



Concevoir un Slam pour renforcer les compétences orales et numériques

publié le 08/09/2025

Descriptif :

Dans le cadre de la thématique : les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours), deux professeures l'une en éducation musicale et l'autre en histoire géographie vous proposent une activité transversale, mobilisant le numérique au service de compétences orales et artistiques.

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
- Bilan critique du projet

● Contexte et objectif de la séance

○ Le contexte

Ce projet est mené par deux professeurs, **Emma Nivault**, professeur d'**histoire et géographie** et **Adeline Dromer**, professeur d'**éducation musicale et chant choral** au collège Émile Zola de Prahecq.

Il s'inscrit dans le **cycle 4** pour un niveau 4ème avec pour thématique : **les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours.)**

Ce projet a mobilisé deux partenaires :

- Les **intervenants du parcours numérique** de l'établissement
- **Simon Marc**, artiste slam professionnel venu nous accompagner dans cette démarche
La finalité de ce projet étant une **représentation des différentes créations** devant un public d'élèves de 4ème.

Dans cette logique, l'ambition a été de travailler **l'oralité**. Il s'agit pour les élèves de les accompagner dans l'expression de leur sensibilité face à une œuvre d'art. Le **slam** demandant une certaine connaissance de l'art urbain et de son histoire, nous avons dans un premier temps travaillé en co-animation afin d'apporter aux élèves tout le savoir lié à **l'urbanisation** (au **programme de géographie en 4ème**) mais aussi les **éléments musicaux** qui caractérisent cet art (rythme, diction, histoire, poésie).

Afin de rendre le plus autonome possible les élèves, nous avons regroupé un corpus d'articles d'internet ainsi que des vidéos ou podcasts abordant le sujet sur des iPad. Nous leur avons demandé de se placer par groupe et de mettre leurs idées en commun afin d'en dégager les notions essentielles à la réalisation de ce projet.

○ Les objectifs

- **Donner du sens aux apprentissages** en passant par un travail d'écriture et d'oralité
- **Interpréter un projet** devant d'autres élèves et **présenter les choix artistiques** effectués.
- **Savoir écouter** et respecter le point de vue des autres et l'**expression de leur sensibilité**.
- **Développer** les compétences **CRCN**

● Plus-value du numérique dans cette séance

Le numérique permet en amont aux élèves de disposer de supports variés pour effectuer les recherches nécessaires au sujet : étudié le slam. Accompagnés par les enseignants, il favorise également une première autonomie dans le rapport à la recherche, au recueil et au croisement d'informations pour au final s'appropriier l'objet d'étude. En aval, le numérique propose les modalités propices à l'oral. Chacun peut s'enregistrer librement, se réécouter pour procéder aux rétroactions nécessaires, le tout afin de gagner en compétences orales et numériques.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : 4ème
- Durée : 2h + 1 journée
- Ressources numériques utilisées :
 - [Lunmi - C'est la base : rap et poésie](#) ↗
 - [Podcast sur le slam \(radio France\)](#) ↗
 - [Cairn](#) ↗
- Applications numériques utilisées :
 - [Logiciel Logidownload](#) ↗ (de La Digitale) pour télécharger des vidéos et les déposer ensuite sur le réseau du collège.
 - Logiciel de traitement vidéo
 - [tenacity](#) ↗ pour le traitement de la voix
- Pré-requis :
 - Une connaissance des outils de traitement de l'image et du son.
 - Une maîtrise de base de ces derniers.

● Déroulement de la séance

La durée totale comprend **2 heures en co-animation** (recherches et début du travail) ainsi qu' **une journée** entière (afin de construire et apprendre à déclamer son texte).

Cette séquence se décline en 3 objectifs :

1. Rechercher des informations sur l'urbanisation du monde
2. Réaliser un court slam en reprenant des mots clés issus des recherches effectuées
3. Se produire en prenant en compte les éléments liés à l'oralité devant un public

Il est à noter que les élèves ont préalablement préparé le projet lors de nos co-animations (Définition du slam, différences avec le rap, Histoire du slam et du rap, urbanisation, Street art).

