

P.ART.COUR(T) BALADES ARTISTIQUES (ET) SONORES

Arts audiovisuels

arts plastiques

éducation corporelle

éveil scientifique



M3-P2

éveil géographique

français

éducation culturelle

éducation musicale



Expérimenter

Un p.ART.cour(t) ? De l'ART... Pas à pas... Une durée courte... Un parcours...

Des p.ART.cour(t)s... Une collection d'**outils** pour faciliter la mise en place **par l'enseignant** d'activités d'**éducation culturelle et artistique** à l'école maternelle, primaire et secondaire, pour **prendre confiance** et susciter l'**envie d'oser**.

Un p.ART.cour(t)... Un éveil, une initiation en **cinq à dix séances** (voire plus) construites autour d'un fil conducteur. La durée de chaque séance peut varier de quinze minutes à deux heures.

Ce p.ART.cour(t) est avant tout un point de départ, une aide, une proposition, un déclencheur. Il constitue une source d'inspiration ou d'imitation, de reproduction, d'appropriation pour **créer et/ou expérimenter librement des activités** en éducation culturelle et artistique (ou ECA).

Vivre

L'objectif des p.art.cour(t)s est que chaque élève puisse **vivre** l'expérience de l'art. **Vivre, ressentir, expérimenter**, sans la pression ou l'obligation de produire un résultat prédéfini ou correspondant à une norme. Par conséquent, l'accent doit être mis, tout au long du p.art.cour(t), sur **la découverte, la rencontre de l'art par l'enfant**. L'expérience vécue prévaut sur le reste.

Ressentir

Rencontrer

PRÉSENTATION DE BALADES ARTISTIQUES SONORES

(Faire) découvrir autrement l'environnement familier de l'élève au départ d'œuvres d'artistes locaux et d'expériences sensorielles.

Dans un premier temps, les élèves seront amenés à vivre, ressentir, percevoir autrement leur environnement quotidien. Dans un second temps, les élèves créeront une balade sonore dans le quartier urbain ou rural autour de l'école en s'inspirant de ce qu'ils ont vécu juste avant. Ils devront déterminer le tracé de la balade, assurer le balisage de la balade, créer le commentaire audio, enregistrer la promenade sonore, réaliser une bande son.

Découvrir



RÉFÉRENTIEL DES COMPÉTENCES INITIALES 2020 SAVOIRS, SAVOIR FAIRE, COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Sciences

- Utiliser plusieurs sens pour décrire un élément de son environnement.

Sciences humaines

- Identifier / utiliser une représentation de l'espace proche.
- Observer son environnement proche pour le décrire.

Arts plastiques

- Découvrir, dans le cadre d'une rencontre avec un artiste ou lors d'une sortie culturelle, des informations liées au métier d'artistes ; au patrimoine et événement culturel local ; aux lieux et événements culturels.
- Réaliser une production artistique (selon un projet personnel/de classe ; selon un modèle donné).

Français

- Construire l'idée du message à exprimer.

Éducation musicale

- Produire des sons à l'aide d'objets ou d'instruments de musique.

COMPOSANTES DU PECA

Le p.art.cour(t) est principalement axé sur la composante « Pratique ». Les séances 3 et 4 provoquent aussi la « rencontre » avec des œuvres (photographies, peintures), le patrimoine et les artistes.



PLAN DES SÉANCES

PRÉSENTATION
GÉNÉRALE →

AXE 1

VIVRE - RESSENTIR →

1. Expérience sensorielle et subjective d'un lieu (Éveil corporel et scientifique)

2. Cartographie des déplacements (Arts plastiques, éveil géographique)

3. Découverte artistique du quartier au départ de photographies ou de peintures d'artistes locaux (Éducation culturelle, arts plastiques)

4. Découverte du patrimoine local : architecture, maison, rues, monument(s) (Éducation culturelle)

AXE 2

OSER - CRÉER →

5. Tracé et/ ou balisage de la balade (Éveil géographique, arts plastiques)

6. Préparation du commentaire audio (Français)

7. Enregistrement du texte (Arts audiovisuels)

8. Préparation d'une bande son : musicale, vocale ou bruitée (Arts audiovisuels, éducation musicale)



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Certaines séances se passent dehors, d'autres en classe. Les séances en extérieur sont obligatoires : l'enjeu-même de ce p.art.cour(t) est de sortir et de découvrir cet espace environnant quotidien, souvent méconnu.

MATÉRIEL

Il n'y a aucun matériel obligatoire pour la plupart des séances. L'enseignant choisira parmi les propositions d'activités en arts plastiques en fonction du matériel dont il dispose ou en créera d'autres.

Excepté pour la séance 7 consacrée à l'enregistrement de la balade pour laquelle l'enseignant a besoin d'un enregistreur ou smartphone, de casques audio et d'un ordinateur avec logiciel (cf. page 19).

PARTENAIRES ET INTERVENANTS POSSIBLES

Artistes (peintres et photographes) de la région, guide touristique, artiste plasticien, spécialiste du patrimoine...

