

Musilexique

Anticipation :	Action de penser une chose à l'avance, de prévoir ce qui s'en vient. L'anticipation est la troisième action du train du savoir.
Alternance :	Technique pour jouer des séries de sons ascendants ou descendants sur un instrument à lames. Il s'agit de jouer sur l'instrument en changeant de main à chaque note.
Ascendant :	Série de sons qui devient de plus en plus aigus.
Audition :	Action d'écouter une oeuvre musical.
Auditionner :	Écouter une pièce, une œuvre dans le but de l'étudier.
Blanche :	Valeur de note qui dure deux fois plus longtemps qu'une noire.
Bourdon :	Faire entendre deux sons qui rendent une sonorité douce et bourdonnante.
Bouton :	Sorte de poussoir, d'interrupteur que l'on peut sélectionner avec la souris d'un ordinateur.

Canon :	Structure musicale qui permet de chanter ou jouer une pièce en faisant des départs simultanés, l'un après l'autre.
Coller :	Fonction d'un logiciel qui permet de coller ailleurs des données qui ont été copiées ou coupées.
Colonne :	Portion d'une page divisée verticalement.
Concentration :	Action de montrer des sons mémorisés avec le doigt sur l'instrument à lame afin de visualiser leurs positions sans se laisser distraire. La concentration est la deuxième action du train du savoir.
Conjoint :	Série de sons voisins qui se suivent immédiatement dans leurs hauteurs. Exemple : DO et RÉ sont des sons conjoints
Contemporain :	Qui a rapport à l'époque moderne. L'écriture contemporaine utilise des symboles autres que des notes.
Contraste :	Partie d'une phrase musicale différente du modèle.
Copier :	Fonction d'un logiciel qui permet de copier des données pré-sélectionnées afin de pouvoir les placer ailleurs.
Couper :	Fonction d'un logiciel qui permet de d'effacer des données pré-sélectionnées afin de pouvoir les replacer ailleurs.

Croche :	Valeur de note qui dure deux fois moins longtemps qu'une noire.
Descendant :	Série de sons qui devient de plus en plus graves.
Disjoint :	Série de sons qui ne se suivent pas dans leurs hauteurs. Exemple : MI et La sont des sons disjoints.
Disque DC :	Disque compacte à enregistrement numérique qui demande une lecture au laser.
Disquette 3 1/2 :	Disquette d'ordinateur sur laquelle des données numériques sont enregistrées et conservées.
Double-croche :	Valeur de note qui dure deux fois moins longtemps qu'une croche.
Durée :	Paramètre musical qui relève de la longueur des sons.(croches, noire, blanche...).
Encart :	Un espace encadré que l'on peut sélectionner avec la souris d'un ordinateur.
Extrait sonore :	Court passage musical choisit dans une œuvre.

Fenêtre :	Un espace encadré qui apparaît à l'écran d'un ordinateur et qui présente des informations et des choix de sélection ou de configuration.
Figure rythmique :	Symboles qui représentent une longueur de son (durée). Exemple : la blanche est une figure de note, une figure rythmique.
Forme :	Ce qui se rapporte à la structure d'une pièce , d'une oeuvre musicale. Forme binaire = AB, une forme ternaire = ABA, une forme rondo = ABACA, un canon, une fugue.
Forme ABA :	Structure d'une œuvre musicale qui se divise en trois parties. On l'appelle également la forme ternaire. Les lettres représentent les parties de la forme. On pourrait affirmer que La partie A est un air, la partie B un air différent de A et que la partie est rejouée après la partie B.
Forte :	Mot italien qui se prononce Forté et qui veut dire fort.
Hauteur :	Paramètre musical qui relève de la hauteur des sons. L'aigu, le grave, le nom des notes, les sons ascendants ou descendants.
Hauteur déterminée :	Son produit par un instrument qui possède des hauteurs de sons précis. On peut déterminer si c'est un DO, un LA ou toute autre note.
Hauteur indéterminée :	Son produit par un instrument qui ne possède pas de hauteur précise. On ne peut pas savoir s'il s'agit d'un DO, d'un FA ou toute autre note.

Icône :	Image représentative d'un objet, d'un personnage.
Intensité :	Paramètre musical qui relève de la force, de la puissance, du volume des sons. Piano, forte, crescendo, decrescendo...
Interprétation :	L'exécution de pièces ou d'œuvres musicales
Mémorisation :	Action de mettre en mémoire des informations. La mémorisation est la première action du train du savoir.
Menu :	Différents mots placés par thèmes sur une rangée qui donnent accès aux différentes fonctions d'un logiciel.
Mezzo-forte :	Mot italien qui veut dire moyennement fort.
MIDI :	Langage informatique musical. Il permet aux synthétiseurs et ordinateurs de communiquer entre eux. M pour musical, I pour instrumental, D pour digital, I pour interface
Modèle :	Série de sons qui sert de motif à la construction d'une phrase musicale.
Noire :	Valeur de note qui dure deux moins longtemps qu'une blanche et deux fois plus longtemps qu'une croche.

Nuances :	Différents degrés d'intensité sonore. Forte pour fort, piano pour doux, mezzo-forte par moyennement fort etc.
Onglet :	Sorte de poussoir, d'interrupteur que l'on peut sélectionner avec la souris de l'ordinateur.
Ostinato :	Mot italien qui veut dire obstiné. Le fait de répéter inlassablement et continuellement un rythme, une mélodie.
Partition :	Écriture musicale d'une pièce, d'une œuvre de musique.
Patron rythmique :	Une série de figures rythmiques qui peut être jouer ou frapper.
Piano :	Mot italien qui veut dire doux.
Piste :	Un espace dans un logiciel de séquences où on peut faire l'enregistrement d'un instrument MIDI
Portée :	Réunion de cinq lignes et de quatre espaces qui sert à écrire les notes de musique.
Pulsation :	L'horloge dans la musique, le battement régulier qui est sous entendu dans chaque pièce de musique.

Question :	Une phrase musical improvisée qui commence l'improvisation.
Rangée :	Portion d'une page divisée horizontalement.
Répétition :	Partie d'une phrase musicale qui répète le modèle.
Répétition complémentaire :	Partie d'une phrase musicale qui répète le modèle au point de vue rythmique mais qui imite ce modèle en partant sur une note plus aiguë ou plus grave.
Réponse :	Une phrase musicale improvisée qui suit la question dans une improvisation.
Rythme :	Séries de sons de différentes longueurs, durées.
Sélectionner :	Choisir des données informatiques à l'aide de la souris.
Souris :	Un objet muni de boutons et brancher à un ordinateur qui sert à sélectionner les informations qui apparaissent à l'écran.
Stratégies :	Démarche présentées par étapes qui aide à réaliser des apprentissages.

Temps réel :	Qui s'inscrit directement au moment où on le fait.
Timbre :	Paramètre musical qui traite de la reconnaissance des sons par leurs couleurs.
Traditionnelle :	Qui a rapport à la tradition. L'écriture traditionnelle est celle qui emploie les symboles de musique utilisés depuis longtemps.
Tranche :	Divisions d'une pièce en parties égales qui facilitent son apprentissage. Ces divisions sont indiquées par un T en pointillé.