuser la même musique. Cette fois, chaque élève doit déterminer une couleur dominante, d'autres secondaires, ainsi qu'une forme dominante et d'autres secondaires.	Écoute les yeux fermés. Noter les couleurs, et les formes (courbes, triangle, carré...)	Vérification auprès de chaque élève que les consignes ont été respectées ; aide, recadrage si nécessaire.
3. Troisième écoute, croquis		Rediffusion musicale.	Dessiner un croquis de la future pochette de	Vérification auprès de chaque élève que les consignes ont été respectées ; aide, recadrage si nécessaire.

	25 mn	Au brouillon, dans un carré de 12 cm x 12 cm, chaque élève doit réaliser un croquis, une ébauche de la pochette, en utilisant les éléments définis précédemment.	disque, en disposant le nom du groupe (pour tous : LE GROUPE), la forme dominante, et les formes secondaires.	
4. Quatrième écoute, sélection d'images	25 mn	Rediffusion musicale. Chaque élève doit, à partir des différents mots notés, sélectionner 5 images trouvées sur le web.	Reprendre ses 3 noms et rechercher sur Google Image : sélectionner les images qui correspondent le mieux (y compris avec les couleurs et formes définies). Idem avec les 3 verbes et 3 adjectifs. Enregistrer les images dans un dossier créé à cet effet.	Vérification auprès de chaque élève que les consignes ont été respectées ; recadrage et aide technique si nécessaire.
5. Cinquième écoute, sélection d'une police	10 mn	Rediffusion musicale. A partir des impressions et des formes définies en 2., chaque élève doit choisir une police de caractère pour le texte de la pochette (= le nom du groupe).	En lien avec les mots et formes choisis, définir une police de caractère (soit présente dans l'ordinateur, soit sur le site dafont.com).	Vérification auprès de chaque élève que les consignes ont été respectées ; recadrage et aide technique si nécessaire.
6. Bilan, fin		Dresser le bilan des activités		

	5 mn	(discours positif et valorisant). Présenter les objectifs de la prochaine séance.		
--	------	--	--	--

Les séances suivantes seront consacrées à :

- initiation à un logiciel de traitement d'image (The GIMP ou PhotoFiltre)
- utilisation des éléments produits et sélectionnés lors de cette séance : images, police, couleurs, croquis... pour créer la pochette.

A noter :

Les différences éventuelles entre le croquis et la réalisation informatique montrent qu'un projet de création évolue et doit bien souvent mûrir. Par contre, il faut être attentif à ce que ce projet garde une cohérence par rapport aux impressions personnelles, et ne soit pas uniquement guidé par une ou deux images trouvées sur le web.