

Dossier pédagogique

Défiweb 2025/2026 - Arts

CARMEN



La mission numérique de la DSDEN45 propose un nouveau Défiweb, réalisé par les ERUN et CPD numérique du Loiret.

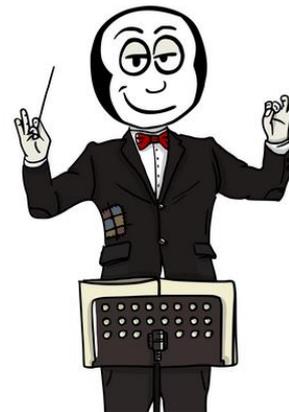
Il est disponible à l'adresse <http://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr>

Basé sur les compétences en arts et sur le CRCN (Cadre de Référence des Compétences Numériques), celui-ci est constitué d'un défiweb sur le thème des arts autour de l'opéra. Il comprend 6 activités pour les cycles 2 et 3, les ULIS-école, les ULIS-collège et les SEGPA.

Au-delà de la résolution des énigmes, l'objectif est de favoriser l'utilisation de l'outil informatique à travers différents logiciels et applications (traitement de texte, tableur, traitement d'images, navigateur Internet et messagerie électronique).

Sommaire

1. **PREAMBULE**
2. **LE DEROULE DES ACTIVITES**
3. **LES LOGICIELS NECESSAIRES**
4. **LES DOCUMENTS D'ACTIVITE**
5. **CONSEILS AVANT DE PARTICIPER**
6. **ACTIVITES ET COMPETENCES**
7. **CREDITS**



Préambule

Le Défiweb s'adapte au rythme de travail de votre classe sur l'année scolaire.

Il est ouvert de début octobre 2025 à juin 2026. Cependant, il convient de respecter une fréquence de recherche adaptée.

Certaines activités proposées sont déclinées par niveaux dans chaque cycle.

Pour les élèves à profil particulier (ULIS-école, ULIS-collège et SEGPA), les enseignants auront l'opportunité d'inscrire leurs élèves dans les épreuves qui correspondent à leurs connaissances.

En vous inscrivant, vous vous engagez à respecter la « netiquette ». Chaque courriel doit :

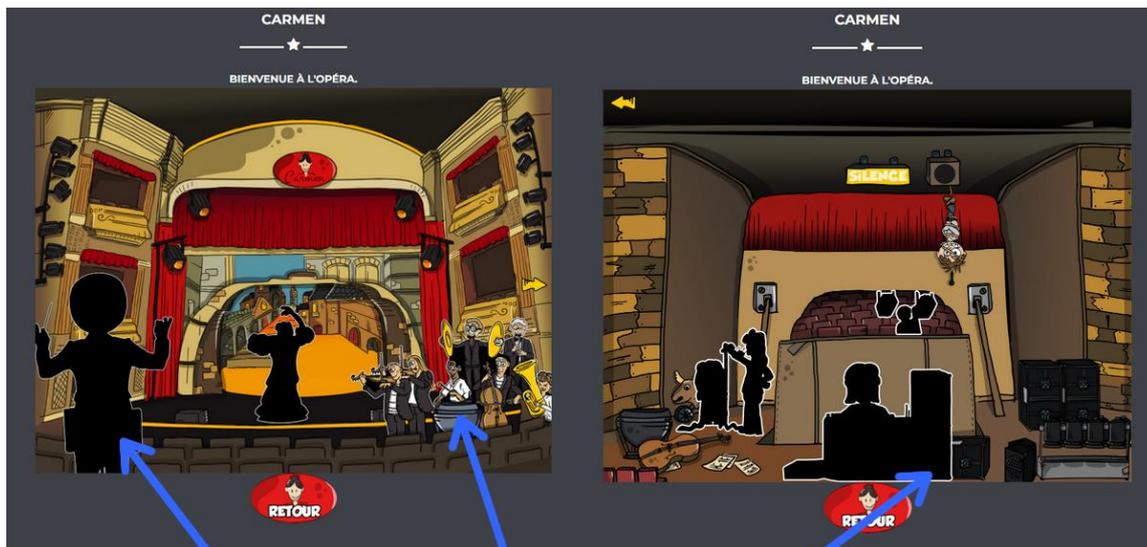
- être courtois
- être respectueux
- indiquer son sujet dans son en-tête
- commencer par une formule de salutation
- se conclure par une signature

Le déroulé des activités

Après votre inscription et votre connexion, vous accédez à la page d'accueil : il faut cliquer sur le personnage central pour démarrer.



