



Les défis Beatmaker

publié le 03/11/2024

Les outils Ableton comme "exerciser"

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées

● Contexte et objectif de la séance

Cette séance permet de mettre en oeuvre des compétences d'analyse et de reproduction de rythmes simples à l'aide des outils Ableton Learning.

● Plus-value du numérique dans cette séance

Dans le cadre de ces activités, le numérique permet aux élèves de s'exercer à la reproduction de rythmes, à la reconnaissance de timbre, tout en opérant des autocorrections.

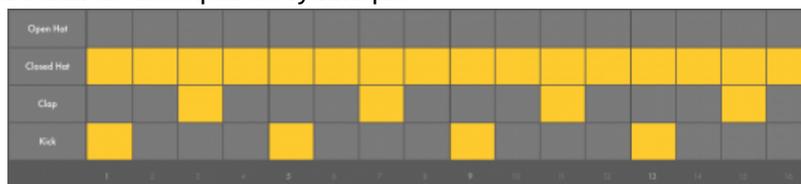
● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : 6ème
- Durée : 15 minutes
- Applications numériques utilisées :
 - <https://learningmusic.ableton.com/fr/>
- Pré-requis :
 - maîtrise d'un navigateur internet

● Déroulement de la séance

Préparation préalable

- L'enseignant réalise le rythme travaillé sur le pad virtuel à l'adresse :
<https://learningmusic.ableton.com/fr/make-beats/make-beats.html>
- Il réalise une capture d'écran de la séquence rythmique



Capture d'écran de la séquence rythmique

- Il capture l'audio de la séquence rythmique. La capture de l'audio d'un onglet de navigateur web peut être réalisée au moyen d'extensions navigateur telles que *Movavi Screen Recorder for Chrome*
- Il met à disposition des élèves cet audio sur un ENT ou blog pédagogique

Déroulement de l'activité

- Les élèves écoutent et analysent le rythme proposé

- sur la plateforme du [pad virtuel](#), ils s'exercent à reproduire la séquence
- une autocorrection peut être réalisée en rendant accessible la capture d'écran préalablement réalisée par l'enseignant

● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

- Identifier par comparaison les différences et ressemblances dans l'interprétation d'une œuvre donnée.
- Manipuler plusieurs formes de représentation graphique de la musique à l'aide d'outils numériques.
- Outils numériques simples pour (...) organiser dans le temps (séquence)

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#)

- Information et données
 - Gérer des données
 - Traiter des données
- Création de contenus
 - Programmer
- Environnement numérique
 - Évoluer dans un environnement numérique

• Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#)

- Ressources numériques
 - Concevoir des ressources
- Enseignement - Apprentissage
 - Concevoir
 - Mettre en œuvre
 - Évaluer au service des apprentissages
- Diversité et autonomie des apprenants
 - Inclure et rendre accessible
 - Différencier
 - Engager les apprenants
- Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants