

Bilan national des TraAM

Éducation musicale

Synthèse



TraAM 2021

Présentation du projet national

Thématique 2020 *La ludification en éducation musicale*



- #### Axes abordés dans les travaux
- Autour des pratiques vocales**
Comment mettre en œuvre un travail autour de la voix de manière ludique ? Comment mettre les outils numériques au service d'une démarche pédagogique visant à renforcer le lien entre présentiel et distanciel et à donner un véritable sens à la notion de continuité pédagogique ?
 - Escape game**
Il s'agit d'utiliser le jeu pour motiver et solliciter l'implication de chaque élève, favoriser la collaboration (mais aussi l'autonomie), l'esprit d'équipe, ainsi que la créativité. Enfin, le tout est pensé de façon granulaire afin que les enseignants puissent mener le jeu dans l'intégralité, mais aussi de façon partielle en utilisant uniquement les ressources dont ils ont besoin.
 - Apprendre à jouer**
L'apport de l'activité ludifiée associée à une séquence, en terme de motivation, d'investissement, d'acquisition de compétences, de construction d'une culture commune, de développement de l'autonomie
 - Musicale poursuite**
Réaliser une adaptation librement inspirée du jeu « Trivial Pursuit » et de proposer plusieurs scénarios pédagogiques autour de son utilisation.
 - QUAESIVIT créer un jeu sur les époques et styles musicaux**
Les élèves travaillent sur les différentes esthétiques et époques musicales avec l'outil d'apprentissage de la programmation : Scratch.
 - L'enjeu du désir dans la ludification**
À partir de la question du désir, ses tenants et aboutissants dans la pédagogie musicale, production d'exemples différents de ludification, tous testables en l'état, en fonction de l'appétence avant, pendant et après le cours ludifié. Chaque dispositif de cours exploite des pédagogies différentes, du magistral en plan de travail libre, des îlots ludifiés, permutés, étranges au plan de travail dirigé ou semi-dirigé, des activités individuelles comme des activités organisées.

Lien avec le CRCN

- #### Information et données
- 1.2. Gérer des données**
1.3. Traiter des données
- Mise en place de groupes pour effectuer des recherches autour d'éléments liés au contenu abordé (biographie, éléments sur la création de l'œuvre)
 - Se repérer sur une carte, trouver des lieux
 - Traiter des données en les classant
 - Utiliser des cartes avec des QR codes en réalité augmentée

- #### Communication et collaboration
- 2.1. Interagir**
2.3. Collaborer
- Mise en place de groupes pour un travail en présentiel ou en distanciel
 - Répartition en groupe en fonction des compétences à travailler dans chaque activité
 - Organisation des élèves afin d'être complémentaires et travailler plus efficacement
 - Différenciation pédagogique
 - Défi pour résoudre les énigmes au plus vite

- #### Environnement numérique
- 5.2 Évoluer dans un environnement numérique**
- Le jeu permet de découvrir plusieurs environnements numériques ; les élèves devront s'adapter aux différentes plateformes
 - L'ensemble des ressources et contenus est accessible en ligne sur la plateforme Genially; mais dans le cadre d'une mise en place en classe, les ressources pourront être imprimées (papier ou QR codes) ou diffusées via d'autres supports (tablettes, ordinateurs, baladeurs...). Lire les médias proposé : audio, vidéo, graphisme

Productions académiques

1 ACADÉMIE DE AMIENS

Apprendre et jouer, vous êtes sérieux ?
Activités ludifiées en éducation musicale, mobilisables dans plusieurs contextes (distanciel/présenciel, solo/groupe/classe entière) pour contribuer à la notion de plaisir dans les apprentissages.



2 ACADÉMIES DE BORDEAUX

L'enjeu du désir dans la ludification :
Des pédagogies différentes, du magistral en plan de travail libre, des îlots ludifiés, permutés, étranges au plan de travail dirigé ou semi-dirigé, des activités individuelles comme des activités organisées. Les jeux proposés sont différents, jeux de rôle, d'aventure, de plateau, de société...



3 ACADÉMIES DE CORSE ET NICE

Musicale poursuite :
les élèves sont en situation de transférer les compétences relatives aux quatre axes du programme : réalisation de projets musicaux, perception, construction d'une culture et échanges, argumentation, débat.



4 ACADÉMIE DE CRÉTEIL

Escape Game : Qui a volé le Boléro ?
L'objectif de cet escape game est avant tout de ludifier un ensemble d'activités musicales faisant appel à des compétences variées axées autour de "percevoir", "produire", "se documenter" et "débatre".