Vous accédez alors à la scène de l'opéra des Groumpfs, les activités sont symbolisées par les silhouettes noires qui se coloreront lorsque les activités seront validées. Une flèche permet de passer de la scène à la coulisse et inversement.



Activité validée

Activités non validées

Sur chaque page, l'accès à l'activité est caché dans l'image. Les élèves doivent chercher où cliquer pour ouvrir l'activité.

Les logiciels nécessaires

Pour réaliser les activités de ce défiweb, certains logiciels doivent être présents sur les ordinateurs. Vous pouvez les télécharger et les installer au préalable en vous rendant sur la page Logithèque du Défiweb.



Les documents d'activité

Selon les activités, les logos suivants vous permettent, par simple clic, de télécharger des documents :



Afin de réaliser les activités sans problèmes, il est conseillé de télécharger les fichiers et de les enregistrer sur l'ordinateur. Cela évitera les problèmes de fichiers en « lecture seule » qui ne sont modifiables que si l'on autorise leur édition.

Pour les activités sur fichiers LibreOffice (Writer ou Calc), vous n'hésitez pas à indiquer à vos élèves qu'ils peuvent bénéficier du zoom du document afin d'optimiser la lecture et le travail sur ces fichiers. Pour cela, il suffit de déplacer le curseur « - + » en bas à droite du document :



En bas des pages des activités, un bouton "Retour" vous permet de revenir sur la page d'accueil de l'opéra.

Conseils avant de participer au défiweb 45

Le Défiweb suppose une inscription unique de classe. Les 6 activités doivent être validées pour qu'il soit entièrement réalisé. Le défi peut cependant être effectué partiellement, sans ordre particulier dans les 6 activités et au rythme souhaité par votre classe jusqu'à juin.

Organisation pédagogique

Nous vous conseillons une vidéo projection du teaser de l'histoire. Elle garantit une implication de l'ensemble des élèves et donne du sens à l'activité.

De la même façon, il est intéressant de projeter les différentes activités avant de les réaliser. L'attention conjointe favorisera l'implication des élèves. Vous pouvez également nommer des élèves qui devront découvrir l'activité du jour, puis la présenter à l'ensemble de la classe.

L'activité peut être testée par des petits groupes puis faire l'objet d'une mise en commun collective. Le travail collaboratif est ainsi nécessaire afin de trouver une réponse unique de classe qui sera communiquée à Théo-dule dans les champs adéquats. Ce travail collaboratif favorise le développement des compétences personnelles de chacun. La mixité du niveau des groupes doit permettre à chacun d'améliorer ses compétences en sciences ou avec l'outil numérique.



Les élèves les plus à l'aise avec l'outil numérique peuvent être mis à contribution pour aider les moins aguerris. La nomination de « tuteurs numériques » doit permettre d'aider les autres élèves lors de blocages techniques (saisie avec le clavier, utilisation de la souris, ouverture d'un navigateur, d'un logiciel ou d'un fichier...). L'ensemble de ces opérations aura cependant été abordé au préalable avec l'enseignant de classe.

Les activités peuvent également être réalisées sur des temps d'APC ou lors d'ateliers dirigés de classe.

Organisation technique

Vérifiez que les ordinateurs utilisés par les élèves sont protégés par le proxy académique (filtre académique). En cas de doute, prenez contact avec l'ERUN de votre circonscription.

Vérifiez que vos logiciels sont bien à jour. Les fichiers sont optimisés pour être utilisés avec la suite gratuite **LibreOffice 7 (version 5 au minimum)**. Cela vous évitera des problèmes de compatibilité. Vous aurez également besoin des logiciels indiqués dans la partie « **LES LOGICIELS NECESSAIRES** » ainsi que d'un lecteur pdf (**Acrobat Reader** par exemple).