DURÉE DU P.ART.COUR(T)

La durée totale du p.art.cour(t) dépendra des choix que vous poserez au sein de chaque séance et du nombre de séances que vous réaliserez.



AXE 1 VIVRE - RESENTIR

Ce premier axe vise à nourrir l'élève, à lui faire vivre et ressentir son quotidien autrement, à multiplier les approches (culturelle, sensorielle, plastique, corporelle, scientifique, géographique, historique...) de son environnement familier. Il s'agit de regarder, écouter, goûter, sentir, toucher, apprécier ce qui nous entoure.

Étant donné qu'il s'agit de faire **vivre une expérience**, il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Accueillez toutes les propositions des élèves, en évitant d'émettre un jugement de valeur. L'expression est mise en valeur et accueillie avec toute votre bienveillance pour que chacun puisse oser autant devant vous que devant ses pairs, surtout dans les moments de création.

Par ailleurs, nous vous encourageons **vivement** à expérimenter les propositions vous-même avant de les faire vivre aux élèves pour plusieurs raisons : anticiper les éventuels obstacles, estimer le temps nécessaire, vérifier l'accessibilité et la sécurité des lieux (trottoirs, passage piéton, espace suffisant pour un arrêt avec la classe, circulation), observer la luminosité / ensoleillement des lieux, repérer des arrêts à des endroits suffisamment riches choisir ou adapter les séances à votre environnement. Nous vous invitons également à accepter qu'il y ait du bruit, des déplacements en classe, que les élèves soient enthousiastes et curieux lors des sorties, que les élèves essaient encore et encore, qu'ils expérimentent. Dans ce p.art.cour(t), le chemin parcouru, l'expérience vécue est tout aussi importante, voire plus, que la production finale.

Acceptez d'être déstabilisé-e,

accueillez les propositions des élèves,

lâcher prise.

SÉANCE 1 : EXPÉRIENCE SENSORIELLE ET SUBJECTIVE D'UN LIEU

(éveil corporel et culturel, arts plastiques)



Durée : 5 x 20'

Contenu d'apprentissage : représenter le chemin d'un parcours au sein de l'école grâce aux perceptions recueillies à l'aide des sens (la vue, l'ouïe, l'odorat, le gouter, le toucher).

1. Trajet(s) sensoriel(s) : Parcourir différents trajets (semblables ou différents) et s'arrêter à quelques endroits intéressants sensoriellement parlant, décidés préalablement. Les arrêts et moments (matin, juste avant midi, après-midi) de ces trajets seront choisis pour leur potentiel par rapport au recueil de perceptions. Veillez à diversifier les perceptions selon le sens visé.



a) Demander aux élèves de fermer les yeux et leur bouche pendant une minute afin d'entendre les bruits (de la salle de sports, du camion poubelle qui passe, de la chaudière...).

b) Récolter les odeurs (le réfectoire, les odeurs des voitures, le coin poubelle, des fleurs...)

c) Les amener à toucher différentes textures (écorce d'arbre, brique d'un bâtiment, vitre d'un arrêt de bus, métal d'un banc...) avec leur main, à ressentir avec la peau du visage (pluie, soleil, vent) ou encore avec leurs pieds nus ou chaussés (revêtements de sol différents : caillou, carrelage, béton, bois...)

d) Dans certains cas, les faire goûter (noisettes, pommes, cerises, herbes aromatiques...)

e) Demander à l'enfant de prendre une photo (mentale ou réelle) des 2 endroits qu'il voit et préfère à l'école.

→ Il s'agit de faire verbaliser tout ce qui se *perçoit*.

→ Prolongement possible hors p.art.cour(t) : ateliers sur les cinq sens

Durée : 2 x 30'

2. Représentation visuelle : De retour en classe, après un rappel oral des perceptions récoltées, créer une carte d'un ou des trajets à l'aide de différentes techniques connues proposées (dessin, découpage/collage dans des magazines, écriture d'après des modèles, etc.)

(séance inspirée de la valise pédagogique « [Sensibilisation à l'architecture](#) », créée par le CAUE du Morbihan)



Conseils

- Réaliser chaque trajet dédié à un sens à un moment différent (par exemple un par jour) afin que les enfants ne confondent pas les différents sens de perception ou prévoir une mise en commun avec traces après chaque trajet.
- Il est indispensable de leur présenter un ou plusieurs modèles de **carte** (la vôtre, notamment) ou de leur rappeler les **techniques** (qu'ils connaissent) afin de susciter leur créativité. Ne craignez pas qu'ils « copient » sur vous ou sur d'autres. Voyez plutôt cela comme de l'inspiration.

→ Ajout possible dans le p.art.cour(t) : initiation à la photographie

Prolongement possible

Prendre des photos à l'aide d'un smartphone ou d'un appareil photo compact et basique lors d'un autre trajet, après la récolte de perceptions et sans l'annoncer avant pour que celle-ci ne soit pas perturbée. Ces photos pourront enrichir la carte.

 **Matériel** : appareil photo, tablette ou smartphone.



Durée : variable

Contenu d'apprentissage : réaliser la cartographie d'un (des) trajet(s) réalisé(s) par la classe

1. Approche du plan (selon le niveau des élèves)

- a) Faire découvrir différentes manières (réelles ou imaginaires) de se repérer : plan, [carte au trésor](#), carte routière, plan du métro, carte du ciel (s'orienter à l'aide des étoiles), petits cailloux dans les contes de fées (Hansel et Gretel, Le Petit Poucet), fil (d'Ariane)...
- b) Approcher la notion de plan et/ou maquette : définition avec ses propres mots, son utilité (à quoi cela sert)
- c) Repérer les différentes classes sur un plan de la classe, de l'école existant ou dessiné par les élèves ou sur une maquette de l'école réalisée en Lego par les élèves
- d) Retracer avec le doigt (ou des petits cailloux) le (les) trajet(s) effectué(s) sur un plan / la maquette construite.



2. Représentation visuelle du trajet

Choisir une manière de représenter le trajet parmi les propositions suivantes (ou en inventer une autre) :

- Tracer de mémoire le (les) trajet(s) sur du papier calque avec des couleurs différentes, à l'aveugle
- Découper le trajet réalisé sur un plan à l'aide de papier calque (lien avec le plan du métro réel et inventé)
- Reproduire le trajet avec de la laine sur la maquette ou dans la classe.
- Mettre une feuille noire en dessous du plan de l'école et piquer le trajet à l'aide d'un picot. Placer ensuite la feuille noire comme couvercle à une boîte de chaussure et éclairer celle-ci de l'intérieur. Le trajet apparaîtra comme une constellation d'étoiles dans le ciel (manière pour les marins de se repérer).
- ...



→ Prolongement possible hors p.art.cour(t) : la légende du fil d'Ariane



Durée : 50'

Contenu d'apprentissage : inviter à poser un regard différent, à découvrir autrement, à ressentir artistiquement l'environnement que les élèves côtoient quotidiennement.

Matériel : reproduction couleur des œuvres A4 ou A3 ou ordinateur et projecteur /TBI

Étapes

- 1. Recherche** (par l'enseignant) de peintures et / ou de photographies représentant le quartier, le village ou la ville par des artistes ou des amateurs.
- 2. Confrontation** aux œuvres : montrer les différentes œuvres en couleur soit en format papier soit projetés numériquement.
- 3. Expression libre orale** : Trois étapes successives sont proposées pour susciter et guider la prise de parole.
 -  a) Je regarde l'œuvre avec mes yeux : je décris ce que je vois (couleurs, éléments, lumière, cadrage, composition...)
Ex : *Je vois une maison avec un jardin à côté, le ciel est bleu. La maison a une porte et deux fenêtres dont les volets sont fermées. La porte est entrouverte. Un banc se trouve devant la maison...*
 -  b) Je regarde l'œuvre avec « ma tête » : je fais des liens avec ce que je connais déjà, j'imagine.
Ex : *On dirait celle de la sorcière dans Hansel et Gretel.*
 -  c) Je regarde l'œuvre avec « mon cœur » : ce que je ressens, ce que l'œuvre provoque en moi. Choisir l'énonciation possible en fonction de votre pratique de classe :
 - Choisir le pictogramme adapté face à une œuvre – un cœur (j'aime), un smiley effrayé (cela me fait peur), un smiley étonné – et le déposer devant une ou plusieurs œuvres, en collectif ou en individuel.
 - La météo intérieure : choisir ce qui correspond à son état (soleil, pluie, arc-en-ciel, tempête, nuageux...)
 - Faire énoncer le sentiment face à l'œuvre : *je me sens... triste, gêné, content, joyeux, mal à l'aise, étonné...*

→ Prolongement possible hors p.art.cour(t) : travail sur les émotions ; initiation à la Communication Non Violente.

Prolongement possible

Rencontrer l'artiste qui a réalisé les œuvres montrées

- Inviter un ou plusieurs artistes à présenter son travail,
- Aller voir une/des exposition/s qui présente/nt des œuvres (photos, peintures, poèmes) sur le lieu.



Conseils

- Se renseigner auprès de la commune (bibliothécaire, urbanisme, cercle photographique, cours de peinture, artistes, marché de Noël) parcourir les journaux locaux (qui publient parfois des photos anciennes du village/quartier/ville)...
- Il est évidemment préférable de permettre aux élèves de rencontrer les œuvres *pour de vrai*. La rencontre avec l'artiste ou le lieu d'exposition est également vivement conseillée. Si toutefois cela s'avère impossible, il est important de proposer des reproductions d'œuvres de qualité (couleur, netteté, format) et d'en demander l'autorisation à l'artiste.
- Il ne s'agit pas d'identifier les lieux représentés mais bien de se laisser imprégner par les représentations artistiques, d'essayer de voir ce qu'elles provoquent en nous. Si l'identification des endroits émerge, ne pas en faire l'enjeu principal et ramener l'attention de la classe sur la représentation personnelle et subjective du lieu par l'artiste.
- L'expression des émotions est difficile pour les enfants. Par conséquent, cette étape doit s'accompagner d'un travail préalable et régulier.
- Dans certains contextes, il est possible qu'il n'existe pas ou peu d'œuvres sur le lieu choisi, rendant la séance difficile voire impossible, malheureusement à réaliser.



