

NUMÉRIQUE ET ENSEIGNEMENT DE LA
MUSIQUE :

**ENTRE DISCOURS ET EXPÉRIMENTATION,
OÙ EN SOMMES NOUS ?**

Angers - Novembre 2017

INTRODUCTION

- ▶ « Notre école est une école du XXI^e siècle, et à ce titre notre enseignement fait **bon usage des technologies multimédia**. Chaque élève a accès à un **espace personnel en ligne** sur lequel il peut retrouver le planning des cours, la partition et la vidéo de ce qui a été fait au cours précédent (parfait pour rattraper en cas d'absence), et communiquer avec son professeur en cas de doute sur ce qui a été vu. Chaque salle de cours est **équipée de matériel vidéo et audio**. Les professeurs utilisent Spotify comme support audio pendant les cours. »

woodbrass
MUSIC SCHOOL

Vous avez toujours rêvé de jouer d'un instrument de musique ?
Vous souhaitez jouer avec votre instrument dès le premier cours ?
Vous écoutez Adele et Led Zeppelin autant que Brassens ou Chopin,
et vous voulez pratiquer rapidement la musique que vous aimez ?

LA WOODBRASS MUSIC SCHOOL VOUS ATTEND,
INSCRIVEZ-VOUS DÈS MAINTENANT !

- ▶ “Révolution numérique = conjonction historique de la numérialisation généralisée de l’information et de sa mise en réseau au niveau planétaire via internet.” (Rapport Assouline 2008).
- ▶ Le « régime numérique » c’est à la fois ce qu’on en dit et ce qu’on en fait au quotidien (Nick Prior, 2012)

- ▶ Se poser la question de l'utilisation des technologies, c'est d'abord se poser la question de la transmission et des méthodes de transmission.
- ▶ 3 questions qui interrogent la situation de l'enseignement en régime numérique
 - ▶ que transmettre ?
 - ▶ transmettre à qui, à tous ?
 - ▶ comment transmettre ?



PARTIE 1

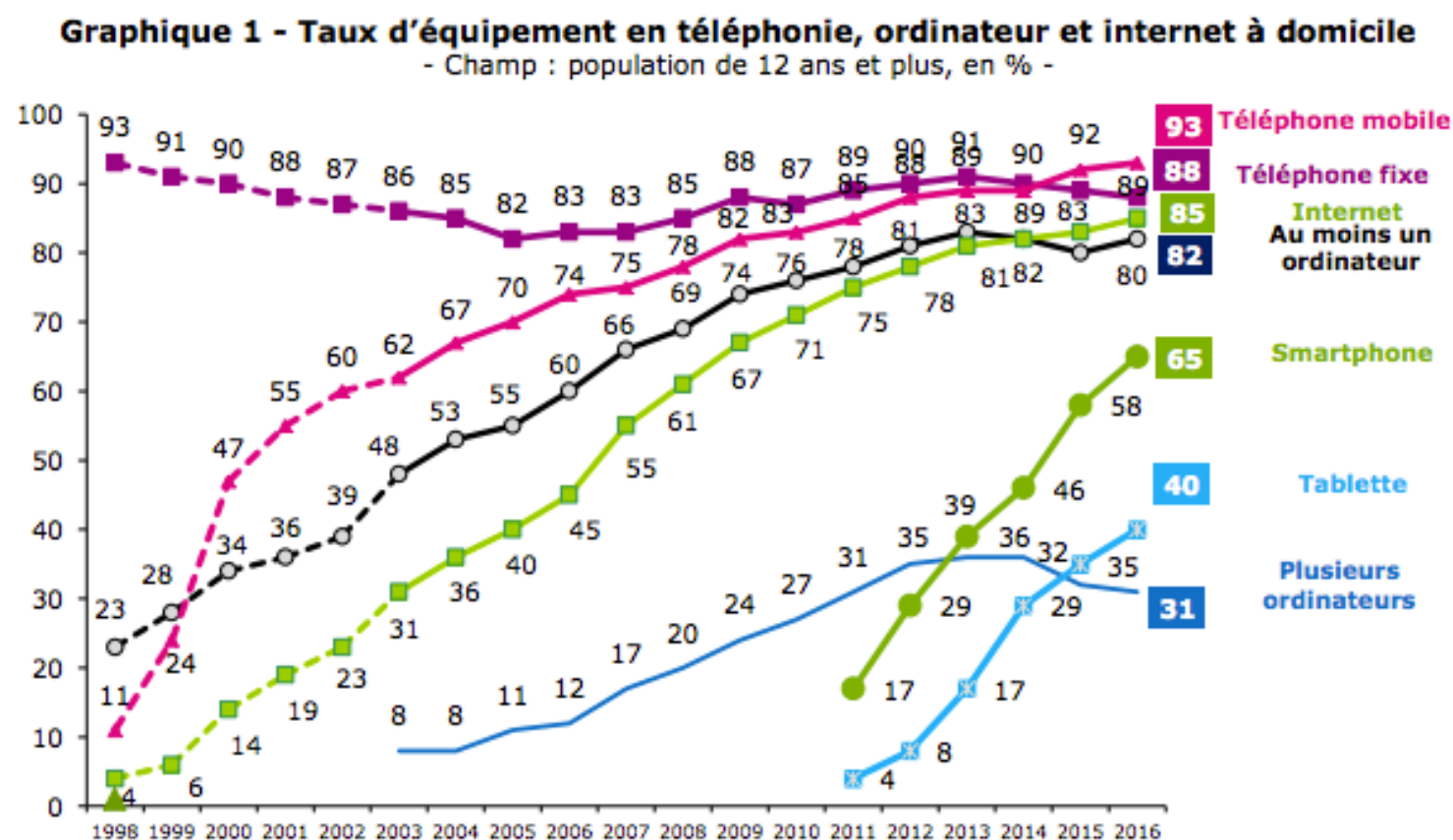
ENTRE DISCOURS ET CONSTATS

NOS NOUVELLES PRATIQUES NUMÉRIQUES PASSÉES AU CRIBLE

- ▶ Rapport Assouline (2008) l'impact des nouveaux médias sur la jeunesse : "La génération digitale passe globalement 800 heures par an à l'école, 80 heures à discuter avec sa famille et 1 500 heures devant un écran."
- ▶ Enquête de Olivier Donnat sur les pratiques culturelle des français (2008) : met en lumière le développement de la création en amateur sur ordinateur (une culture plus expressive)