Il vous faut une adresse électronique unique et propre à la classe inscrite. Les adresses mails académiques sont à privilégier. Cette adresse sera utilisée tout au long du Défiweb, y compris pour l'envoi de documents.

L'ensemble des envois se fait à l'adresse : defiweb45@ac-orleans-tours.fr (boîte mail de Théodule... tenue par les ERUN).



Dans toute correspondance, pour un traitement rapide, rappelez le nom de votre école, votre classe et l'identifiant de connexion (indiqué lors de la confirmation d'inscription et envoyé par courriel). N'oubliez pas la nétiquette (règle de bonne rédaction des courriels : indiquer le sujet dans l'en-tête, commencer par une formule de salutation, être courtois, respecter l'autre et s'exprimer correctement, conclure par une formule de fin et la signature de l'expéditeur).

Votre ERUN de circonscription est à votre disposition afin de vous aider. Pour les collègues les moins aguerris avec l'outil numérique en classe, il peut également co-intervenir à vos côtés en début d'utilisation.



Défiweb 2025 / 2026 – Activités et Compétences



| Niveau | Activité | | Domaines et compétences | Pour les élèves | Réponses |
|--------------------|--|---------------------------------------|---|---|--|
| Cycle 2 | Activité 1 : L'orchestre | | | | |
| | <p>Learningapps</p> <p>Les élèves doivent associer correctement les détails des œuvres d'art et les œuvres complètes → 5 œuvres à associer correctement</p> <p>Les noms des artistes sont donnés pour la culture générale des élèves.</p> | <p>Socle commun / Domaines</p> | <p>Enseignements artistiques</p> <p>Socle : Domaines 1, 3, 5 : Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art : Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art</p> <p>S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial</p> <p>S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.</p> | <p>En faisant cette activité, j'apprends :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à identifier et associer des détails d'œuvres d'art avec les œuvres complètes. - à utiliser des outils numériques pour réaliser des activités en ligne. | <p>Réponse du Learning apps :</p> <p>Les élèves obtiennent le mot code : scène.</p> <p>Ils doivent le saisir sur la page activité du Défiweb pour la valider.</p> |
| <p>CRCN</p> | <p>Domaine 5 : Environnement numérique</p> <p>Compétence 5.2 : Evoluer dans un environnement numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique | | | | |

| | | | | | |
|--|---|---------------------------------------|---|--|---|
| | <p>Learningapps et recherche d'image inversée</p> <p>Les élèves doivent associer correctement les détails des œuvres d'art et les œuvres complètes → 4 œuvres à associer correctement</p> <p>Ils doivent également trouver le nom de l'artiste correspondant à chaque œuvre en faisant une recherche d'image inversée sur Internet. → 4 noms d'artiste à trouver</p> | <p>Socle commun / Domaines</p> | <p>Enseignements artistiques</p> <p>Socle : Domaines 1, 3, 5 :</p> <p>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :</p> <p>Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.</p> <p>Education aux Médias et à l'Information Savoir évaluer la fiabilité et la pertinence des informations trouvées</p> | <p>En faisant cette activité, j'apprends :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à identifier et associer des détails d'œuvres d'art avec les œuvres complètes. - à utiliser des outils de recherche d'image inversée pour trouver des informations sur les artistes. - à développer mon esprit critique en évaluant la fiabilité des informations trouvées sur Internet. - à respecter les droits et les règles lors de l'utilisation d'outils numériques. | <p>Consigne Learningapps :</p> <p>Associe correctement le détail proposé et l'œuvre correspondante.</p> <p>Indice (ampoule dans Learningapps) :</p> <p>Pour faire une recherche inversée d'image sur Internet, tu pourras utiliser le site Google Images :</p> <p>https://images.google.com/ A droite de la barre de recherche, il faudra cliquer sur l'icône Rechercher par image. Tu pourras ensuite faire glisser les images que tu recherches de l'onglet LearningApps.org à l'onglet Google Images pour lancer l'analyse et trouver les noms des artistes sur les sites Internet proposés.</p> <p>Les élèves obtiennent le mot code : scène.</p> |
| | | <p>CRCN</p> | <p>Domaine 1 : Information et données Compétence 1.1 : Mener une recherche</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire et traiter des informations sur un support numérique - Questionner la fiabilité et la pertinence des sources <p>Domaine 5 : Environnement numérique Compétence 5.2 : Evoluer dans un environnement numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique | | |

| | | | | | |
|--------------------|---|---------------------------------------|--|--|--|
| Cycle 3 | <p>Learningapps et recherche d'image inversée Les élèves doivent associer correctement les détails des œuvres d'art et les œuvres complètes → 6 œuvres à associer correctement Ils doivent également trouver le nom de l'artiste correspondant à chaque œuvre en faisant une recherche d'image inversée sur Internet. → 6 noms d'artiste à trouver</p> <p>Il y a une image d'œuvre d'art et un artiste intrus.</p> | <p>Socle commun / Domaines</p> | <p>Histoire des arts</p> <p>Socle : Domaines 1, 2, 3, 5 :</p> <p>Identifier : Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art</p> <p>Analyser : Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation, ses principales caractéristiques</p> <p>Education aux Médias et à l'Information (EMI) Savoir évaluer la fiabilité et la pertinence des informations trouvées</p> | <p>En faisant cette activité, j'apprends :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à identifier et associer des détails d'œuvres d'art avec les œuvres complètes. - à utiliser des outils de recherche d'image inversée pour trouver des informations sur les artistes. - à développer mon esprit critique en évaluant la fiabilité des informations trouvées sur Internet. - à respecter les droits et les règles lors de l'utilisation d'outils numériques. | <p>Les élèves doivent trouver le nom de l'artiste correspondant à chaque œuvre en faisant une recherche d'image inversée sur Internet. → 6 noms d'artiste à trouver</p> <p>Les élèves obtiennent le mot code : scène.</p> <p>Indice (ampoule dans Learningapps) :</p> <p>Pour faire une recherche inversée d'image sur Internet, tu pourras utiliser le site Google Images : https://images.google.com/</p> <p>A droite de la barre de recherche, il faudra cliquer sur l'icône Rechercher par image.</p> <p>Tu pourras ensuite faire glisser les images que tu recherches de l'onglet LearningApps.org à l'onglet Google Images</p> |
| | | <p>CRCN</p> | <p>Domaine 1 : Information et données Compétence 1.1 : Mener une recherche</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire et traiter des informations sur un support numérique - Questionner la fiabilité et la pertinence des sources <p>Domaine 5 : Environnement numérique Compétence 5.2 : Evoluer dans un environnement numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique | | |

| Activité 2 : Le chef d'orchestre | | | | | |
|----------------------------------|---|--------------------------------|--|--|---|
| Cycle 2 | Les élèves doivent associer un extrait sonore de chant avec la tessiture de voix correspondante à l'aide de la description de celle-ci. | Socle commun / Domaines | Enseignements artistiques Socle : domaines 1, 3 et 5 : Décrire et comparer des éléments sonores Identifier et nommer ressemblances et différences dans plusieurs extraits musicaux Identifier les différents types de voix Acquérir du lexique spécifique | En faisant cette activité, j'apprends : - à connaître les différents types de voix à l'opéra - à écouter des extraits musicaux et comparer la voix des chanteurs et chanteuses d'opéra - à apprendre du lexique musical | Associations attendues en cycle 2 : Mezzo – 2 Tenor – 3 Basse – 1 Associations attendues en cycle 3 : Mezzo – 2 Tenor – 3 Basse – 1 Soprano – 4 |
| | | CRCN | Lecture sur écran Utilisation de la souris | | |
| | | Socle commun / Domaines | Enseignements artistiques Socle : domaines 1, 3 et 5 : Décrire et comparer des éléments sonores Identifier et nommer ressemblances et différences dans plusieurs extraits musicaux Identifier les différents types de voix Acquérir du lexique spécifique | En faisant cette activité, j'apprends : - à connaître les différents types de voix à l'opéra - à écouter des extraits musicaux et comparer la voix des chanteurs et chanteuses d'opéra - à apprendre du lexique musical | |
| | | CRCN | Lecture sur écran Utilisation de la souris | | |
| Cycle 3 | Les élèves doivent associer un extrait sonore de chant avec la tessiture de voix correspondante à l'aide de la description de celle-ci. | Socle commun / Domaines | Enseignements artistiques Socle : domaines 1, 3 et 5 : Décrire et comparer des éléments sonores Identifier et nommer ressemblances et différences dans plusieurs extraits musicaux Identifier les différents types de voix Acquérir du lexique spécifique | - à écouter des extraits musicaux et comparer la voix des chanteurs et chanteuses d'opéra - à apprendre du lexique musical | |
| | | CRCN | | | |