Durée : 2 x 30'

Contenu d'apprentissage : découvrir le quartier à travers les sens

Choix par l'enseignant d'une promenade (courte) avec différents arrêts prévus qui permet de réaliser quelques ateliers (pour d'autres propositions d'ateliers, voir la brochure « [Le patrimoine, ça déchire](#) » ou en inventer) :



- « **Colin façade** » : un élève a les yeux bandés, un autre l'amène à toucher avec les mains une partie de façade (porte, console, boîte aux lettres,...). Après quelques minutes, l'élève aveugle est ramené à son point de départ. Il doit ensuite retrouver, avec les mains, la partie de façade qu'on lui a fait découvrir, ce qui l'oblige à utiliser sa mémoire tactile et à lire avec les mains.



- « **Palette** » : au centre d'une feuille de papier blanc, réaliser une tache mélangeant 3 pastels gras de couleurs différentes. Plier ensuite la feuille en deux, de façon à avoir la tache de couleur dans la pliure. Partir à la recherche d'un élément dans l'environnement proche qui possède exactement cette couleur... la mission paraît impossible mais, en y regardant bien, on y arrive toujours.



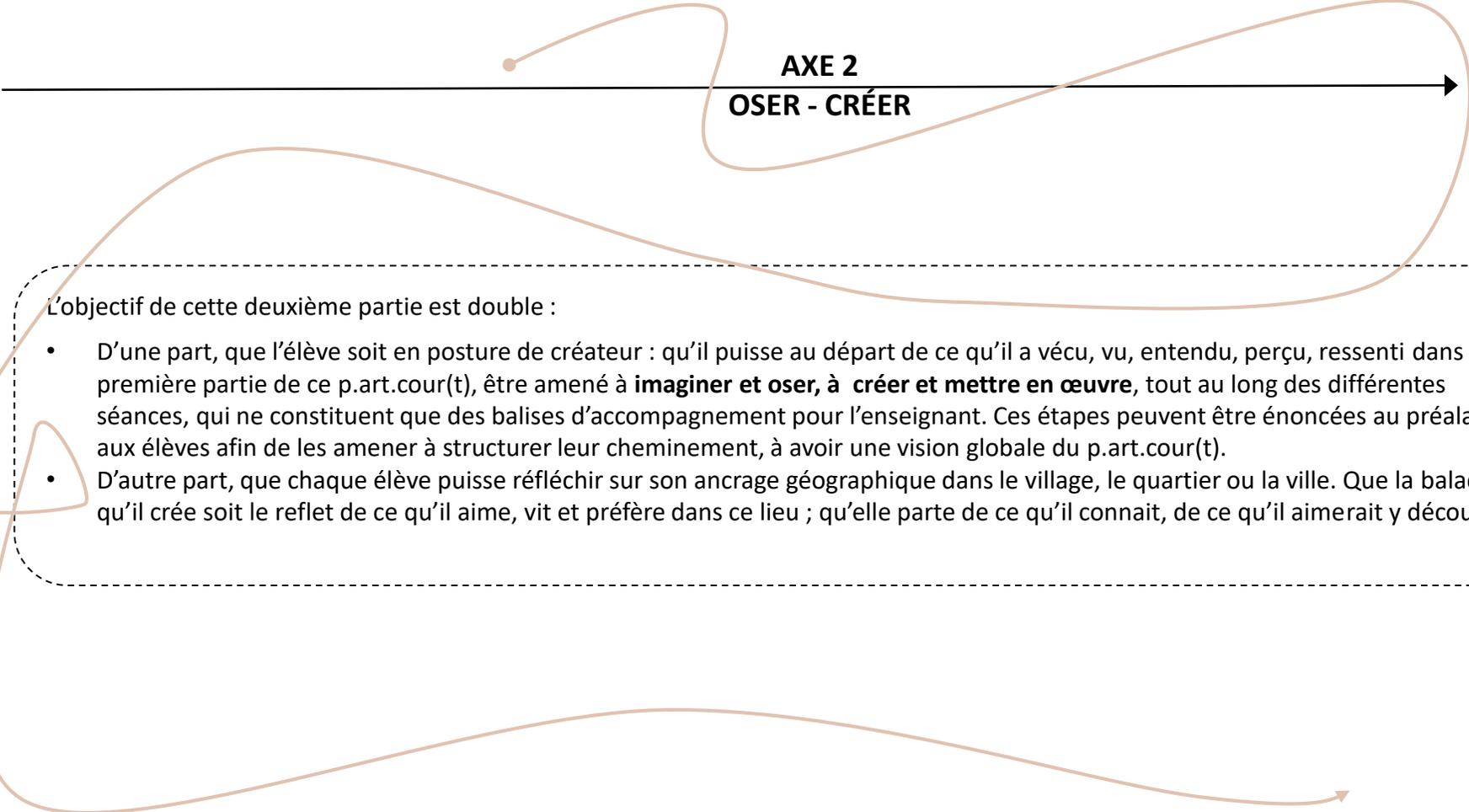
- **Banc de poisson** : bander les yeux d'un groupe de 5-6 élèves, les encercler dans un grand élastique. Guider le groupe dans un lieu intéressant au niveau des odeurs, des bruits, des sensations de température (un marché couvert, une gare, ...). Le fait de se mouvoir dans un espace avec les yeux bandés en étant guidé uniquement par le mouvement des autres personnes oblige à utiliser les autres sens que la vue de façon optimale.