EN 2016

- Enquête du CRÉDOC sur les « Conditions de vie et les Aspirations » juin 2016: sur la diffusion et l'usage des technologies de l'informations



Source : CREDOC, enquêtes « Conditions de vie et Aspirations » (vague de juin de chaque année).

Note : avant 2003 (en pointillés), les résultats portent sur les 18 ans et plus. A partir de 2003, les résultats portent sur les 12 ans et plus.

- ▶ 85% des Français disposent désormais d'une connexion à internet à domicile.
- ▶ 55% écoute ou télécharge de la musique sur internet (chiffre qui passe plus de 90% chez les -25ans).
- ▶ 22% des 18-24 ans se sont formés par internet dans le cadre d'un programme de formation. Près d'un adulte sur deux estime qu'internet est un bon outil pour se former

YOUTUBE

- ▶ Actuellement environ 500 heures de vidéo qui sont téléchargées chaque minute sur youtube.
- ▶ Parmi le top 10 des vidéos les plus vues sur YouTube, 9 sont des clips de musique.
- ▶ Plus de 50 % des vidéos YouTube ont été notées ou commentées par les utilisateurs.



NUMÉRIQUE ET ENSEIGNEMENT : LES LIEUX COMMUNS DU DISCOURS

- ▶ Le numérique comme outil de démocratisation culturelle ou de démocratie culturelle.
- ▶ La génération Y ou digital natives : le numérique stimule, motive les jeunes.
- ▶ Les outils numériques sont porteurs de renouvellement des pratiques pédagogiques vers des pédagogies "innovantes".
- ▶ Partage et échange de ressources = ordinateur communicant et intelligence collective.
- ▶ Décloisonner les espaces voire les sphères d'activités.

« Apprendre autrement » à l'ère numérique

Se former, collaborer, innover : un nouveau modèle
éducatif pour une égalité des chances.



**RÔLE DES ENSEIGNANTS =
GUIDE, INGÉNIEURS
PÉDAGOGIQUE,
CATALYSEUR
D'INTELLIGENCE
COLLECTIVE**

Rapport FOURGOUS (2012)

MAIS

- ▶ Hiatus entre les mutations de la société et le monde de l'enseignement en général : situation de décalage, de retard et d'urgence.
- ▶ Conservatisme supposé des conservatoires jugé à l'écart de la révolution numérique et des mutations sociales à l'oeuvre aujourd'hui.

LES TRANSFORMATIONS DANS LA MUSIQUE

Les origines de la médiation numérique dans la production musicale correspondent au début des années 80 (1983 en particulier)

- ▶ Apparition de nouveaux instruments et arrivée des premiers micro ordinateurs
- ▶ Apparition de l'interface MIDI (Musical Instrument Digital Interface)
- ▶ Apparition du disques compact CD
- ▶ Naissance du réseau ARPANET

LES TRANSFORMATIONS DANS LA MUSIQUE

- ▶ Ordinateur = unité de production tout-en-un associant composition, diffusion et consommation
- ▶ Nouveaux équipements -> nouvelles pratiques numérique de la musique :
- ▶ Les compétences communicationnelles de l'artiste sont déterminante pour sa trajectoire professionnelle
- ▶ Nouvelle catégorie de musiciens : nouveaux amateurs, de pro am, musiciens en chambre