| Activité 3 : Carmen | | | | | |
|---------------------|---|---------------------------------------|---|---|--|
| Cycle 2 | <p>Première partie : Learning apps : les élèves réalise l'activité pour dégager les caractéristiques d'une affiche.</p> <p>Ensuite compléter une affiche après en avoir dégagé les principales caractéristiques et l'envoyer à defiweb45@ac-orleans-tours.fr</p> | <p>Socle commun / Domaines</p> | <p>Domaine 1, les langages pour penser et communiquer :</p> <p><u>Arts plastiques :</u></p> <p>Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation d'un projet Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.</p> <p><u>Histoire des Arts :</u></p> <p>Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'un contexte historique et culturel de sa création. (Belle Hélène)</p> <p>Domaine 2, les méthodes et les outils pour apprendre : les outils numériques et la conduite de projets collectifs.</p> <p>Domaine 3, la formation de la personne et du citoyen : développer l'esprit critique à partir d'images générées par l'IA.</p> | <p>1- Observer 3 vraies affiches de spectacle de la Fabrique Opéra. (Aïda, La flûte enchantée, Carmen)</p> <p>1.1 Réaliser le Learning apps. (Appairer une image avec sa description)</p> <p>2 Dégager les caractéristiques d'une affiche.</p> <p>2.1 Compléter une affiche à partir d'informations relevées sur un site Internet.</p> <p>2.2 Utiliser un moyen de communication numérique : le mél pour l'envoi d'une affiche pour la classe</p> | <p>1) Saisir le mot brigadier sur la page du défi (Learning apps).</p> <p>2) Envoyer numériquement une affiche pour la classe (au format PDF) à : defiweb45@ac-orleans-tours.fr</p> |
| | | <p>CRCN</p> | <p>Communication et collaboration : publier des contenus en ligne.</p> <p>Création de contenus : Utilisation les fonctions d'un logiciel LibreOffice Draw.</p> | | |

| | | | | | |
|------------|--|---------------------------------------|--|---|---|
| Cycle 3 | <p>Première partie : LearningApps : les élèves réalisent l'activité pour dégager les caractéristiques d'une affiche.</p> <p>2^e partie : les élèves réalisent une affiche puis l'envoient à defiweb45@ac-orleans-tours.fr</p> | <p>Socle commun / Domaines</p> | <p>Domaine 1, les langages pour penser et communiquer :</p> <p><u>Arts plastiques :</u></p> <p>Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation d'un projet</p> <p>Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.</p> <p><u>Histoire des Arts :</u></p> <p>Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'un contexte historique et culturel de sa création. (Belle Hélène)</p> <p>Domaine 2, les méthodes et les outils pour apprendre : les outils numériques et la conduite de projets collectifs.</p> <p>Domaine 3, la formation de la personne et du citoyen : développer l'esprit critique à partir d'images générées par l'IA.</p> | <p>1- Observer 3 vraies affiches de spectacle de la Fabrique Opéra. (Aïda, La flûte enchantée, Carmen)</p> <p>1.1 Réaliser le Learning apps. (Appairer une image avec sa description)</p> <p>2 Dégager les caractéristiques d'une affiche.</p> <p>2.1 Compléter une affiche à partir d'informations relevées sur un site Internet.</p> <p>2.2 Utiliser un moyen de communication numérique : le mél pour l'envoi d'une affiche pour la classe</p> | <p>Attention : l'installation du logiciel LibreOffice Draw est nécessaire.</p> <p>1) Saisir le mot brigadier sur la page du défi (Learning apps).</p> <p>2) Envoyer numériquement une affiche pour la classe (au format PDF) à :</p> <p>defiweb45@ac-orleans-tours.fr</p> <p>Pour aller plus loin</p> <p>https://www.lafabriqueopera-valdeloire.com</p> <p>https://www.lafabriqueopera-valdeloire.com/wp-content/uploads/2021/09/CARMEN-dossier-pedagogique-CPEM-Loiret.-pdf.pdf</p> |
| | | <p>CRCN</p> | <p>Communication et collaboration : publier des contenus en ligne.</p> <p>Création de contenus : Utilisation des fonctions d'un logiciel LibreOffice Draw...</p> | | |

