



**Musique • 2<sup>e</sup> cycle du primaire**

## Tâche à réaliser

### Objectifs

Il s'agit d'une situation où les élèves auront à réaliser une séquence sonore à l'aide d'une tablette tactile (iPad) pour accompagner les différentes actions d'un personnage d'un jeu vidéo et recréer le style de musique qui anime ces jeux. Cette situation d'apprentissage et d'évaluation permettra de créer et d'apprécier 3 courtes séquences sonore réaliser avec l'application Garageband.

Des photos seront effectuées avec l'application StopMo de l'ONF et le tout finalisé avec l'application iMovie.

### Buts

Réaliser une trame sonore d'un jeu vidéo. La musique représentera 3 actions : Le personnage qui se déplace, le personnage qui gagne des points et le personnage qui perd.

### Équipement nécessaire

- 6 à 8 iPads (Si vous ne possédez que 3 tablettes : partager les équipes entre la fabrication des cartons et la compositions des pièces musicales. Vous pouvez travailler sous forme d'ateliers.)
- casque d'écoute
- répartiteur audio pour 3 ou 4 élèves
- Projecteur
- Adaptateur VGA pour iPad qui rejoint le projecteur
- Fil audio du iPad au système de sons

---

## Matériel nécessaire

- Un carton
- Crayon de couleur pour dessiner notre plan de jeu sur le carton.
- Un personnage en papier avec d'autres vignettes en papier à changer de place sur le carton.
- (Notez bien que le plan de jeu peut-être fabriqué en classe avec le titulaire ou le spécialiste en arts plastique. Une application iPad peut aussi être utilisé ici.)

## Évaluation

### Compétence 1 Inventer des pièces vocales ou instrumentales

#### Critères d'évaluation

- Organisation cohérente des éléments
- Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience de création

#### Composantes de la compétence :

- Partager son expérience de création
- Organiser les éléments résultant de ses choix.

### Compétence 3 Apprécier des œuvres musicales

#### Critères d'évaluation

- Utilisation pertinente du vocabulaire disciplinaire

#### Composante de la compétence

- Examiner un extrait d'œuvre ou une réalisation au regard d'éléments de contenu

## Éléments de contenu visés dans le programme de musique, Savoirs essentiels

- Sons produit à l'aide d'un logiciel
- Organisation rythmique, séquences sonores
- Registre (aigu, moyen, grave)
- Répétition, reproduction sonore
- Série ascendante et descendante de sons, sons conjoints et disjoints, séries de sons répétés à hauteur fixe, glissando.

---

# Déroulement

## Phase de préparation

Vous êtes un concepteur de jeux vidéo. Vous venez de recevoir un courriel d'une importante compagnie qui a décidé de mettre votre jeu sur l'autoroute du web numérique.

La compagnie qualifie votre jeu de super génial mais voudrais entendre la musique avant de conclure une entente avec vous.

Pouvez-vous relever ce défi à l'intérieur du temps qui vous est proposé?

Nous allons écouter ensemble quelques extraits pour nous inspirer :

<http://www.youtube.com/watch?v=SB1VqLCTFpA>

<http://www.youtube.com/watch?v=aS40K53JQIg>

<http://www.youtube.com/watch?v=VSBefGi7F-Y>

<http://www.youtube.com/watch?v=GyQFphMaNgw>

Laissez un moment après chaque audition pour permettre aux équipes de discuter entre eux.

Ils relèvent les éléments du langage musical pour les partager ensuite à la classe en grand groupe.

Un élève (désigné avec un iPad) note par mots clefs, les éléments retenus.

Avec nos découvertes, faire des liens avec la musique qui représente un personnage qui se déplace, un son qui annonce que nous accumulons des points et un son qui annonce que nous perdons des points ou des vies.

---

## Plan de travail, Phase de réalisation

Avec l'application **StopMo de l'ONF** dans l'iPad: Prendre une centaine de photos de son plan de jeu avec son personnage et ses objets qui se déplace. Faire une sélection de nos photos préférées (ex : clarté d'image, bon cadre...etc...).

Avec l'application **Garage Band** inventer la musique.

- Il faut d'abord inventer le son qui annonce que le personnage gagne : créer l'atmosphère désirée, utiliser les sons qui rende la musique joyeuse, son rapide joyeux, aigu, cloche..etc..  
Sur la piste 1
- Ensuite, inventer le son qui annonce que le personnage perd : utiliser les sons lents, descendants, grave...etc..  
Sur la piste 2
- Troisièmement, inventer la séquence qui accompagne le personnage qui se déplace. Cette séquence durera plus longtemps, 8 mesures que vous allez répéter deux fois.  
Choisir une ligne de batterie intelligente avec « Smart Drum ».  
N'oublie pas que nous remarquons souvent une allure rythmée, comme un pas de marche.  
Ajouter 2 à 3 voix.  
Ajuster les volumes, le tempo. Attention aux tonalités!  
Apporter les derniers ajustements.

Avec l'application **iMovie**.

- Importer les photos, importer la musique.
- Ajouter les transitions, le titre.

## Phase de réinvestissement

Apporter les corrections s'il y a lieu.

Se poser les questions qui nous feront réfléchir aux critères d'évaluation et à notre plan de travail.

Exporter le film!

Fiche d'appréciation :

Visionner les différents jeux de la classe et compléter la fiche d'appréciation.

---

## Fiche d'appréciation

Mon nom : \_\_\_\_\_

Mon groupe : \_\_\_\_\_



1. Nomme les éléments du langage musical que tu as retenus pour faire les sons qui accompagnent le personnage qui gagne?

---

---

2. Toi, as-tu réutilisé ces sons dans ta séquence sonore?

---

3. Nomme les éléments du langage musical que tu as retenus pour faire les sons qui accompagnent le personnage qui perd?

---

---

4. Toi, as-tu réutilisé ces sons dans ta séquence sonore?

---

5. Expliquez à la classe comment vous avez fait pour inventer la séquence de déplacement du personnage.

---

---

6. Quelle a été votre étape préférée? Quelle a été la clef de votre réussite? Le secret de votre succès?

---

7. Comment avez-vous fait?

---

---

8. Quelle partie vous aimeriez améliorer? Et comment feriez-vous?

---

---

---