LES TRANSFORMATIONS DANS NOTRE RAPPORT AU MONDE

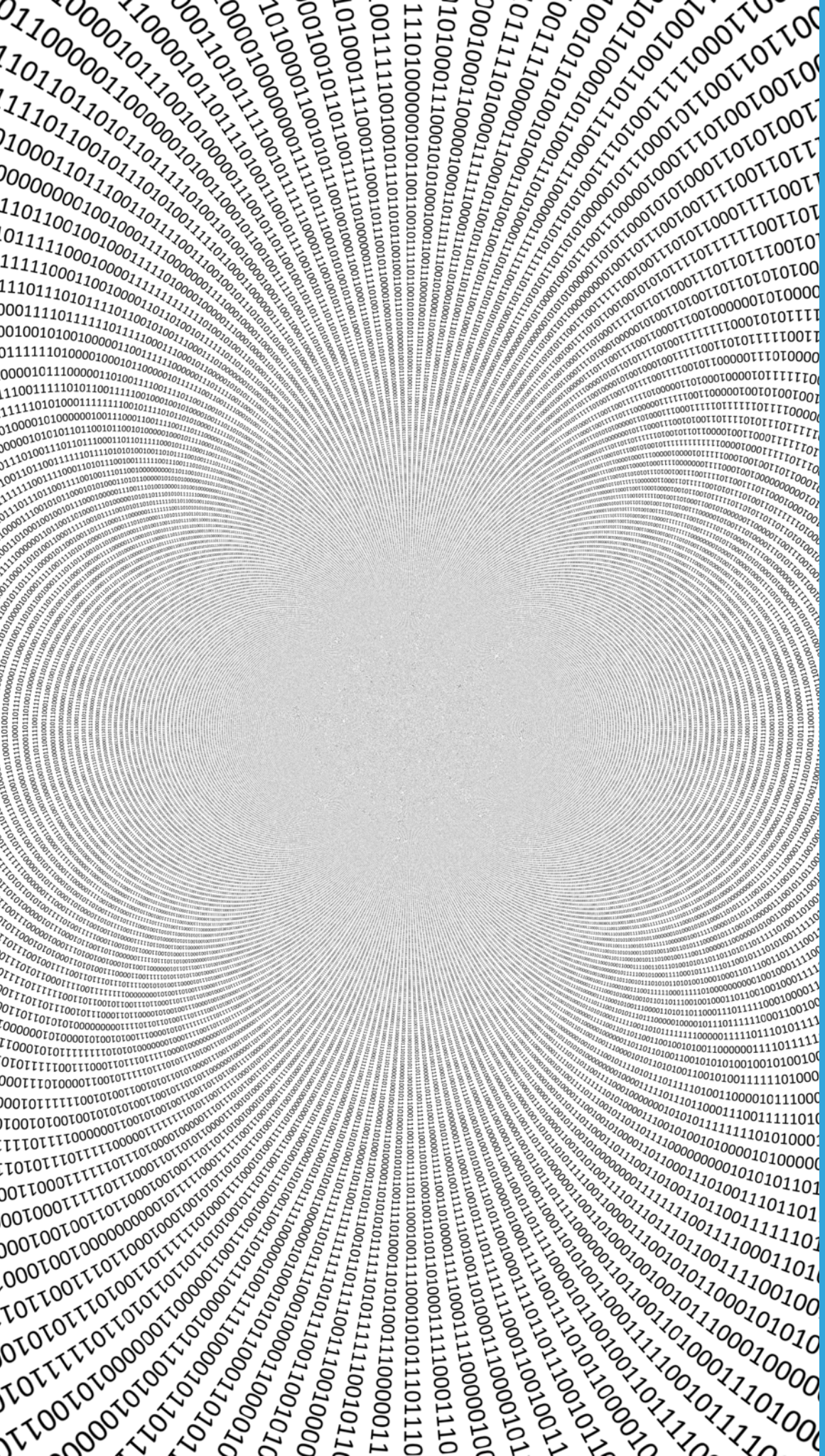
- ▶ Accessibilité quasi permanente à un ensemble de données qui circulent en permanence tout autour de la terre.
- ▶ Outil d'expression du quotidien dans la main.
- ▶ Fenêtre incroyable sur des pratiques complètement sidérante

D'OÙ ÇA VIENT ? L'UTOPIE DES ORIGINES ...

- ▶ Naissance des sciences de l'information.
- ▶ La contre-culture américaine pour construire d'autres modèles de société (hippies/hacker).
- ▶ La constitution des cultures entrepreneuriales de la silicon valley.

REMISE EN CAUSE DES MODÈLES ÉCONOMIQUES ET DES CHAINES DE VALEUR

- ▶ Economie de l'attention
- ▶ Contrat de droit d'usage qui se substitue à l'acquisition
- ▶ Droit de propriété // propriété de non-rivalité et non-exclusion. Communs



IL FAUDRAIT DONC
CONSTRUIRE NOS
DISPOSITIFS DE FORMATION
AVEC LE NUMÉRIQUE, PAR
LE NUMÉRIQUE
ET DANS LE NUMÉRIQUE.

Pascal Plantard



PARTIE 2

QUE FAIT-ON ?

MÉDIATISATION DE L'ORGANISATION DES ÉQUIPES PÉDAGOGIQUES ET RELATION AVEC NOS PUBLICS

- ▶ De nombreux outils collaboratifs pour :
 - ▶ planifier
 - ▶ stocker, échanger des données
 - ▶ collecter (veille)
 - ▶ communiquer vers l'extérieur (public, parents,...)

PAR EXEMPLE : LES OUTILS FRAMASOFT

Éditer, Calculer,
Enquêter ,
Organiser,
Structurer, Dessiner,
Exposer, Collaborer,
Rechercher,
Réseauter,
Discuter, Décider,
Cogiter, Noter,
Cartographier,
Jouer, Partager,
Stocker, Coder