| Activité 4 : Technicien son | | | | | |
|-----------------------------|--|--------------------------------|--|--|--|
| Cycle 2 | Les élèves doivent s'imprégner, par observation, de plusieurs œuvres d'art. Puis ils doivent les retrouver dans la coupole de l'opéra Garnier et repérer leur position (abscisses et ordonnées). | Socle commun / Domaines | (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations. Rencontrer des œuvres d'art. Permettre aux élèves de développer leur regard. | | <p>La réponse attendue est :</p> <p>Étape 1 (coordonnées) : E4 B4 D2 et C5 à écrire en face de Matisse, Picasso, Veilhan et Haring</p> <p>Étape 2 (correction du programme) : 2D</p> <p>Pour aller plus loin :</p> <p>Clique sur les liens des artistes pour avoir plus de renseignements sur eux :</p> <p>Henri Matisse Pablo Picasso</p> <p>Xavier Veilhan Keith Haring</p> <p>Et pour t'entraîner à programmer, tu peux aller par exemple sur :</p> <p>Run Marco</p> |
| | Enfin, ils doivent lire un programme, repérer l'erreur s'y étant glissée et la corriger. | CRCN | Compétences : 3-4) Je sais programmer - Je sais écrire un programme à l'aide des outils de programmation adaptés pour l'usage en école Primaire. - Je sais déplacer un robot ou un personnage à l'écran en produisant des algorithmes simples. | | |

| | | | | | |
|--------------------|---|--------------------------------|--|--|---|
| Cycle 3 | <p>Les élèves doivent s'imprégner, par observation, de plusieurs œuvres d'art. Puis ils doivent les retrouver dans la coupole de l'opéra Garnier et repérer leur position (abscisses et ordonnées).</p> <p>Enfin, ils doivent lire un programme, repérer l'erreur s'y étant glissée et la corriger.</p> | Socle commun / Domaines | <p>(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations. Rencontrer des œuvres d'art. Permettre aux élèves de développer leur regard.</p> | <p>Tu sauras lire et te repérer dans un tableau à double entrée. Tu découvriras des œuvres d'art célèbres. Tu devras affiner ton regard pour retrouver certaines œuvres cachées.</p> <p>Tu devras associer une œuvre à l'artiste l'ayant réalisée.</p> | <p>AIDE : pour mieux observer la coupole et les œuvres, le document peut être agrandi.</p> <p>La réponse attendue est :</p> <p>Étape 1 (coordonnées) : G7, H6, A3, J10, C5 J1 et F2 à écrire en face de Matisse, Calder, Cragg, Haring, Picasso, Brancusi, Veilhan et ne rien écrire pour l'œuvre 8 de Cragg</p> <p>Étape 2 (correction du programme) : C3</p> <p>Pour aller plus loin :</p> <p>Clique sur les liens des artistes pour avoir plus de renseignements sur eux :</p> <p>Henri Matisse Alexander Calder Tony Cragg Pablo Picasso Xavier Veilhan Keith Haring Constantin Brancusi</p> |
| | | CRCN | <p>Compétences : 3-4) Je sais programmer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je sais écrire un programme à l'aide des outils de programmation adaptés pour l'usage en école Primaire. - Je sais déplacer un robot ou un personnage à l'écran en produisant des algorithmes simples. | | |

