



Nous avons créé un guide explicatif davantage détaillé, sur notre site web : <https://www.adeifvideo.fr/drupal-8/node/176>

catégorie	public	effectif	durée	matériel	logiciels
jeu sur logiciel de montage, à valeur éducative très élevée	tous publics à partir de 4 ans	en activité libre : 4 maxi par écran en vidéoprojection : illimité	plutôt de 20 mn à 90 mn maxi plusieurs séances envisageables	Mac ou PC logiciel de montage éventuel vidéoprojecteur et hauts parleurs	jeu disponible sur iMovie Final Cut Pro Kdenlive Casablanca

L'ACTIVITÉ

Sur le logiciel de montage, vous disposez de **plusieurs vidéos et extraits musicaux de 17 secondes**, libres de droit. Les extraits musicaux sont classés par types d'émotions ou sentiments. Le jeu consiste à associer ces courts extraits musicaux à des séquences d'images animées, puis **donner son avis sur le résultat**. Le but du musicorama est donc d'expérimenter et de créer. Il n'y a pas de solutions objectives, toutes les propositions d'associations doivent être librement essayées et commentées.

PRINCIPAUX ENJEUX EDUCATIFS

- > Compréhension des fonctions et des pouvoirs de la musique dans les productions audiovisuelles en général (pouvoir évocateur, influence sur l'interprétation de l'image, etc.).
- > Développement du sens critique.
- > Développement de l'expression orale.
- > Développement des capacités à identifier et nommer des émotions, des sentiments suggérés et/ou ressentis.
- > Maîtrise des bases techniques des fonctions de mixage dans un logiciel de montage.
- > Développement de la culture musicale (genre, oeuvres, artistes, instruments...).
- > Développement de sa créativité, apprendre à utiliser des musiques dans ses propres projets de films ou de reportages pour provoquer des émotions, donner un sens particulier, faire rêver, faire croire, convaincre, surprendre, etc.

Les enjeux éducatifs sont présentés plus en détails dans notre guide pédagogique complet :

<https://www.adeifvideo.fr/drupal-8/node/152>

PRÉCISIONS SUR LA VALEUR DE CE JEU

En audiovisuel, l'audio est trop souvent considéré comme un parent pauvre au service de l'image. L'observation de la nature et des fonctions des sons et l'analyse de ses relations avec les images auxquels ils sont associés, permettent de mettre en évidence les apports essentiels du la bande-son à l'ensemble audiovisuel. L'utilisation de musiques n'est jamais là par hasard. Elle peut se superposer au commentaire pour créer un climat, servir de lien entre deux plans, produire des effets de réel ou de décalage. Par exemple, la musique des génériques donne la tonalité de l'émission et peut alerter le téléspectateur sur l'imminence de la diffusion.

ADEFvidéo propose le musicorama depuis 2003. Il est à la fois **un jeu éducatif et un outil explicatif et démonstratif** permettant aux enseignants et autres professionnels de l'éducation d'aborder de façon concrète **le pouvoir de la musique associée aux images**. De nos jeux de montage, il est l'un des rares à pouvoir être proposé à tous les publics, **à partir de 4 ans**. Avec le web et l'apparition de logiciels de montage gratuits ou à très bas coût, la conception de ce jeu est devenue très simple. Les choix des images et des musiques sont infinis.

PRÉPARATION DE L'ACTIVITÉ

- > Avant de commencer l'activité, vérifier que chaque séquence audio soit désactivée.
- > Bien entendu, la lecture et l'écoute de deux ou plusieurs séquences audio simultanément est cacophonique et non souhaitable.
- > Nous vous incitons à préparer vos propres associations d'images/musiques et les présenter à vos participants, cela vous entraînera aussi à bien maîtriser les fonctions et touches utiles.



TOUCHES A CONNAÎTRE SUR IMOVIE

- > Pour lire une séquence audio depuis son début, veillez d'abord à bien la sélectionner (un bord jaune encadre alors la séquence) puis cliquez sur la touche égale " = " (**lecture de la sélection**)
- > Pour activer/désactiver une séquence audio, dans la barre des tâches en haut de votre écran, allez dans "**Modifier**" puis "**Désactiver ou Activer l'audio**". Un raccourci vous est donné : **MAJ cmd M**.

DÉROULEMENT POSSIBLE DE L'ACTIVITÉ EN 6 ÉTAPES (POUR UNE SÉANCE D'AU MOINS 60 MN)

1 - Expliquer et montrer le principe de l'activité, expliquer comment activer/désactiver les séquences audio, comment les lire, comment en ajouter une nouvelle, etc. Puis montrer les vignettes des 15 séquences vidéo, faire rapidement un premier essai d'association.

2 - Faire écouter quelques extraits de musique de chaque catégorie d'émotion, mais sans donner la nature de leur catégorie :

- demander brièvement aux participant(e)s ce que ces musiques **évoquent** pour eux (sensations, émotions, sentiments, idées, souvenirs...) et les éventuelles **images et/ou situations** traversant leur esprit.

Durant cette activité, les participant(e)s expriment souvent les émotions évoquées et/ou ressenties, par des attitudes, des gestes, des expressions du visage, voire en dansant. Généralement, les moins inhibés le font naturellement, en particulier chez les enfants de moins de 8 ans. L'activité doit permettre ces réactions.

- On peut demander également aux participant(e)s à quel **genre audiovisuel** chaque musique correspondrait le mieux (générique d'émission TV, générique de JT, émission sportive et tous les genres de fiction : humour, aventure, horreur, etc.).

3 - Inviter les participant(e)s à expérimenter chacun leur tour une association. Leur donner pour consigne de les choisir en faisant en sorte que **les résultats des associations soient très différents les uns des autres**. S'ils le souhaitent, ils peuvent expliquer ce qui motive leur choix de séquence vidéo et commenter les résultats de leurs associations.

4 - Présenter brièvement votre propre sélection d'associations très démonstratives et déjà préparées dans le logiciel de montage. Demander aux participant(e)s, s'ils le souhaitent, de commenter ces associations.

5 - Poser quelques questions pour encourager la verbalisation et les échanges, notamment auprès des participants ne s'étant pas ou très peu exprimés pendant l'activité. Profiter des échanges pour transmettre du vocabulaire spécifique (voir notre guide).

On peut notamment leur demander :

- Que voyez-vous ?
- Que se passe-t-il dans cette vidéo ?
- De quel genre de musique s'agit-il ?
- Qu'est-ce que cette musique évoque pour vous ?
- Que ressentez-vous ?
- Que va-t-il se passer ensuite ?
- Quel commentaire pourriez-vous associer ?
- Cette association est-elle intéressante et pourquoi ?

CC BY-NC 4.0

ADEIFvidéo - association d'éducation aux médias audiovisuels
tél 06.79.50.07.11 - e.mail : adeif.video@gmail.com - site web : www.adeifvideo.fr