Libres services



Framapad



Framacalc



Framadate



Framaboard



Framindmap



Framavectoriel



Framabee



Framasphère



Framateam



Framavox



Framabag



Framanews



Framacarte



Framagames



Framadrop



Framabin



Framapic



Framalink



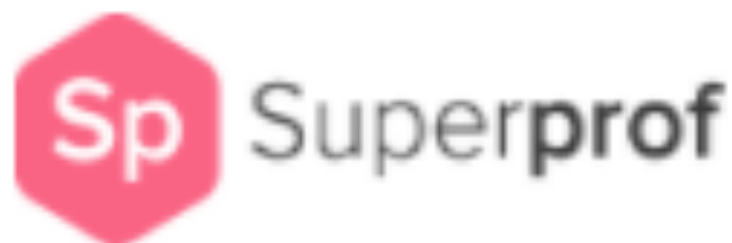
Framadrive

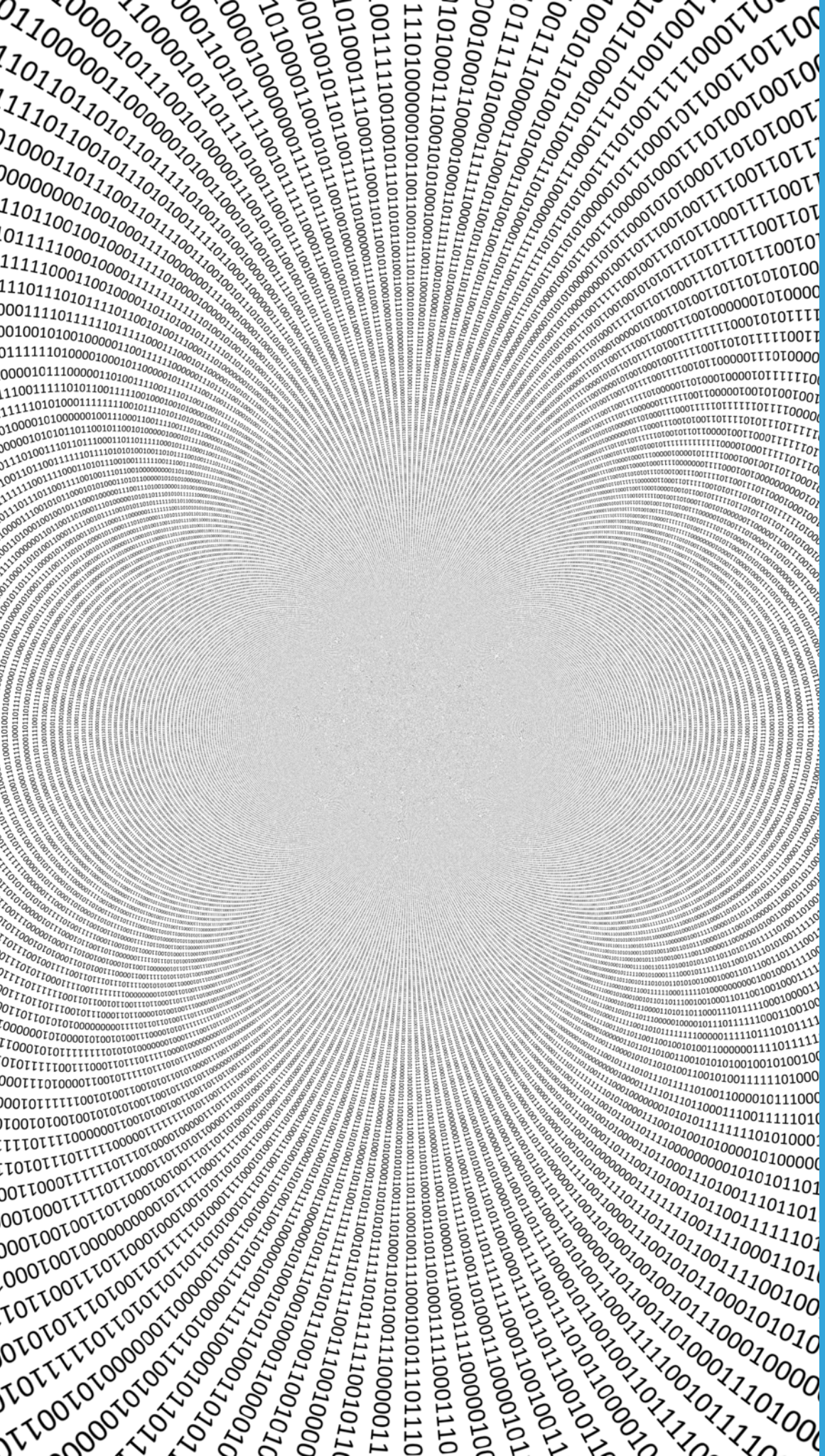


Framagit

MÉDIATISATION DU FACE À FACE PÉDAGOGIQUE

Que trouve -t-on en ligne ?





SI L'ART DE PRATIQUER LA
MUSIQUE EST PRÉSENTIEL, LA
TECHNOLOGIE PEUT SERVIR
DÉSORMAIS À MONTRER, FAIRE
ÉCOUTER ET COMPRENDRE LES
DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS, SON
HISTOIRE, ETC.

« Les professeurs de musique
s'emparent d'Internet » in
Thot Cursus

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE DE TRAVAIL


Dans nos écoles :
outils de gestion
de base élèves,
pour les équipes
administratives



Pour un usage
pédagogique



COMMUNICATION


 Berklee Online |

All Programs ▾

Degrees ▾

Student Resources ▾

About ▾

Search 

Apply ▾

Log in

★ 1 ▾

Learn Music Online with Berklee


Study Berklee's curriculum with our renowned faculty in an intimately sized class of like-minded musicians.

Online Degree
APPLY NOW

Online Certificates
ENROLL NOW IN A MULTI-COURSE PROGRAM

Online Courses
ENROLL NOW IN A 12-WEEK COURSE

Compare Our Offerings



COURSE AND CERTIFICATE STUDENTS
Save Up to \$200 on Select College-Level Introductory Courses

Enroll Now

Interest Areas

Degree Majors
APPLY NOW

New Courses
ENROLLING NOW

Build Your Program
DEGREE AND CERTIFICATES

With our degree program, certificate programs, and more than 150 courses led by Berklee faculty and industry experts, it's easy to find the offering that's right for you.

Music Production

Music Theory, Harmony, and Ear Training

Music Business

Piano and Keyboard

Bass

Drums

Music for Film, TV, and Games

Guitar

Songwriting

Voice


Arranging

Orchestration


Music History and Liberal Arts

Improvisation


Need Guidance? [Call](#) or [Text Us](#) at 1-866-BERKLEE | Int'l: +1-617-747-2146





MUSIC
to YOUR EARS
MAKING YOUR MUSIC
EDUCATION A REALITY



Free sample
Lessons



takenote
A Magazine by  Berklee Online



ONLINE
GUITAR
TUNER

Sample a Lesson

TROUVER DES CONTENUS – PARTAGER SES CONTENUS



EDMUS-CONNECT
RENCONTRE DES PROFESSEURS D'EDUCATION MUSICALE CONNECTÉS

apému
association
des professeurs
d'éducation
musicale

Accueil Toulouse 2015 Nice 2016 Tours 2017 E-musictab APEMU FlipMusicLab Capsules Edmuslive Nos sites

Fruit d'échanges sur le net et plus particulièrement sur le réseau social Twitter, le désir de partager autour des TICE dans l'éducation musicale a conduit à la naissance d'une rencontre EDMUS-CONNECT et de ce site.

