

La boîte à outils du numérique au collège



III. LA MUSIQUE

IIIA - Instruments et mélanges

Nous vous proposons de travailler le scénario *Ngila Personnage* (livré sur le CD) à l'aide de l'outil *Ngila*, son éditeur graphique, sur la plateforme *Ngila*.
A l'aide des images fournies sur le CD *Ngila*, une vidéo sur les vacances du jeune Martin sera réalisée en suivant les consignes de la partie II.B.
Plus, comme pour les bruitages, nous proposons un travail :

- à partir des sons fournis sur le CD *Ngila* ;
- par le traitement des rythmes directement par les billes (voir mouvement des partitions) afin de pouvoir composer des instruments également sur le CD *Ngila* ;

1- Le premier travail consiste à importer les différents sons sur votre séquenceur (*Garageband*, *Audacity*, *Cubase*, *Logic*, *ProTools*, ...). Pour faciliter le traitement des nombreux sons, vous pouvez demander aux élèves de commencer par le groupe des percussions.

2- Les sons sont fournis sans réglage pour le gain et le panoramique. Il faut les appliquer au mélange final comme décrit dans le tableau ci-dessous. Nous avons en revanche conservé les réglages des effets et applications. Les élèves devront donc prendre connaissance des caractéristiques techniques de chaque instrument pour réaliser le mélange. Mais il est tout à fait possible de laisser une part subjective dans la finalisation (placement d'un instrument plus en avant, ...). L'élève sera dit lors, capable d'argumenter ses choix.

INNOVATION : Le panoramique est un réglage destiné à placer un son dans l'espace sonore. En intégrant une telle permet de placer plus à gauche ou plus à droite.

GBM : Le gain modifie la puissance sonore du signal. Plus on augmente le gain, plus le signal est amplifié.

3- Ce premier mélange est exporté afin de se représenter qu'une seule piste, utilisée lors d'un montage, avec le reste des instruments mélodiques.

INSTRUMENT	PANORAMIQUE	GAIN
Marses	Gauche 80%	-12db
Casse	Droite 80%	-12db
Tambourin	Gauche 50%	-12db
Agogo	Droite 50%	-12db
Caisse claire	Gauche 10%	0db
Synthé 1	Centre	0db
Synthé 2	Gauche 10%	0db
Synthé 3	Droite 10%	-6db



31

MIRAGE AUDIO DU FILM CAMPAGNE



APPLICATION DE SAMPLE



BRUITAGE TRAIN



BRUITAGE VACHE



Cet ouvrage, boîte à outil du numérique, propose un bilan ponctuel et une méthodologie rigoureuse pour placer la pédagogie musicale au cœur de l'évolution culturelle et technologique du monde moderne.

Noté Pas noté

12,00 €

-12,00 €

[Poser une question sur ce produit](#)

Description du produit

Aujourd'hui, l'usage du numérique et la maîtrise de son cortège d'outils dédiés constituent un enjeu majeur pour la mise en place de pratiques pédagogiques innovantes. La question consiste simplement à savoir comment les intégrer aux différentes situations collectives d'apprentissage et/ou aux besoins individuels de chaque élève.

L'éducation musicale se retrouve directement confrontée à l'utilisation de toute une batterie de composants et d'applications « numériques ». Il semblait donc essentiel de proposer à tous les éducateurs et enseignants un bilan ponctuel et une méthodologie rigoureuse pour placer leur pédagogie au cœur de l'évolution culturelle et technologique du monde moderne.

Cet ouvrage se découpe en 4 parties, avec un projet de création en « fil conducteur » :

- Présentation de l'environnement matériel (outils, périphériques...),
- Travail autour de l'image (traitement des vidéos et images...),
- Travail autour du son (bruitages, voix, musique...),

COMMANDE INTERNET

- Mixage des deux univers et finalisation.
Le CD Ressource fournit les images, les vidéos et les fichiers audio utiles pour les réalisations suggérées. Il est souhaitable que ces ressources soient remplacées au fur et à mesure, par vos propres captations.
En collaboration avec Rémi Massé
Livre (17 X 22 cm) + 1 CD de données

Référence	Désignation	ISBN	Code barre
1046	La boîte à outils du numérique au collège	978-2-36857-042-5	9782368570425