- **Dos à dos** : (sur les portes, portiques, passages...) Disposer les élèves deux par deux, dos contre dos, pour réaliser un « dessin dos à dos ». Pour ce faire, l'élève qui dessine n'a pas pu regarder au préalable ce que son compagnon lui décrit. Le voyant ne peut pas regarder le dessin qui se construit grâce à ses indications. Par contre, le dessinateur peut poser des questions pour affiner les informations reçues. Quand la description est terminée, le dessinateur se retourne pour découvrir ce qu'il était censé dessiner. Échanges entre les protagonistes par rapport aux difficultés rencontrées et aux solutions trouvées. Après ce premier essai, le rôle des élèves dans chaque paire s'inverse.

Autres idées d'ateliers de **Colline**

- Faire des **empreintes** d'éléments du paysage, sur une feuille et un pastel mis à plat. Imprimer ainsi un « relief » de route, de porte, de plaque d'égout, d'écorce d'arbre...
- Se balader avec un objet géométrique incongru (par exemple un carton préalablement peint dans une couleur flash) et le disposer dans le paysage. Observer ensuite comment il dialogue avec ce qu'il y a autour.



AXE 2
OSER - CRÉER

L'objectif de cette deuxième partie est double :

- D'une part, que l'élève soit en posture de créateur : qu'il puisse au départ de ce qu'il a vécu, vu, entendu, perçu, ressenti dans la première partie de ce p.art.cour(t), être amené à **imaginer et oser, à créer et mettre en œuvre**, tout au long des différentes séances, qui ne constituent que des balises d'accompagnement pour l'enseignant. Ces étapes peuvent être énoncées au préalable aux élèves afin de les amener à structurer leur cheminement, à avoir une vision globale du p.art.cour(t).
- D'autre part, que chaque élève puisse réfléchir sur son ancrage géographique dans le village, le quartier ou la ville. Que la balade qu'il crée soit le reflet de ce qu'il aime, vit et préfère dans ce lieu ; qu'elle parte de ce qu'il connaît, de ce qu'il aimerait y découvrir.



Durée : selon la balade choisie

Préalable

- **Vivre une balade** existante dans votre région (de préférence balisée) durant laquelle les élèves sont dans la « peau » du promeneur. Confiez-leur la mission de guider le groupe à l'aide d'une carte ou en suivant les balises.
- **Recueillir les ressentis**, le vécu des élèves oralement (avec trace écrite pour l'enseignant)
- **Déterminer les paramètres** à prendre en compte pour la création d'une balade **à partir de leurs ressentis** tels que la longueur, les éventuelles difficultés, l'accessibilité du parcours à tous, le balisage sur place, les arrêts...



Conseil

- Veillez à choisir une balade **adaptée** à vos élèves et à la réaliser par météo **clémente**.

Contenu d'apprentissage : déterminer le trajet de la balade et prévoir son balisage pour les promeneurs.

- **Choix du trajet** : nous conseillons que ce choix soit laissé aux élèves. Pour cela, il est important d'emmener les élèves sur place, de parcourir les lieux et de leur donner des balises qui les aideront à choisir. Par exemple, leur demander de déterminer leur endroit préféré du village et relier ceux-ci. Ou de passer par le domicile des élèves habitant à proximité...
- **Tracé de la balade** : différentes possibilités peuvent être imaginées :
 - Carnet pour le promeneur avec des photos des arrêts
 - Balisage sur place (craie, pancarte, fil de laine, petits cailloux...) : s'interroger sur les possibilités autorisées par la commune et pérennes (balisage temporaire/permanent ; résistant à la pluie ou pas)
 - ...
- **Vérification du tracé** : inviter une autre classe à tester le balisage.



SÉANCE 6 : PRÉPARATION DU COMMENTAIRE AUDIO (français)

Selon les contextes de classe, la création du commentaire se fera en collectif, par groupes ou en binôme...

PRÉPARATION DU COMMENTAIRE AUDIO (français)

Les commentaires peuvent être de deux types :

- **Narratif** : il s'agit de créer une histoire, un conte, qui aurait pour *décor* le tracé.
- **Poétique** : un recueil de poésies inspirées des lieux

Contenu d'apprentissage : imaginer le contenu du commentaire audio.