Les 14 et 15 mars 2015 s'est déroulée à Toulouse la première rencontre des professeurs d'éducation musicale de la team #edmus avec le soutien de l'APEMU et l'ESPE. Ce site poursuit ces échanges.

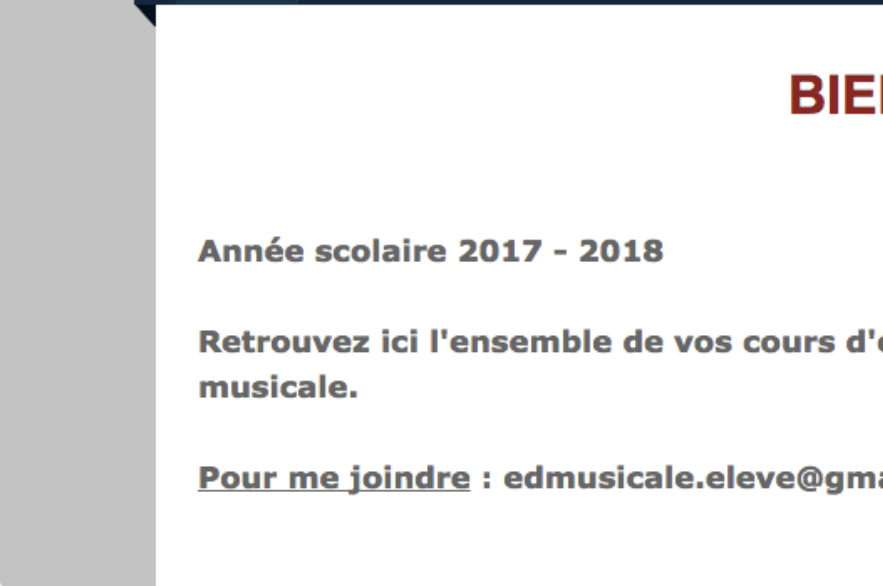
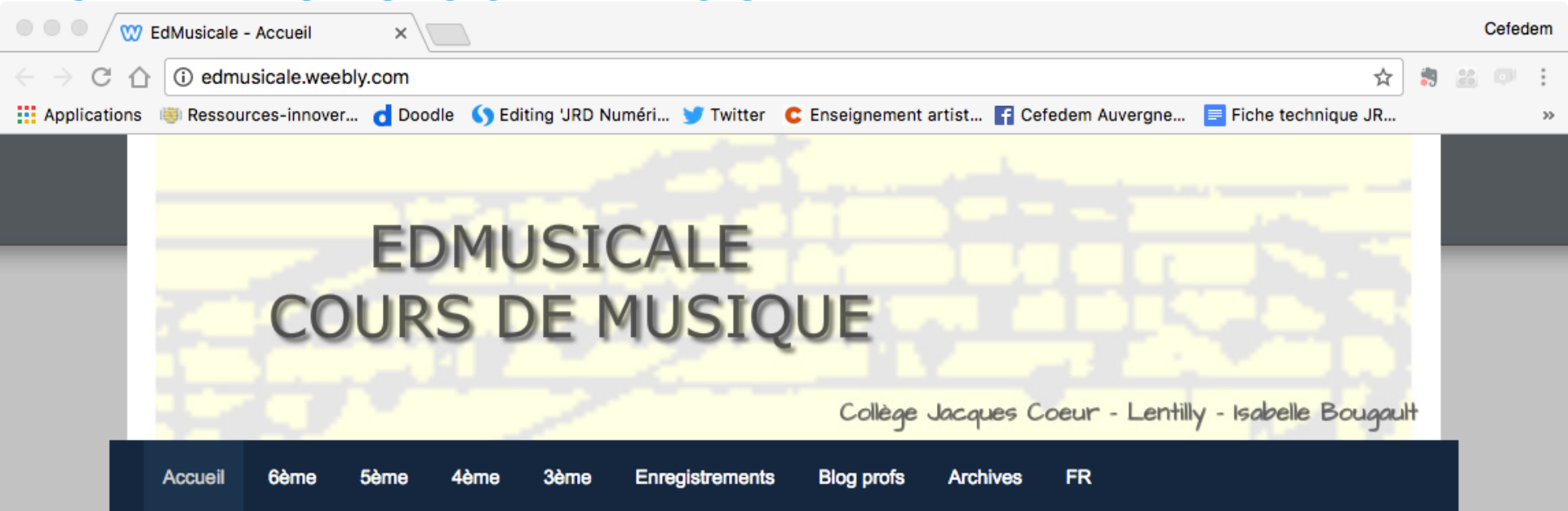
INFORMATIONS

Ce site rassemble les différents sites et échanges de la time edmus-connect.

Il est question de tâches complexes, de coopération, de compétences, badges et ceintures mais également de tablettes et smartphones en classe, de classe inversée, d'usage des réseaux sociaux en classe, etc...



CRÉER SES CONTENUS



CLASSES INVERSÉES

Rythme

Sécurisé | <https://spacedeck.com/spaces/56fd64d4e4768c0522bd9837>

Applications Ressources-innov... Doodle Editing 'JRD Numéri... Twitter Enseignement artist... Cefedem Auvergne... Fiche technique JR... CharteFOADGroupe...

