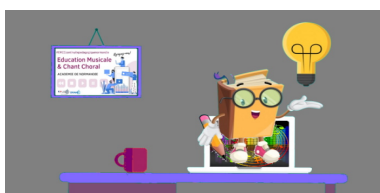


<https://musique.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article566>



# Ma trousse à outils pour la continuité pédagogique

- Pédagogie - Continuité pédagogique -



Date de mise en ligne : jeudi 28 mai 2020

---

Copyright © Éducation Musicale Rouen - Tous droits réservés

---

En ces temps particuliers, voici un panel choisi des outils testés pour vous avec mes élèves.

## PERCEPTION

- **Thinglink** (dont j'ai déjà parlé sur le site) : pour rendre vos fiches de cours interactives avec des liens vers des ressources internet externes

=> un exemple [ICI](#)

=> un autre exemple [ICI](#)

et pour vous aider, le **tuto professeur** :

[Tuto Thinglink pour le professeur - PDF - 666.4 ko](#) **Tuto Thinglink pour le professeur**

- **Formulaires avec Libre Office** (me permet de réutiliser la présentation de la fiche papier qu'ils ont eue dans leur cahier) : Thinglink m'a permis de transmettre des données préparatoires à chaque élève. S'en est suivi un envoi de formulaire PDF inscriptible avec Libre Office

=> exemple ci-dessous (les élèves n'ont qu'à inscrire leur réponse dans les champs de texte que vous avez programmés)

[Exemple de fiche formulaire avec Libre Office - PDF - 245.6 ko](#) **Exemple de fiche formulaire avec Libre Office**

et pour vous aider, le **tuto professeur** : [ICI](#)

Il suffit ensuite de récupérer le formulaire dans **Foxit reader** par exemple (logiciel gratuit) qui vous permet d'annoter directement vos PDF.

- **Pinup** (une alternative à Padlet devenu payant à partir de 3 padlet) : permet des brain storming très enrichissants sous forme de post-it (beaucoup plus élaborés que Framemo). Il permet de déposer des documents, images et vidéos et comporte un module chat.  
=> un exemple pour un travail sur une construction collective de conclusion de chapitre

[Carte mentale Pinup - voir en grand cette image](#)

Voici les instructions d'utilisation pour les élèves :

[Instruction d'utilisation pour l'élève dans Pinup - voir en grand cette image](#)

*Précautions pour le professeur* : faire régulièrement des copier-coller des productions car une mauvaise manipulation ou une malveillance peut effacer n'importe lequel des documents déposés.

- **Bubbl.us** : pour des cartes mentales en ligne (malheureusement limité à 3 gratuites) ; c'est un outil très simple dans la prise en main et, contrairement à beaucoup d'autres, il est agréable à l'oeil !

=> un exemple

[carte mentale réalisée avec Pinup - PDF - 169 ko](#) **carte mentale réalisée avec Pinup**

- **LearningApps** : que vous connaissez tous maintenant pour trouver des banques d'exercices déjà faits ou réaliser des exercices sur le même modèle avec vos propres choix de contenus
- **EdPuzzle** : qui est une application en lien avec Youtube et qui permet de créer des Quiz avec QCM ou questions ouvertes ou notes avec liens ressources externes à partir des vidéos de Youtube.

=> un exemple en image fixe avec QCM (cliquez sur la vignette pour afficher l'image en grand)

[info document - voir en grand cette image](#)

=> un exemple avec Réponse ouverte

[EdPuzzle exemple de question ouverte - voir en grand cette image](#)

=> un exemple avec Liens vidéos externes associés aux propositions de réponses du QCM (cf liens signalés par la couleur et le soulignement)

[info document - voir en grand cette image](#)

Une fois que vous avez associé votre Edpuzzle à une classe, vous obtenez un lien à transmettre à vos élèves.

Voici un Tuto pour les élèves

[Tuto de connexion ELEVE pour EdPuzzle - PDF - 548.3 ko](#) **Tuto de connexion ELEVE pour EdPuzzle**

Vous pouvez corriger leur travail au fur et à mesure et même leur proposer de remettre leur travail à zéro pour qu'ils recommencent et améliorent leur résultat.

Voici ce que vous obtenez comme résumé après correction :

[info document - voir en grand cette image](#)

- **Quiziniere** : Développé par CANOPÉ - Application très facile à prendre en main pour faire des classes de Quiz avec multiples supports possibles (son, image, vidéo, texte) et multiples possibilités de réponses également (QCM, texte, libre, texte à trous, enregistrement...)

Même chose que pour LearningApps et Edpuzzle : vous attribuez un exercice à une classe, vous obtenez un code de connexion et un QRCode. L'élève se rend sur la page d'accueil et rentre le code de sa classe (ou scanne le QRCode directement sur son smartphone). Il inscrit son nom en haut de la copie numérique, répond aux questions, enregistre pour envoyer le formulaire. Vous avez des questions déjà pré-corrigées selon votre programmation initiale. Vous pouvez commentez. Vous renvoyez la correction. L'élève a reçu un code à la fin de son envoi grâce auquel il aura accès à sa correction personnalisée.

