Communauté française

Enseignement secondaire artistique à horaire réduit (ESAHR)

Programme de cours établi par les Fédérations de Pouvoirs organisateurs CECP et FELSI

Domaine de la musique

Cours de base

Création musicale numérique

Filières de formation, de qualification et de transition

Approuvé par décision ministérielle le 26 juin 2026

Référence : R8534

Objectifs d'éducation et de formation artistiques

Objectifs d'éducation artistique communs à tous les cours et à toutes les filières

1. Le développement des facultés
a. d'observation
b. de concentration
c. d'écoute
d. d'analyse
e. de mémorisation
f. d'imagination
g. d'expression
h. d'adaptation aux contextes
i. de communication

2. Le développement
a. de la rigueur
b. de la précision
c. de l'endurance
d. du sens critique

3. L'encouragement à la curiosité

4. Le développement
a. de l'intelligence artistique
b. de la maitrise technique
c. de l'autonomie
d. de la créativité

5. La découverte des différentes facettes de la musique

6. L'affinement sensoriel et moteur

Ces objectifs d'éducation sont implicites dans toutes les activités qui s'y prêtent.

Objectifs de formation artistique spécifiques

1. La découverte et l'apprentissage de langages musicaux au moyen d'outils numériques.
2. L'initiation et la familiarisation, par l'expérimentation, à ces outils numériques.
3. La manipulation, au moyen de ces outils, d'éléments constitutifs des langages musicaux abordés.
4. L'exploitation des acquis et des recherches menées dans des productions originales. Ces productions pourront s'inscrire dans des projets interdisciplinaires et/ou multimédia.

Objectifs de formation artistique transversaux

1. L'appropriation sensorielle, cognitive et verbale des éléments du discours musical
2. L'appropriation des éléments de la maitrise technique et expressive propre au cours

Compétences

<u>À exercer</u>
tout au long de la formation artistique et prenant en compte l'intelligence artistique, la maitrise technique, l'autonomie et la créativité de l'élève

Sur la base des objectifs d'éducation et de formation artistiques, l'élève exerce ses capacités à :

1. faire de la musique
2. organiser son travail en respectant les échéances

<u>À maitriser</u>
à la fin de chacune des étapes de la formation artistique et prenant en compte l'intelligence artistique, la maitrise technique, l'autonomie et la créativité de l'élève

Sur la base des objectifs d'éducation et de formation artistiques, l'élève exerce ses capacités à :

1. repérer à l'écoute les éléments du discours musical et formuler une critique personnelle et argumentée
2. manipuler, transformer, assembler les sons
3. créer des séquences musicales et en montrer les résultats
4. transférer les contenus enseignés dans des productions personnelles, des projets interdisciplinaires et/ou multimédias
5. développer un projet créatif ou compositionnel
6. présenter ses productions devant un auditoire

Filière : FORMATION

1. Découverte et apprentissage de langages musicaux au moyen d'outils numériques	
Contenus	**Compétences à maîtriser** **prenant en compte l'intelligence artistique,** **la maîtrise technique, l'autonomie et la créativité**

<u>Découverte et repérage d'oreille d'éléments du discours musical dans les œuvres de création musicale numérique</u> :
• Genres (non exhaustif):
  ○ Musique :
  • de film
  • de dessin animé
  • de publicité
  • de jeu vidéo
  ○ Jingle
• Langages musicaux :
  ○ Musiques classiques
  ○ Musiques non classiques
• Style
• Caractère
• Compositeur
• Instrumentation
• Tempo
• Métrique binaire et ternaire
• Mesure
• Forme
• Thèmes – phrase, mélodie, motifs, cellules
• Dynamiques
<u>Analyse critique</u> :
• Des œuvres abordées, en prenant en compte les éléments du discours musical (voir ci-dessus)
	L'élève démontre ses capacités à :
	Repérer à l'écoute les éléments du discours musical et formuler une critique personnelle et argumentée