Rythme

00:00

Exemple

maracas

voix

Tout en - tier en tous lieux, Tout en - tier en cha - que lieu,

01.IntroMessiaen.wav 00:00 / 00:09

02.APariscand.wav 00:00 / 00:09

Arnaud

Thomas

Alexis J

Tinée

Vocal0011.mp3 00:00 / 00:16

Vocal002.mp3 00:00 / 00:14

+ 76% -

CLASSES INVERSÉES

Ed Musicale • 4mo

Education Musicale - Android

Quelles applications sous Android pour l'éducation musicale ? - @EdMusicale1 - Isabelle Bougault

Effets et montage sons

Audio evolution

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.extreamsd.aemobile&hl=fr>

5,99 €

Couteau suisse de l'audio



ReLoop

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.modelmakertools.simplemindpro&hl=fr>

1,48€

Séquenceur

Pratiquer la musique

G-music

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neuratron.notatemenow&hl=fr>
Simili "incredibox"



waikband

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.modelmakertools.simplemindpro&hl=fr>
Essai (mitigé) pour rapprochement avec

Ecrire la musique

NotateMe Now

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ac.robinson.mediaphone&hl=fr>

Ecriture à la main > transcription numérique



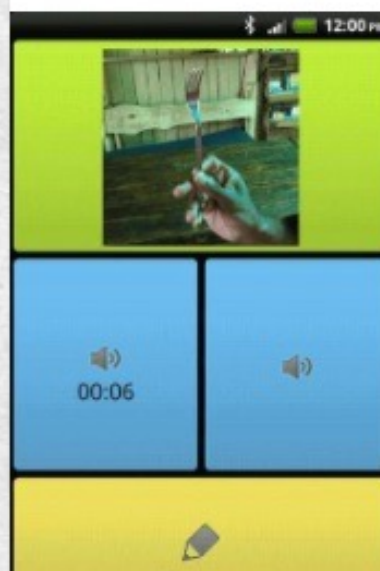
Crescendo

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nchsoftware.crescendo_free&hl=fr
Editeur de partitions.

Outils création vidéo et présentations numériques

<https://play.google.com/store/apps/details?id=ac.robinson.mediaphone&hl=fr>

"Adobe voice" pour android. Idéal pour les élèves.



Création contenu de cours

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.air.com.EXswap.Mindomo&hl=fr>

Cartes mentales. Export facile en pdf.



Simplemind

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.modelmakertools.simplemindpro&hl=fr>
4,79 €
Cartes mentales



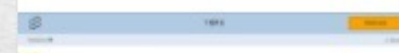
Questionner

Plickers

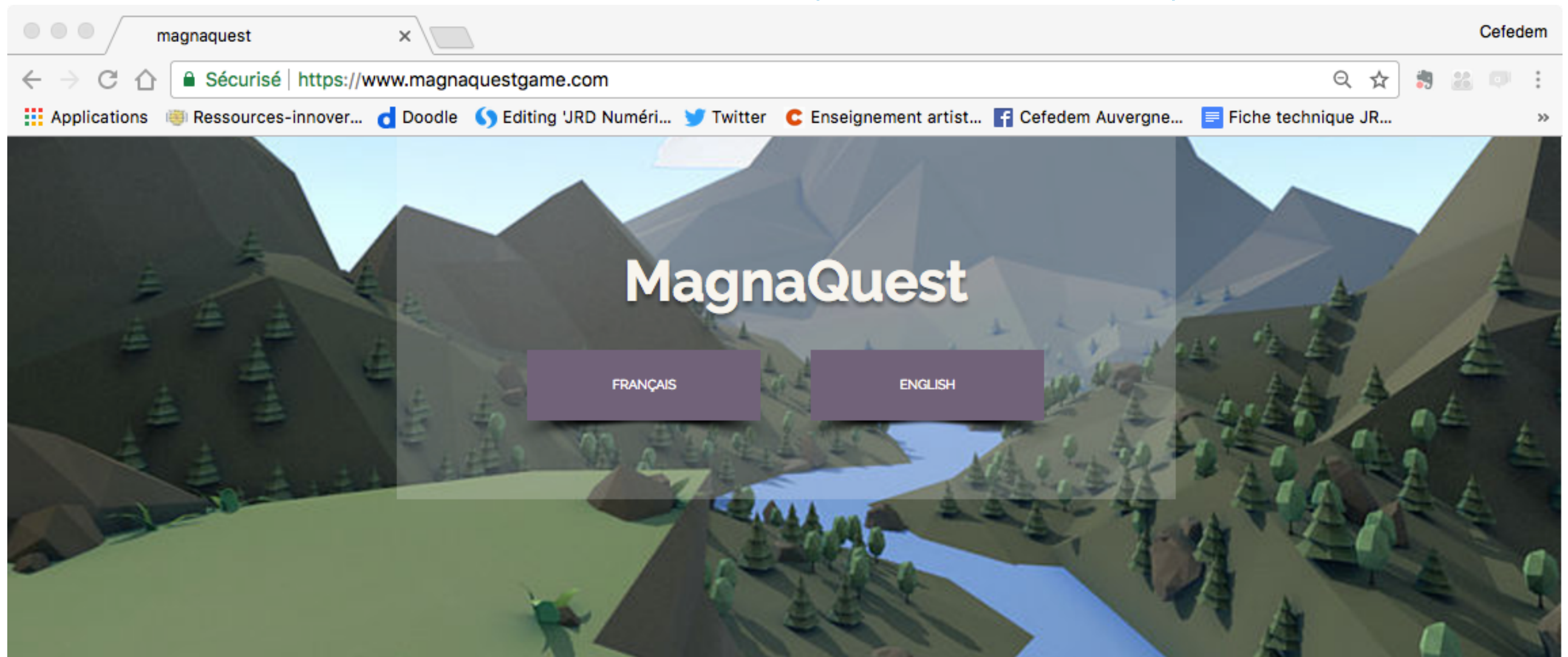
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plickers.client.android&hl=fr>
QCM, qr codesscannés en direct pour répondre.



