



TRAAM 2021-22

publié le 27/06/2022 - mis à jour le 30/06/2022

Descriptif :

Travaux réalisés par le GIP dans le cadre des TraAM 2021-22

Sommaire :

- Les travaux académiques mutualisés (TRaAM) : des laboratoires des pratiques numériques
 - Les TRaAM en éducation musicale dans l'académie de Poitiers en 2021/22
 - Travaux réalisés
-

● Les travaux académiques mutualisés (TRaAM) : des laboratoires des pratiques numériques

Co-pilotés par la DNE et l'inspection générale, les TRaAM permettent de construire une expertise qui doit contribuer aux actions de formation et d'accompagnement des enseignants dans le cadre de la stratégie pour le numérique et les déclinaisons dans les académies. Fondée sur la mutualisation inter-académique, les TRAAMS s'appuient sur des expérimentations dans des classes, ils associent les équipes académiques du 1er et du 2nd degré à la réflexion et la production de ressources dans les Edubases.

● Les TRaAM en éducation musicale dans l'académie de Poitiers en 2021/22

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

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. Engagée depuis maintenant plus de trois années dans la production de ressources autour des pratiques vocales, le groupe d'innovation pédagogique en éducation musicale de l'Académie de Poitiers souhaite désormais se saisir de la thématique de la ludification et se propose donc pour participer aux travaux académiques mutualisés.

Les pratiques vocales occupent naturellement une très grande place dans le cours d'éducation musicale et les élèves sont généralement attachés à ces dernières. En effet, le travail de groupe, l'investissement physique et la satisfaction de la production font de ces activités des piliers de nos progressions pédagogiques. Le développement des pratiques à distances, dans un premier temps imposées par le dispositif de continuité pédagogique puis intégrées dans le quotidien, ont également confirmé l'importance qu'occupent les pratiques vocales dans le quotidien de nos élèves.

Pour autant, certains de nos élèves ont pu se sentir dépassés, soit par les techniques numériques, soit par l'absence d'émulation habituellement apportée par le groupe classe. Dès lors, les procédés de ludification des activités nous ont semblé être intéressants à la fois pour « raccrocher » les élèves en perte de motivation mais également pour renouveler les pratiques existantes dans le quotidien du cours d'éducation musicale.

L'utilisation des mécanisme du jeu dans les pratiques vocales est une pratique déjà établie mais il nous semble opportun de développer des activités pouvant être menées à distances tout en étant interactives, collaboratives et formatives.

Le travail envisagé portera donc sur le développement d'activités accessibles aisément à distance et pouvant donner lieu à des réinvestissements en classe. Les activités ludifiées répondront à trois enjeux majeurs :

- Mise en voix et mise en forme du corps pour préparer au travail vocal

- Apprentissage d'une oeuvre
- Restitution de l'oeuvre

Les activités seront adaptées à des jeux connus tels que le Trivial Pursuit, Cluedo et Monopoly. Une proposition d'Escape Game vocal comprenant des défis vocaux sera également élaborée. Les défis pourront prendre la forme d'exercices de reproduction d'une note, exécuter un passage en polyphonie, déchiffrer une pièce, etc ... La réussite de l'élève à ces défis permettra de progresser dans le jeu en déverrouillant des accès aux étapes suivantes.

● Travaux réalisés

○ Solo ! Le jeu musical à jouer en Tutti

Basé sur un célèbre jeu de cartes à jouer, le but de ce jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes à chaque manche et marquer des points pour toutes les cartes que les adversaires ont encore en main ! Les points se cumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

 [Télécharger les règles du jeu - Solo Tutti](#) (PDF de 627.4 ko)

○ Cluedo Musical

Trois œuvres lyriques sont à l'affiche de l'opéra Bastille. Un meurtre vient d'être commis.

Qui a pu commettre cet acte odieux ? L'inspecteur SherSlow Holmes s'est vu confier l'enquête, mais le temps est compté car the show must go on !

SherSlow a besoin de l'aide d'une équipe de détectives pour résoudre cette sombre affaire.

Il est nécessaire d'identifier la victime, le meurtrier, l'arme du crime et le lieu.

Tu vas te déplacer dans l'opéra afin de relever des défis pour obtenir suffisamment d'indices qui te permettront de résoudre cette enquête et de découvrir le spectacle touché par ce meurtre.

 [Télécharger les règles du jeu - Cluedo Musical](#) (PDF de 408.1 ko)

 [Télécharger les cartes à jouer - Cluedo Musical](#) (PDF de 1.2 Mo)

○ West Side Story !

[Accéder à l'activité](#) 

○ Escape Game Numérique

À venir ...



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.