=> un exemple

[info document - voir en grand cette image](#)

=> synthèse des résultats après correction

[Quieiniere : Synthèse des résultats - voir en grand cette image](#)

- **ORFEO 3.0** : c'est le moment où jamais de l'expérimenter ! Des exercices d'écoute tout prêts, des fiches d'analyse déjà faites ! Ensuite, il n'y a plus qu'à faire des Quiz et autres formulaires pour vérifier les acquis testés par les élèves.

=> rendez-vous sur notre article [ICI](#)

- **Une séquence en autonomie pour les 3es : Comment le timbre et la dynamique nous aident-ils à repérer une oeuvre du style XXème siècle ?**  
*Interactions entre musique et nouvelles technologies*

Rendez-vous [ICI](#) pour **consulter la séquence directement en ligne.**

[Page 1 de la séquence Xxe pour les 3es - voir en grand cette image](#)

Et voici un **tuto à transmettre à vos élèves** pour l'utiliser en autonomie (ceux-ci disposent des réponses dans le fichier envoyé mais sont appelés à jouer le jeu en ne consultant que la partie élèves, étant donné que, comme ORFEO, il s'agit aussi d'un travail d'entraînement qui pourra ensuite déboucher sur des questionnaires comme précédemment évoqué).

[Tuto pour guider le téléchargement et la mise en oeuvre du fichier TraAms - PDF - 309.6 ko](#) **Tuto pour guider le téléchargement et la mise en oeuvre du fichier TraAms**

- **Google Earth** : vous pouvez organiser un voyage sonore grâce à cette application. En voici un exemple ici dans le cadre d'un début de séquence de 4e sur Musique et religion (cliquer sur l'image ci-dessous) : [Google Earth Projet Musique et religion voir en grand cette image](#) **Google Earth Projet Musique et religion**

L'intérêt est de **glisser des liens vers des documents complémentaires, diaporamas et surtout vidéos Youtube qui permet de donner à ce voyage un caractère sonore.**

Pour accompagner ce projet, je joins donc un tuto élèves :

Pour ce qui concerne la programmation de votre voyage, suivez les tutos proposés par l'application : c'est très intuitif et le temps d'apprentissage est vraiment très court.

- **Loom** : pour réaliser des capsules vidéos permettant un travail interactif asynchrone extrêmement intéressant, tant pour la Perception que pour la Production.

## PRODUCTION

- **Vocalizer** : une application pour smartphone Android permettant d'entretenir le travail de la voix

### Tuto pour les élèves :

[Tuto VOCALIZER - PDF - 510.1 ko](#) **Tuto VOCALIZER**

et une capsule vidéo adressée à mes élèves pour accompagner cela en image (capsule réalisée avec [Loom](#), une des extensions que j'ai testée de Chrome) : [ICI](#)

- **Echauffement vocal** : voici 4 vidéos réalisées par la cheffe de chœur Jeanne Dambreville :

=> Préparation du **visage** et du **corps** :

[https://www.youtube.com/watch?v=NpmjxedUqMw&list=PLGGp3ulqe2X9n0D6Z7LSTw3\\_KedxxAEqX&index=3&t=298s](https://www.youtube.com/watch?v=NpmjxedUqMw&list=PLGGp3ulqe2X9n0D6Z7LSTw3_KedxxAEqX&index=3&t=298s)

=> Travail du **souffle** : <https://www.youtube.com/watch?v=kSal7-Ddp3Y>

=> Travail des **résonateurs** : [https://www.youtube.com/watch?v=9f-BPckla\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=9f-BPckla_s)

=> **Expressivité** : <https://www.youtube.com/watch?v=34TgkmjEvqQ>

- **Overdub** : enregistrer la voix de l'élève

### Procédure de création du lien :

Je vous renvoie à l'article de Peter Reid, créateur de l'outil : <http://musique.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article568> et à son tuto vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=4O0gTO8hUvs&feature=youtu.be>

Merci à Peter Reid pour cette excellente proposition permettant à l'élève d'enregistrer sa voix, de vous transmettre l'enregistrement et ainsi, de créer un montage type "choeur virtuel audio".

Je m'en sers également à titre individuel pour **aider chaque élève à comprendre comment travailler sa voix**. Dans ce cas, vous pouvez **créer une capsule vidéo (avec Loom par exemple) permettant de commenter des moments choisis de la prestation de l'élève et de lui montrer comment améliorer le prochain enregistrement**. Cette technique a été très porteuse de nombreux progrès chez les élèves qui se prennent alors facilement au jeu.

### Tuto pour les élèves :