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.socrative.teacher&hl=fr>
Questionnaires en temps réel



EXEMPLE DE JEU : MAGNAQUEST (FRANCIS DUBÉ)



MagnaQuest, un jeu musical au violon !

Découvrez notre jeu vidéo en développement **MagnaQuest**, un jeu vidéo conçu pour apprendre le violon aux enfants et laisser place à leur imagination en les laissant improviser des mélodies qui feront avancer leur personnage de niveaux en niveaux. Et tout ça avec leur propre violon !

MagnaQuest, a musical game with a violin !

Discover our video game **MagnaQuest**, a game made to teach violin to young pupils that let their imagination flow through improvised melodies that will lead their character from level to level. All of this with their own violin !

EXEMPLE DE PROJET DE RECHERCHE EUROPÉEN



INTERMUSIC

INTERActive environment for MUSIC learning and practising



DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ

► Outils de MAO :

► Logiciels de notation musicale



► Logiciels séquenceurs MIDI/Audio

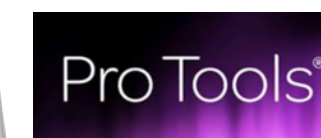


Audacity®



► Logiciels de composition par "boucles".

|||≡ Ableton



REASON



GarageBand

► Logiciels « arrangeurs intelligents »



DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ

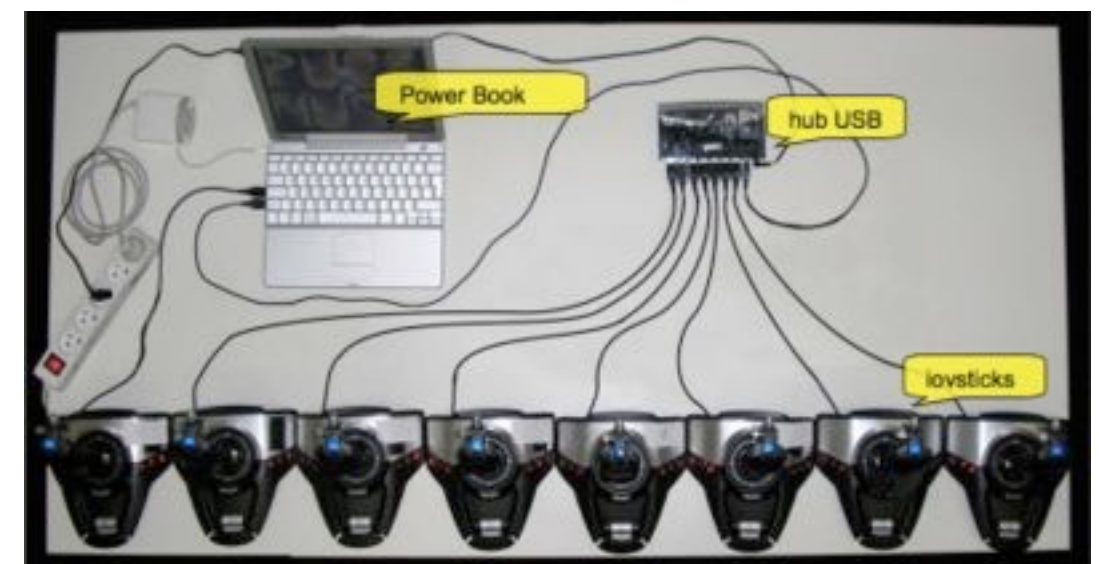
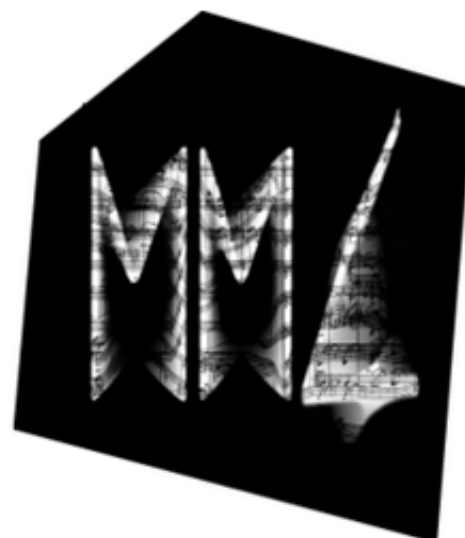
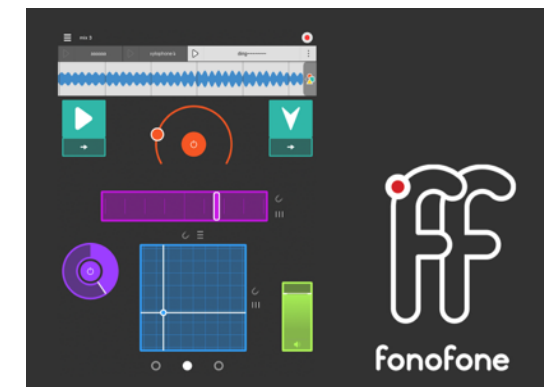
- ▶ Autour de la création sonore (électroacoustique et musiques actuelles amplifiées)
- ▶ Expérimentation de pédagogie tournée vers la pratique créative des musiciens
- ▶ Développement d'outils spécifiques principalement en lien avec le Ministère de l'Éducation Nationale

DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ

Outils d'analyse musical

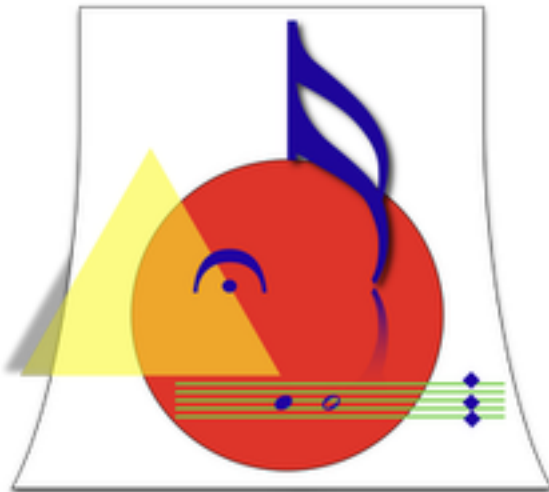


Outils de pratiques collectives



LOGIQUE DE BIDOUILLEURS, DE BRICOLEUR

- ▶ Autour de l'informatique musical



INSTRUMENTS CONNECTÉS



116 pads
5 octaves

116 sons
éditables

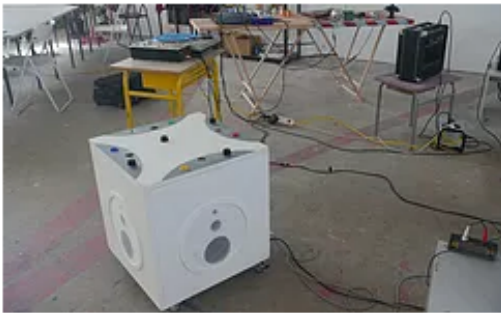
Looper 7
pistes
24 boucles

Mémoire
de 2Go

NOUVELLE LUTHERIE NOUVELLE INTERFACE



LA KOBOX



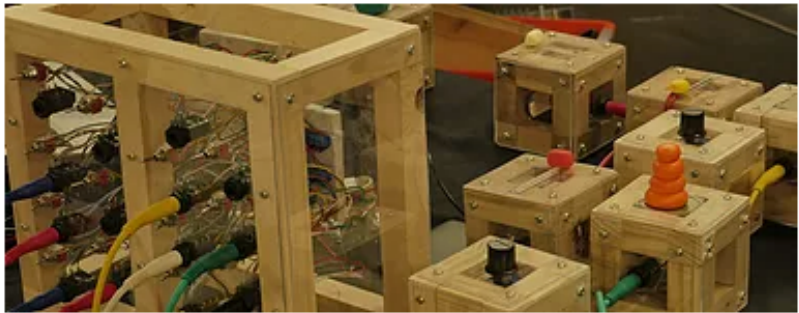
Sampleur, synthétiseur, spatialisation de sons concrets ou de synthèse, etc... La Kobox est un cube sonore pour 4 musiciens programmée pour répondre à n'importe quel dispositif pédagogique questionnant la pratique de la manipulation du son et du geste musical.

SONIC MICROSCOPE



Le Sonic-MicroScope, est un dispositif d'écoute pour sons microscopique. Sous la forme d'une table bardée de piezzos, le Sonic-Microscope est un outil d'exploration des petits sons concrets.

PIEUVRE



Contrôleur modulaire pour être au plus proche des besoins des participants pour manipuler du son. Jusqu'à quinze participants, pour un jeu collectif. Quinze cubes : 5 pads, 5 faders, 5 potentiomètres

BOUCLE MACHINE



Filmez vous, enregistrez quelques sons et c'est parti ! Cette machine à boucle vous permettra de créer votre clip vidéo en direct



NOUVELLES FORMES ARTISTIQUES

- ▶ Nouveau rapport à la musique mais aussi l'appropriation de l'espace web par les musiciens
- ▶ Hybridation de disciplines, d'art, autour de l'objet technologique
- ▶ Arts numériques



CONCLUSION

EXPÉRIMENTER

LEVER LES FREINS

- ▶ Problème d'équipement, de matériel, de suivi technique
- ▶ Freins des autorités de tutelles
- ▶ Dialogue entre technicien et enseignant
- ▶ Articulation entre recherche musicale et action pédagogique avec une mutualisation de moyens

DERRIÈRE LE DISCOURS ...

- ▶ Expérimenter c'est essayer de faire les choses pour apprendre à les faire.
- ▶ Faites tourner !
- ▶ On est collectivement compétent.
- ▶ Choix de créer des dynamiques collectives.

PLUS LOIN

- ▶ Intelligence dans les périphéries
- ▶ Cultures à domicile, cultures de chambre
- ▶ Nos lieux d'enseignement à repenser

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- ▶ CONSTANTINI Stéphane (2014), « Les industrie de la musique au prisme des acteurs de l'intermédiation numérique. Une analyse des logiques socio-économiques et des pratiques communicationnelles des musiciens », Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Paris XIII.
- ▶ LEVOIN Xavier (2015), « Médias et enseignement spécialisé de la musique : un projet communicationnel ? », thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Paris XIII.
- ▶ PLANTARD Pascal (2013), « La fracture numérique, mythe ou réalité ? », Education permanente, Paris : Documentation française, pp.161-172.
- ▶ PRIOR Nick (2012), « Musiques Populaires en régime numérique, Acteurs équipement style et pratique », Réseaux 2012/2 (n° 172), p. 66-90.
- ▶ « L'impact des nouveaux médias sur la jeunesse », Rapport Assouline du sénateur David Assouline au nom de la commission des Affaires culturelles, 2008
- ▶ « "Apprendre autrement" à l'ère numérique Se former, collaborer, innover : Un nouveau modèle éducatif pour une égalité des chances » , Rapport de la mission parlementaire de Jean-Michel Fourgous, député des Yvelines, sur l'innovation des pratiques pédagogiques par le numérique et la formation des enseignants, 2012
- ▶ «Quelles ressources technologiques pour renouveler les pédagogies de la musique ? Présentation critique d'outils. » Rapport d'enquête d'Anne Veitl pour le Ministère de la Culture, Avril 2001.

MERCI POUR
VOTRE ATTENTION

Sandrine Desmurs