| Activité 5 : Technicien lumière | | | | | | |
|---------------------------------|--|--|---|---|---|--|
| Cycle 2 | Lie et comprendre les paroles des chansons de Carmen. Les associer extraits musicaux correspondants. | Socle commun / Domaines | <ul style="list-style-type: none"> * Domaine 1/ Lire et comprendre en autonomie des textes inconnus adaptés à la maturité et à la culture scolaire d'élèves de 9 ans. * Domaine 1/Mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise. * Domaine 2/ Utiliser les outils numériques découverts en classe pour communiquer, rechercher et restituer des informations. | <p>En faisant cette activité, j'aurai :</p> <p>Écoute attentivement un extrait musical.</p> <p>Compris des paroles d'une chanson.</p> <p>Lu un texte.</p> <p>Utilisé les outils numériques de la classe pour communiquer.</p> | <p>(Casque audio)</p> <p>Réponse attendue :</p> <p>Associer le nombre de chaque extrait musical à la lettre de chaque texte. (1C, 2E)</p> | |
| | | CRCN | 1.3 Traiter des données / Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques | | | |
| | CE2 | Comprendre les paroles des chansons de Carmen. Associer les textes correspondants. | Socle commun / Domaines | <ul style="list-style-type: none"> * Domaine 1/ Lire et comprendre en autonomie des textes inconnus adaptés à la maturité et à la culture scolaire d'élèves de 9 ans. * Domaine 1/Mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise. * Domaine 2/ Utiliser les outils numériques découverts en classe pour communiquer, rechercher et restituer des informations. | <p>En faisant cette activité, j'aurai :</p> <p>Écoute attentivement un extrait musical.</p> <p>Compris des paroles d'une chanson.</p> <p>Lu un texte.</p> <p>Utilisé les outils numériques de la classe pour communiquer.</p> | <p>(Casque audio)</p> <p>Réponse attendue :</p> <p>Associer le nombre de chaque extrait musical à la lettre de chaque texte. (1E, 2C, 3B, 4D, 5A)</p> |
| | | | CRCN | 1.3 Traiter des données / Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques | | |

| | | | | | |
|--------------------------------|--|-------------------------|--|--|--|
| Cycle 3 | CM1 CM2 6e | Socle commun / Domaines | <p>* Domaine 1/ Recourir à la lecture de manière autonome pour chercher des informations, répondre à un problème, compléter une connaissance, vérifier une hypothèse ou un propos.</p> <p>* Domaine 1/Mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise.</p> <p>* Domaine 2/ Utiliser les outils numériques pour communiquer, rechercher et restituer des informations.</p> | <p>En faisant cette activité, j'aurai :</p> <p>Écouté attentivement un extrait musical. Compris des paroles d'une chanson. Lu un texte. Utilisé les outils numériques de la classe pour communiquer.</p> | <p>Associer le nombre de chaque extrait musical à la lettre de chaque texte. 5,3,2,4,1</p> |
| | | CRCN | 1.3 Traiter des données / Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques | | |
| Activité 6 : Costumière | | | | | |
| Cycle 2 | <p>CP</p> <p>Les élèves doivent associer correctement les 2 parties des pistes audio (15 secondes coupées en 2). → 3 pistes à assembler</p> | Socle commun / Domaines | <p>Education musicale</p> <p>Socle : Domaines 1, 3, 5 :</p> <p>Ecouter, comparer : Décrire et comparer des éléments sonores de toute nature Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences</p> | <p>En faisant cette activité, j'apprends :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à écouter et comparer des éléments sonores - à identifier des ressemblances dans des extraits musicaux | <p>Les élèves doivent associer correctement les 2 parties des pistes audio (15 secondes coupées en 2). → 3 pistes à assembler Réponses attendues : A3, B1, C2</p> |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--------------------|---|--|---|
| | <p>CE1</p> <p>Les élèves doivent associer correctement les 2 parties des pistes audio (15 secondes coupées en 2). → 5 pistes à assembler</p> | | <p>Education musicale</p> <p>Socle : Domaines 1, 3, 5 :</p> <p>Ecouter, comparer : Décrire et comparer des éléments sonores de toute nature Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences</p> | <p>En faisant cette activité, j'apprends :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à écouter et comparer des éléments sonores - à identifier des ressemblances dans des extraits musicaux | <p>Les élèves doivent associer correctement les 2 parties des pistes audio (15 secondes coupées en 2).</p> <p>→ 5 pistes à assembler</p> <p>Réponses attendues : A4, B1, C3, D5, E2</p> |
| | <p>CE2</p> <p>Les élèves doivent associer correctement les 2 parties des pistes audio (15 secondes coupées en 2). → 7 pistes à assembler</p> | <p>CRCN</p> | <p>Domaine 5 : Environnement numériques Compétence 5.2 : Evoluer dans un environnement numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique | <p>En faisant cette activité, j'apprends :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à écouter et comparer des éléments sonores - à identifier des ressemblances dans des extraits musicaux | <p>Les élèves doivent associer correctement les 2 parties des pistes audio (15 secondes coupées en 2).</p> <p>→ 7 pistes à assembler</p> <p>En ligne, si association correcte → validation et ouverture de la page de l'activité 2.</p> <p>Réponses attendues : A5, C9, D1, E3, G6, H8, I2</p> <p>Saisie en ligne, si association correcte → validation et ouverture de la page de l'activité 2</p> |

| | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|
| <p style="text-align: center;">Cycle 3</p> | <p style="text-align: center;">Cycle 3</p> <p>1ère partie :</p> <p>Les élèves doivent associer correctement les 2 parties des pistes audio (15 secondes coupées en 2). → CM1 : 7 pistes à assembler</p> <p>CM2/6 : 9 pistes à assembler</p> <p>2^e partie :</p> <p>les élèves doivent coller les 2 parties d'une piste avec Audacity. Ils doivent ensuite ajouter un fondu en entrée, un fondu en sortie et un effet au choix.</p> | <p style="text-align: center;">Socle commun / Domaines</p> | <p>Education musicale</p> <p>Socle : Domaines 1,3, 5 :</p> <p>Ecouter, comparer et commenter : Comparer des éléments sonores Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux</p> <p>Explorer, imaginer et créer Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation</p> <p>Domaine 1 : Information et données Compétence 1.2 : Gérer des données - Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver</p> <p>Domaine 3 : création de contenus Compétence 3.2 : Développer des documents multimédias - Produire et enregistrer un document multimedia</p> <p>Domaine 5 : Environnement numériques Compétence 5.2 : Evoluer dans un environnement numérique - Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique</p> | <p>En faisant cette activité, j'apprends :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à écouter et comparer des éléments sonores - à identifier des ressemblances dans des extraits musicaux - utiliser les fonctions simples d'un logiciel d'édition de son (Audacity) | <p>1ère partie : Les élèves doivent associer correctement les 2 parties des pistes audio (15 secondes coupées en 2). → 7 ou 9 pistes à assembler</p> <p>2^e partie :</p> <p>Les élèves doivent coller les 2 parties d'une piste avec Audacity. Ils doivent ensuite ajouter un fondu en entrée, un fondu en sortie et un effet au choix.</p> <p>Activité 1 : en ligne, si association correcte → validation et ouverture de la page de l'activité 2.</p> <p>Réponses attendues CM1 : A4, B7, C1, D3, E5, F6, G2</p> <p>Réponses attendues CM2/6: A5, B7, C9, D1, E3, F4, G6, H8, I2</p> <p>Activité 2 : dépôt d'un fichier au format mp3 (un fichier par classe correctement nommé)</p> <p>Un fichier mp3 à valider, déposé dans le dossier de dépôt</p> |
| | <p style="text-align: center;">Cycle 3</p> | | | | |

Crédits

Réalisation DSDEN du Loiret Mission Numérique



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
du Loiret



Direction de projet



Dominique Pichard, I.E.N. en charge de la mission Numérique

Infographie / Gameplay / Coordination



Benjamin Chatelin C.P.D. Numérique

Web Développement / Conception / Coordination



Claude Baccon - Renaud Halin

Conception pédagogique / Equipe ERUN



Claude Baccon



Benjamin Chatelin



Dominique Fracelli



Renaud Halin



Sylvain Reguigne



Stanislas Rollin



Jérémy Ruelle



Laetitia Baccon



Contact : defiweb45@ac-orleans-tours.fr
tous droits réservés – septembre 2025