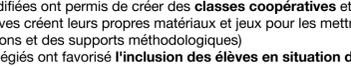
5 ACADÉMIE DE NORMANDIE

«QUAESIVIT» créer un jeu sur les époques et styles musicaux
Les élèves travaillent sur les différents esthétiques et époques musicales avec l'outil d'apprentissage de la programmation : Scratch.



6 ACADÉMIE DE ORLÉANS-TOURS

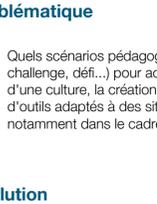
À la recherche de sa voi(e)x. Mettre en œuvre un travail autour de la voix de manière ludique



Plus-values pédagogiques des travaux

- #### Plus-values pour les apprentissages
- La souplesse et l'adaptabilité des scénarii permettent de s'ajuster aux compétences et le niveau travaillé
 - Le jeu développe le travail collaboratif, la solidarité et l'esprit d'équipe
 - Les propositions ludifiées ont permis de créer des classes coopératives et des classes renversées (les élèves créent leurs propres matériaux et jeux pour les mettre en réseau par l'ENT, variation des situations et des supports méthodologiques)
 - Certains outils privilégiés ont favorisé l'inclusion des élèves en situation de handicap (Dys., visuel, +ergonomie tactile)
 - Les travaux ont permis la co-organisation du savoir et de la culture commune.
 - Les situations adaptées permettent la différenciation pédagogique où, dans certains cas, l'élève devient chercheur et autonome
 - La ludification est souvent moteur, renforce le désir, la motivation et l'émulation et stimule la créativité.
- Autres points :
- A travers les propositions, des pratiques pédagogiques en transdisciplinarité avec les mathématiques ont été développées (Aide et mutualisation nécessaire à la création du programme Scratch)
 - La flexibilité et la rétro-action est nécessaire tout au long de la séquence pour la bonne compréhension des consignes et dans l'évaluation pour les pairs apprenants (élèves/enseignants/communauté éducative)
 - Le plan de travail doit être mutualisé pour en faire un plan de travail multi-profs/multi-équipes pour avancer ensemble dans la coopération (l'ENT y pourvoit)
 - L'utilisation du Tchat ENT avec les élèves demande une médiation de l'enseignant (Education aux médias, courtoisie, etc...)
- #### Innovation pédagogique
- Scénariser et ludifier sont deux éléments qui permettent aux élèves de s'immerger dans une oeuvre musicale et de la vivre pleinement. L'impact sur la mémoire est renforcée par cette expérience immersive.
- Le professeur d'éducation musical en observateur
 - Les élèves se doivent d'être plus actifs, plus organisés et gagnent en autonomie
- #### Mutualisation inter-académique
- L'échange inter-académique est toujours bénéfique. Il permet le retour critique
 - L'échange académique propose souvent une autre forme de pensée ou de fonctionnement
 - La confrontation aux expérimentations impose une meilleure formulation des consignes.
 - L'évolution vers la ludification impose une évolution de l'ergonomie des ressources numériques
 - Les échanges réguliers entre académie sont toujours force de motivation et de création de liens.
 - Les projets communs renforcent la cohésion des équipes académiques
- #### Difficultés rencontrées
- Difficultés de construire produire, expérimenter et transférer dans un délai très court
 - Les problèmes matériels sont moins évoqués.
 - La transférabilité des réalisations n'est pas toujours facile selon les académies, l'ENT, le matériel.
 - Les conditions sanitaires n'ont pas été toujours évidentes à gérer.
- #### Pistes pour l'essaimage des pratiques
- Les travaux réalisés diffusés sur Edubase et les sites académiques
 - Projet de construire des parcours m@gistère l'année prochaine pour certaines académies participantes en 2e année.

Thématique 2021-2022



Reconduction Année 2
La ludification pédagogique en éducation musicale comme source de motivation pour favoriser le travail à distance et en présentiel

- #### Problématique
- Quels scénarios pédagogiques ludifiés (jeux sérieux, escape game, quête musicale, learning apps, quiz, challenge, défi...) pour accompagner par le numérique la démarche d'apprentissage, la construction d'une culture, la création musicale, la pratique musicale, etc. ? Les scénarios interrogeront un choix d'outils adaptés à des situations de classe hybride (en présentiel ou à la maison en distanciel) notamment dans le cadre de la continuité pédagogique.
- #### Évolution
- Le format de ces travaux évolue également dans sa forme et sera mené sur 2 ans. Les académies engagées dans la réflexion produiront dans un premier temps des ressources pédagogiques exploitables en classe puis, la seconde année donnera lieu à la production de modules de formation à destination des enseignants.

