

Compétences travaillées au cycle 3

Compétences du CYCLE 3 de l'éducation musicale mises en jeu dans ce dossier :

Chapitre du dossier pédagogique		Participation des élèves	Instruments mis en jeu durant le spectacle
CHANTER Des chants pour aller plus loin	-reproduire et interpréter un modèle mélodique ou rythmique	x	
	-interpréter un répertoire varié avec expressivité	x	
ECOUTER COMPARER Les instruments de la Rumba Catalane	-décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents	x	x
	-identifier et nommer les ressemblances et différences entre deux extraits musicaux	x	x
	-Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique, dans un temps historique contemporain, proche ou lointain	x	x
EXPLORER IMAGINER Découverte des palmas : jeux de percussions corporelles	- Expérimenter les paramètres du son et en imaginer des utilisations, notamment au travers des percussions corporelles	x	x
ECHANGER PARTAGER Entrée dans le spectacle puis après le spectacle	-argumenter un jugement sur une musique	x	
	-écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité	x	

Articulation entre les compétences en éducation artistique et les différents domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture

En référence aux cinq domaines du socle commun, les enseignements artistiques contribuent très largement à faire acquérir aux élèves des connaissances et compétences relatives aux :

- **Domaine 1 « Les langages pour penser et communiquer » :**
 - Finalités : le langage constitue un objet de travail spécifique qui permet de mettre à distance les émotions, convoquant de ce fait un lexique étendu et particulier.
 - Moyens : le langage est un vecteur de la communication et plus spécifiquement lorsqu'il relève du sensible ou permet de prendre conscience de ce qui unit et différencie.
- **Domaine 2 « Les méthodes et outils pour apprendre » :**
 - La création dans des réalisations de tous ordres cultive la pensée divergente et l'imaginaire, elle mobilise une réflexion plus abstraite qui favorise le raisonnement et la mise en œuvre de tâches complexes.
- **Domaine 3 « La formation de la personne et du citoyen » :**
 - Sens de l'observation, curiosité, ouverture à l'altérité, autonomie de la pensée sont développés dans la découverte d'œuvres et de grandes questions de l'art, dans la formation de la personne et de sa capacité à communiquer dans un langage adapté, intentionnellement convoqué.
- **Domaine 4 « Les systèmes naturels et systèmes techniques » :**
 - Les nouvelles technologies constituent des opportunités pour créer et s'approprier de manière active des domaines artistiques. L'usage de tablettes numériques, par exemple, permet d'investir des processus créatifs spécifiques.
- **Domaine 5 « Les représentations du monde et l'activité humaine » :**
 - Identifier les caractéristiques d'œuvres en les mettant en lien avec une époque, un lieu et une culture constitue une clé de compréhension du monde. Cette identification permet de choisir les moyens d'expression en fonction de l'intention.