- Le **choix** du type de commentaire et du contenu plus spécifique doit être laissé aux élèves. Une phase collective de réflexion peut avoir lieu durant laquelle des pistes sont proposées par les élèves et éventuellement par l'enseignant si rien n'émerge. Ensuite, le choix doit être posé.
- Des **observations** sur le terrain peuvent être nécessaires une fois le choix effectué pour s'imprégner des lieux, pour ressentir et voir le cadre, le décor de la balade. Eventuellement, des photos peuvent être prises pour aider les élèves à s'en souvenir une fois rentrés en classe. Dans certains cas, une discussion avec un **expert** (patrimoine) ou un « **ancien** » du village ou de la ville peut nourrir, susciter l'inspiration.
- Les moments de **création du commentaire** s'effectuent, autant que faire (et la météo) se peut, in situ. Les élèves sont invités à réfléchir à la trame globale de leur balade dans un premier temps, au sein de leur groupe. Ensuite, ils présentent un résumé lors d'une mise en commun sur les lieux. Enfin, ils peuvent en garder une trace en dessinant, en écrivant et/ou en prenant quelques photos.



Conseil

Ce travail de création peut être découpé en différents moments (pour laisser des temps d'inspiration et de digestion), relativement rapprochés (pour ne rien oublier).



SÉANCE 6 : PRÉPARATION DU COMMENTAIRE AUDIO (français)

- d) La rédaction **du texte** permet de garder une trace de la balade créée et facilite l'enregistrement. Il peut être écrit par l'élève en P1-P2 (ce texte est un brouillon relativement propre et lisible cependant) ou en dictée à l'adulte. Il pourrait, si le contexte le permet, être tapé à l'ordinateur uniquement pour en faciliter la lecture.
- e) Plusieurs moments **d'oralisation** de la balade doivent être prévus avant l'enregistrement. Cet entraînement nécessaire peut avoir lieu devant différents interlocuteurs : l'institutrice, un camarade, quelques camarades, un élève d'une autre classe, un parent (en devoir)... Il peut évidemment se faire avec un support écrit (des mots-clés) ou dessiné comme aide à la mémorisation. Idéalement, l'élève (seul ou plus vraisemblablement par groupe) devrait répéter entièrement sa balade inventée à plusieurs reprises, dont une devant l'enseignant. Il est important de prévoir un temps d'échange après chaque présentation pour que chacun puisse s'améliorer au fil des présentations. Ce retour constructif doit être préparé. Pour ce faire, l'écoute collective d'un enregistrement peut être intéressante afin d'apprendre à le commenter. Une grille simple peut être construite avec les enfants et être utilisée par les enfants eux-mêmes à partir d'une question simple (*Comment cet élève pourrait-il améliorer sa présentation ?*) Les différents paramètres de l'expression orale peuvent émerger (contenu, débit, volume, bruit, articulation, vocabulaire, construction des phrases...).
- f) La dernière **répétition** marque la fin de l'entraînement et le passage à l'enregistrement.

**SÉANCE 7 : ENREGISTREMENT DU TEXTE** (arts audiovisuels)

Par Mélanie

Contenu d'apprentissage : enregistrer la balade

a) Avant l'enregistrement

- Vérifier les aspects techniques (les batteries sont-elles pleines, y a-t-il assez de place sur la carte mémoire, est-ce que tout fonctionne bien ?) Lire la notice de l'enregistreur s'il y en a une ou les explications sur l'application (si sur gsm).
- Prise en main du matériel (par petits groupes, à tour de rôle chacun sera technicien et chacun testera sa voix).
- Tests dans différentes situations (intérieur, extérieur, lieu bruyant ou calme, grande pièce, petite pièce...). Faire aussi des tests d'enregistrements à différentes distances du micro puis écouter le résultat.
- Se répartir les rôles : un seul élève responsable de l'enregistrement – le technicien preneur de son – à la fois. Il doit toujours avoir le casque sur les oreilles et surveiller le niveau d'enregistrement. Un autre élève sera narrateur.
- Choisir les lieux où l'enregistrement sera réalisé (selon les tests réalisés et le résultat souhaité).

b) Pendant l'enregistrement

- Seul le technicien preneur de son tient l'enregistreur. Il doit veiller à le tenir fermement, ne pas le tapoter, le déposer sur une table ou un pied/socle si nécessaire.
- Bien positionner le micro par rapport à la personne qui parle. Si c'est une prise de son de proximité, placer l'enregistreur un peu sous la bouche et légèrement de biais (pour éviter les souffles de la bouche)
- Si la personne est nerveuse et fait des bruits perturbateurs (tape sur la table, bruit de bijoux...), lui signaler gentiment et recommencer.
- Ne pas hésiter à recommencer si nécessaire,
- Si une ambiance sonore doit être enregistrée (par exemple le bruit du vent dans les feuilles, la sonnerie du clocher d'une église,...), faire des tests pour trouver le meilleur endroit où se placer pour l'enregistrement
- Si vous prévoyez du montage, petite astuce : enregistrer 30 secondes ou 1 minute de « silence » dans le lieu de prise de son, cela pourra vous aider lors de ce montage.



SÉANCE 7 : ENREGISTREMENT DU TEXTE (arts audiovisuels)

Par Mélanie

c) A la fin de l'enregistrement :

- Toujours réécouter son enregistrement avant de passer à autre chose
- Faire éventuellement signer une autorisation à la personne enregistrée pour pouvoir diffuser les enregistrements sonores (si diffusé en dehors de l'école).

