

OLIVIER CARREL

Professeur d'Education Musicale

Collège Jean Giono (Nice)

FREDERIC FAUPIN

Professeur d'Education Musicale

Collège Bellevue (Beausoleil)

LA TABLETTE NUMERIQUE

EN

EDUCATION MUSICALE

I. GarageBand

La tablette en tant qu'instrument virtuel



Qu'est-ce qu'un instrument virtuel ?

- son origine dans les séquenceurs
- son évolution actuelle due aux développement des tablettes

Le geste instrumental de l'élève ?

- présentation de GarageBand
- présentation des principaux instruments

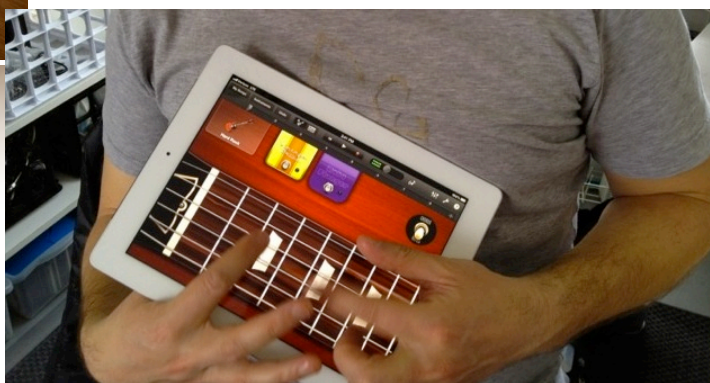
LE PROJET MUSICAL : Réalisation d'un accompagnement musical sur 4 tablettes, par 4 élèves.

Chant : «New Soul» / App : GarageBand (Apple) 11,99€

- 1 ipad pour le charleston (1 élève)
- 1 ipad pour la grosse caisse/caisse claire (1 élève)



- 1 ipad pour la basse (1 élève)



- 3 ipads pour la guitare et/ou le piano (1 élève)



LE PROJET MUSICAL : Enregistrement de courts motifs corporels dans le but de créer un accompagnement rythmique sur lequel les élèves pourront improviser.

Ce travail arrive dans le prolongement d'une activité vocale centrée sur les musiques a cappella.



App : iMaschine (Native Instruments)
3,99€



Qu'est-ce qu'un sampler/échantillonneur ?

➔ **Transition** : Le sampler dans GarageBand (présentation rapide)

- son origine dans les années 80
- son évolution actuelle due aux développements des tablettes

Le geste instrumental de l'élève ?

- présentation de iMaschine (*sampler à 16 pads*)

1. Enregistrement de sonorités corporelles diverses (*snaps, claps, bruits de bouches, onomatopées...*)
2. Improvisation à l'aide des Pads sur un rythme de Beatbox

Evaluer les compétences de l'élève ?

L'élève est capable de :

produire des
sons vocaux
percussifs

Echantillonner ses
propres sonorités
corporelles

Tenir une
pulsation

improviser sur les
pads de l'application

**COMPETENCES DE
L'ELEVE**