○ Présentation du projet et début des recherches : 2h

La présentation est faite en classe entière.

1- Rechercher des informations sur l'[urbanisation du monde](#) ↗

Les élèves se répartissent à notre demande en **groupe de 4** maximum afin de créer un climat propice à la prise de parole. Ils ont à leur disposition le cours, des exemples de sites fiables tel que Lumni, des vidéos déposées sur le réseau du collège par exemple « Letter to Détroit » d'**Éminem** ou « Saint-Denis » de **Grand Corps Malade** ainsi que des exemples d'œuvres d'art liées à l'urbanisation comme le **street art**. L'objectif étant de faire ressortir les éléments importants qui expliquent l'[urbanisation du monde](#) ↗.

Cette première étape permet aux élèves en s'appuyant sur le numérique de mener une recherche afin de répondre à un besoin d'information, tout en vérifiant la fiabilité et la pertinence de leurs sources. Les élèves peuvent ainsi s'exprimer à l'oral sur ce qu'ils ressentent et proposer une **analyse critique**.

2- Réaliser un court slam en reprenant des mots clés issus des recherches.

Afin de surmonter toute appréhension liée à des difficultés d'écriture et au manque de confiance en soi de certains élèves, nous leur demandons de se disposer individuellement dans la salle et d'écrire un **acrostiche**. Cette activité fera office de conclusion de notre premier temps de travail.

○ Création du slam 7h

3- Se produire en prenant en compte les éléments liés à l'oralité devant un public.

La journée sera menée par **Simon Marc** notre intervenant slam.

Les élèves à sa demande reprennent les acrostiches commencés lors de la séance précédente, la consigne étant de commencer à les relier par des phrases.

Naissent alors leur tout premier texte qui servira de base à leur futur slam.

Premiers passages à l'oral des acrostiches et enregistrements vidéos par les élèves du parcours numérique.

Cette étape essentielle à leur progression a permis une rétroaction de leur prestation orale. Les élèves ont alors pris conscience des atouts de leur prestation mais aussi des progrès à réaliser.

Début de la création du slam avec l'aide de **Simon Marc**. Les élèves sont libres de garder le thème de l'urbanisation du monde ou bien de partir sur un texte plus personnel afin de privilégier leur engagement et la qualité de leur futur oral. L'objectif étant de laisser place à leur sensibilité et à leur créativité.

Le choix d'effectuer ce travail sur une journée a permis à notre intervenant de prendre du temps avec tous les élèves afin de leur donner de précieux conseils (placement de la voix, intensité de la voix, questionnement sur les différentes possibilités de texte).

Répétition (passage un par un) avant la représentation finale, derniers ajustements.

Point d'amélioration : Nous aurions eu besoin d'une séance supplémentaire pour aller plus loin dans la qualité de leur slam (intégration de rîmes, longueur du slam).

○ Exemple de réalisations



Détroit. (MP3 de 691.2 ko)

Source : élèves du collège Emile Zola de Prahecq.

● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

- Définir, comprendre et s'appropriier un contexte historique, géographique, culturel et artistique.
- Contruire un court texte ordonné.
- S'exprimer à l'oral

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

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

- Information et données
 - Mener une recherche et une veille d'information
- Protection et sécurité
 - Protéger les données personnelles et la vie privée

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

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

- Ressources numériques
 - Sélectionner des ressources
 - Gérer des ressources
- Enseignement - Apprentissage
 - Concevoir

- Mettre en œuvre
- Diversité et autonomie des apprenants
 - Différencier
 - Engager les apprenants
- Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants

● Bilan critique du projet

Malgré un stress et une appréhension compréhensible en amont du projet au vu de la difficulté à s'exposer oralement devant des camarades sur un texte improvisé ou personnel, les élèves ont su dominer leur peur grâce à la mise en pratique des conseils prodigués par Simon Marc. Certains d'entre eux se sont même révélés dans l'écriture de texte, l'expression orale et la prise de parole en public. Les élèves ont pu pleinement s'approprier leur texte et se sont sentis plus serein pour aborder l'année de troisième et leurs futurs oraux.



**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.