2. Initiation et familiarisation aux outils numériques	
Contenus	**Compétences à maîtriser** **prenant en compte l'intelligence artistique,** **la maîtrise technique, l'autonomie et la créativité**
<u>Outils numériques</u> : • Ordinateur • Séquenceur • Enregistreur multipiste • Fichiers audios • Fichiers Midi • Matériel audio : micros, amplificateurs, haut-parleurs, câbles • Synthétiseurs et instruments électroniques • Expander • Clavier maître • Sampler (échantillonneur) • Sample (échantillon) • Banques de sons • Logiciels audios • Logiciels MIDI • Table de mixage : analogique, numérique ou virtuelle • Effets, plugins : delay, écho, noise gate, compresseur, limiteur, réverbération, chorus, phaser • Logiciels de notation musicale	**L'élève démontre ses capacités à :** Connaître et utiliser les différents outils numériques
<u>Expérimentation et manipulation</u> : • Connectivité et câblage : connections analogiques et/ou numériques des outils • Captation • Enregistrement multipiste audio et Midi • Utilisation des effets • Programmation de séquences • Mixage • Edition • Mise en format pour le support final • Initiation à l'édition de partitions	Manipuler, transformer, assembler les sons

3. Productions originales	
Contenus	**Compétences à maîtriser** **prenant en compte l'intelligence artistique,** **la maîtrise technique, l'autonomie et la créativité**

<u>Productions personnelles</u> :
• Composition
• Initiation à l'orchestration et à l'arrangement
• Sound design
<u>Projets interdisciplinaires et/ou multimédia</u> :
• En fonction des projets de collaborations internes et externes :
  ○ Réalisations d'accompagnements musicaux
  ○ Bandes sonores
• Illustrations sonores de films, de séquences vidéo
• Décors sonores
	L'élève démontre ses capacités à :
	Créer des séquences musicales et en montrer les résultats
	Transférer les contenus enseignés dans des productions personnelles, des projets interdisciplinaires et/ou multimédias
	Développer un projet créatif ou compositionnel
	Présenter ses productions devant un auditoire

Filière : QUALIFICATION

1. Apprentissage de langages musicaux au moyen d'outils numériques	
Contenus	**Compétences à maîtriser** **prenant en compte l'intelligence artistique,** **la maîtrise technique, l'autonomie et la créativité**

<u>Repérage d'oreille d'éléments du discours musical dans les œuvres de création musicale numérique</u> :
• Genres (non exhaustif):
  ○ Musique :
  • de film
  • de dessin animé
  • de publicité
  • de jeu vidéo
  ○ Jingle
• Langages musicaux :
  ○ Musiques classiques
  ○ Musiques non classiques
• Style
• Caractère
• Compositeur
• Instrumentation
• Tempo
• Métrique binaire et ternaire
• Mesure
• Forme
• Thèmes – phrase, mélodie, motifs, cellules
• Dynamiques
<u>Analyse critique</u> :
• Des œuvres abordées, en prenant en compte les éléments du discours musical (voir ci-dessus)
	L'élève démontre ses capacités à :
	Repérer à l'écoute les éléments du discours musical et formuler une critique personnelle et argumentée

2. Manipulation des outils numériques	
Contenus	**Compétences à maîtriser** **prenant en compte l'intelligence artistique, la maîtrise technique, l'autonomie et la créativité**
<u>Outils numériques</u> : • Ordinateur • Séquenceur • Enregistreur multipiste • Fichiers audios • Fichiers Midi • Matériel audio : micros, amplificateurs, haut-parleurs, câbles • Synthétiseurs et instruments électroniques • Expander • Clavier maître • Lutherie électronique • Sampler (échantillonneur) • Sample (échantillon) • Banques de sons • Logiciels audios • Logiciels MIDI • Table de mixage : analogique, numérique ou virtuelle • Effets, plugins : delay, écho, noise gate, compresseur, limiteur, réverbération, chorus, phaser • Logiciels de notation musicale	**L'élève démontre ses capacités à :** Connaître et utiliser les différents outils numériques
<u>Manipulation</u> : • Connectivité et câblage : connections analogiques et/ou numériques des outils • Captation • Enregistrement multipiste audio et Midi • Utilisation des effets, plugins • Gestion des contrôleurs Midi • Programmation de séquences • Mixage • Edition • Mastering • Mise en format pour le support final	Manipuler, transformer, assembler les sons

• Edition de partitions : encodage, mise en page, partie directrice et parties séparées, export
• Paramètres du son
  ○ Notions d'acoustique
  ○ Visualisation du son
  ○ Outils de mesure
  ○ Aspects dynamiques du son
  ○ Aspects fréquentiels du son
  ○ Aspects de spatialisation du son	