Remarques

La voix enregistrée :

L'avantage de l'audio est qu'on peut facilement se réécouter, recommencer souvent et donc s'améliorer et améliorer son interprétation ou sa diction (s'il s'agit d'un commentaire classique ou imaginaire). L'enfant peut ainsi prendre soin de parler avec clarté, pas trop vite ni trop lentement, mettre des intentions pour captiver ses auditeurs... Si plusieurs enfants sont impliqués, ils doivent veiller à ne pas s'interrompre ou parler en même temps.

Par Pascale

Variante « si je ne me sens pas à l'aise avec la technologie »

Réaliser un après-midi où les parents (ou d'autres classes) sont invités à se promener accompagnés d'un « guide-élève » qui oralise son commentaires aux différents arrêts prévus, avec peut-être une « bande -son » (ou des sacs à sons).

Matériel :

Casques audios

Enregistreurs numériques avec micro intégré ou bon Smartphones (avec application de prise de son genre « DaRecorder Free »)

Ordinateurs et logiciel libre de montage audio (Audacity) si montage nécessaire.



SÉANCE 8 : PRÉPARATION D'UNE BANDE SON : MUSICALE OU BRUITÉE

(Arts audiovisuels et éducation musicale)

Par Dominique

Contenu d'apprentissage : sonoriser la balade

- a) Choix des passages qui vont être sonorisés : des actions, des lieux, une ambiance (...).
- b) Réflexion commune sur la façon dont on va sonoriser: avec la voix, avec le corps, avec des objets sonores (sac à sons*).
- c) Découverte des différents modes de production sonore avec les objets du sac à sons : frotter, secouer, entrechoquer, etc.
- d) Possibilité d'ajouter de sons existants (par l'enseignant) après un choix collectif :
 - Soit des sons enregistrés lors de la balade
 - Soit via des logiciels libres de droit comme <http://www.universal-soundbank.com/>
- e) Distribution des rôles : lecteurs/sonorisateurs
- f) Répétitions
- g) Enregistrement.

Si cela s'avère utile, l'enregistrement peut être modifié par un séquençage audio : grâce à un logiciel libre (de type « Audacity »), l'enseignant peut ouvrir la bande-son initiale via le logiciel puis supprimer certains passages, faire un copier-coller, ajouter des sons ou des effets tels que diminuer le volume, etc.

*un sac à sons est un sac rempli d'objets hétéroclites : papiers à déchirer, à froisser, boîtes métalliques, brosses, râpe métallique, baguettes chinoises, tuyaux, bouteilles en plastique etc. Ces objets ne sont pas a priori destinés à faire « de la musique » mais produisent des sons lorsqu'ils sont secoués, frappés, déchirés, etc.



ANNEXES

Inspiration

Séance facultative : initiation à la photographie

Bibliographie

ANNEXES →

INSPIRATION

<http://www.promenades-sonores.com/a-propos> :

« Des artistes, des documentaristes et des habitants ont composé ces parcours sonores pour vous faire partager à leur façon, entre exploration d'endroits méconnus et regard décalé du connu, le territoire de Marseille Provence.

Les Promenades sonores se téléchargent librement sur ce site puis s'écoutent in situ, dans un paysage et dans une situation choisie. [...] On y entend ainsi des sons naturels, des voix d'habitants, des personnages de fictions, autant de récits qui documentent, musicalisent ou poétisent la découverte à pied du territoire.

Vous trouverez des types de balades très diverses, qui ont été conçues de 3 manières différentes :

- en commande à des artistes ou à des projets radio avec lesquels nous collaborons depuis plusieurs années comme ARTE Radio, qui nous invitent à arpenter le territoire mais aussi leur propre imaginaire
- en réalisations documentaires dans lesquelles des auteurs et journalistes de Radio Grenouille vous proposent de marcher à partir d'une thématique plus spécifique
- en conception participative, avec des groupes d'habitants qui ont co-construit les balades avec un réalisateur de Radio Grenouille. »

<http://parlonsjeunes.be/thematique/parlons-jeunes-parlons-quartiers/> :

Exemple de balades sonores réalisées à Bruxelles par des enfants.



SÉANCE FACULTATIVE : INITIATION À LA PHOTOGRAPHIE

Différents objets permettent de réaliser simplement des photos : smartphone, tablettes, appareil photo compact et basique. Voici différentes étapes pour aider l'enfant à manipuler adéquatement l'appareil quel qu'il soit et à prendre un cliché simple :

- Tenir correctement l'appareil
- Allumer et éteindre un appareil photo, une tablette, un smartphone
- Ouvrir l'application sur tablette et smartphone
- Appuyer sur le bouton adéquat pour prendre un cliché
- Réflexion sur la notion de « bonne photo » : cadrée (sujet centré), nette (pas floue), lumière adéquate (ni trop claire, ni trop sombre)
- S'entraîner à cadrer à l'aide d'un cadre en carton de différentes tailles
 - Cadre (comme une fenêtre par laquelle on regarde) vertical (action, proximité) ou horizontal (calme, distance)
 - Champ : espace choisi par le cadreur >< hors cadre
 - Plan large (personnage dans une partie du décor), plan moyen (personnage en pied), gros plan (partie du décor ou du personnage)



BIBLIOGRAPHIE

Sites

[Sensibilisation à l'architecture](#)

[Le patrimoine, ça déchire](#)

<http://www.universal-soundbank.com/>

<http://www.promenades-sonores.com>

<http://parlonsjeunes.be/thematique/parlons-jeunes-parlons-quartiers/>

<http://www.ac-toulouse.fr/cid74776/des-fiches-et-des-conseils-pour-votre-projet-radio.html>

[\[reims.fr/dsden52/ercom/documents/maitrise_des_tuic/160713_documents_groupe_dal_tice/160713_web_radio_doc_ecole.pdf\]\(reims.fr/dsden52/ercom/documents/maitrise_des_tuic/160713_documents_groupe_dal_tice/160713_web_radio_doc_ecole.pdf\)](http://web.ac-</p></div><div data-bbox=)

http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden17-pedagogie/IMG/pdf/Faire_de_la_radio_a_l_ecole_primaire.pdf

(Différentes fiches dont « la voix à la radio », « la prise de son », « le montage » et « prise en main et tutoriel d'Audacity » peuvent aider les instituteurs)

Ouvrages jeunesse

Sobrino Javier, *Le fil d'Ariane*, Editions Autrement, 2010.

Bajtlik Jan, *Le fil d'Ariane*, Editions La Joie de Vivre, 2019.

Aleksandra Mizielińska, Daniel Mizieliński, *Cartes. Voyages parmi mille curiosités et merveilles du monde*, Editions Rue du monde, 2018.

Grimm, Browne, Hansel et Gretel, école des loisirs, 2001.

Browne, Parfois je me sens, école des loisirs, 2009.



D'autres p.ART.cour(t)s sont disponibles :

Musique et apprentissage : éducation musicale (M3 – P2)

Canevas d'activités musicales pour une pratique régulière en classe. Grâce à la combinaison voix-rythme-mouvement qu'elles sollicitent, ces activités courtes ont un impact bénéfique, scientifiquement reconnu, sur les apprentissages et la cognition.

Ut pictura poesis : arts audiovisuels / éducation culturelle / français (P2 – P6)

Au départ d'une activité sur le cadrage en photographie, ce parcours propose la réalisation d'un recueil de contes (P5) ou de descriptions (P1-P2) à partir d'une oeuvre d'art découverte lors d'une visite au musée.

Jouer pour apprendre. Le jeu dramatique : théâtre (P3 – S3)

Outil de théâtre improvisé concerté qui met les élèves en situation de création collective. Particulièrement apprécié par les élèves, il permet de développer la coopération, la créativité, l'expression verbale et corporelle, l'esprit d'analyse...

Faire faire un tour à la ligne : danse et arts plastiques (M3 – P6)

Six ateliers de 2h qui mélangent la danse et les arts plastiques autour de la notion de ligne. Les thèmes abordés sont la géométrie, le gribouillis, l'écriture, la calligraphie chinoise, le motif et *suivre la ligne*.

Une histoire en sons et en musique : éducation musicale (M2- P2)

Un parcours pour bruits, sonoriser, illustrer musicalement une histoire. Les différentes étapes proposées passent par la recherche sonore, la création instrumentale, le codage des sons, le choix de musiques en fonction de ses émotions et le choix de chansons appropriées.

Un pas, deux pas, trois danses : danse (M3-P4)

Cinq ateliers d'environ 1h30 pour vivre des moments autour de la danse et ses notions de base : le squelette, la respiration, les yeux, l'autre et le sonore.

Animons tout : arts audiovisuels / arts plastiques (P3/P6)

Projet collectif et collaboratif visant à découvrir la technique de la réalisation de film d'animation image par image ou stop motion. Très ludique, cet outil permet de développer la créativité et d'éveiller un regard critique sur les médias.

Musique à conter : éducation musicale / théâtre (P5/P6)

Outil mettant les élèves en posture de créateurs en pratiquant deux arts : la musique et le théâtre. En utilisant le corps, la voix, des percussions corporelles et des percussions avec matériel scolaire, les élèves seront amenés à créer un récit, un conte, un jeu dramatique.

La création de vidéos pour apprendre : numérique / audiovisuel (P5-S3)

Réalisation de tutoriels sur un sujet particulier à l'avance. Le projet intègre la recherche d'informations sur le sujet défini par le groupe, la création d'un storyboard ainsi que la réalisation des séquences filmées et leur montage. Le projet laissera une place à la création par les élèves et pourra concerner soit une discipline artistique, soit une discipline au choix.

P.ART.COUR(T) BALADES ARTISTIQUES (ET) SONORES



**Conception pédagogique : Caroline Lahaut pour le C3
Avec l'aide de Dominique Debucquois, Sylvie Steppé, Mélanie Bertrand et Colline Etienne**



Merci à Sonia Gobillon pour sa relecture et aux membres du C3



**FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES**

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Janvier 2020