3. Productions originales

Contenus	Compétences à maîtriser prenant en compte l'intelligence artistique, la maîtrise technique, l'autonomie et la créativité

Productions personnelles
• Composition
• Orchestration
• Arrangements
• Sound design
• Installations sonores
 	
Projets interdisciplinaires et/ou multimédia
• En fonction des projets de collaborations internes et externes :
  ○ Réalisations d'accompagnements musicaux
  ○ Bandes sonores, musiques de scène
  ○ Représentation sonore d'un art visuel (peinture, sculpture, photo)
• Illustrations sonores de films, de séquences vidéo
• Décors sonores
	L'élève démontre ses capacités à :
	
	Créer des séquences musicales et en montrer les résultats
	
	Transférer les contenus enseignés dans des productions personnelles, des projets interdisciplinaires et/ou multimédias
	
	Développer un projet créatif ou compositionnel
	
	Présenter ses productions devant un auditoire

Filière : TRANSITION

1. Apprentissage de langages musicaux au moyen d'outils numériques	
Contenus	**Compétences à maîtriser** **prenant en compte l'intelligence artistique,** **la maîtrise technique, l'autonomie et la créativité**

<u>Audition active et repérage</u> :
• Genres (non exhaustif):
  ○ Musique :
  • de film
  • de dessin animé
  • de publicité
  • de jeu vidéo
  ○ Jingle
• Langages musicaux :
  ○ Musiques classiques
  ○ Musiques non classiques
• Style
• Caractère
• Compositeur
• Instrumentation
• Tempo
• Métrique binaire et ternaire
• Mesure
• Forme
• Thèmes – phrase, mélodie, motifs, cellules
• Dynamiques
<u>Analyse critique</u> :
• Des œuvres abordées, en prenant en compte les éléments du discours musical (voir ci-dessus)
	L'élève démontre ses capacités à :
	Repérer à l'écoute les éléments du discours musical et formuler une critique personnelle et argumentée

2. Manipulation des outils numériques	
Contenus	**Compétences à maîtriser** **prenant en compte l'intelligence artistique,** **la maîtrise technique, l'autonomie et la créativité**
<u>Outils numériques</u> : • Ordinateur • Séquenceur • Enregistreur multipiste • Fichiers audios • Fichiers Midi • Matériel audio : micros, amplificateurs, haut-parleurs, câbles • Synthétiseurs et instruments électroniques • Expander • Clavier maître • Lutherie électronique • Sampler (échantillonneur) • Sample (échantillon) • Banques de sons • Logiciels audios • Logiciels MIDI • Table de mixage : analogique, numérique ou virtuelle • Effets, plugins : delay, écho, noise gate, compresseur, limiteur, réverbération, chorus, phaser • Logiciels de notation musicale	**L'élève démontre ses capacités à :** Connaître et utiliser les différents outils numériques
<u>Expérimentation et manipulation</u> : • Connectivité et câblage : connections analogiques et/ou numériques des outils • Captation • Enregistrement multipiste audio et Midi • Utilisation des effets • Programmation de séquences • Mixage • Edition • Correction • Mastering • Mise en format pour le support final	Manipuler, transformer, assembler les sons

• Edition de partitions : encodage, mise en page, partie directrice séparées, export
• Paramètres du son
  ○ Notions d'acoustique
  ○ Visualisation du son
  ○ Outils de mesure
  ○ Aspects dynamiques du son
  ○ Aspects fréquentiels du son
  ○ Aspects de spatialisation du son	

3. Productions originales

Contenus	Compétences à maîtriser prenant en compte l'intelligence artistique, la maîtrise technique, l'autonomie et la créativité

Productions originales
• Composition
• Orchestration
• Arrangements
• Sound design
• Installations sonores
 	
Projets interdisciplinaires et/ou multimédia
• En fonction des projets de collaborations internes et externes :
  ○ Réalisations d'accompagnements musicaux
  ○ Bandes sonores, musiques de scène
  ○ Représentation sonore d'un art visuel (peinture, sculpture, photo)
• Illustrations sonores de films, de séquences vidéo
• Décors sonores
	L'élève démontre ses capacités à :
	
	Créer des séquences musicales et en montrer les résultats
	
	Transférer les contenus enseignés dans des productions personnelles, des projets interdisciplinaires et/ou multimédias
	
	Développer un projet créatif ou compositionnel
	
	Présenter ses productions devant un auditoire