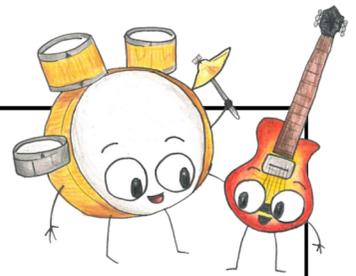


# La place de Miko

## Matériaux d'enseignement



### Définitions

La note fondamentale - la note en bas de l'accord qui indique la lettre de son nom. Par exemple, si la guitare et le clavier jouent un accord Sol majeur avec trois notes, la basse joue la note fondamentale de l'accord, ou bien la note Sol.

Les retours - le son qui provient quand deux microphones sont trop proches, soit à l'haut-parleur ou l'un à l'autre. Le son indésirable qui est produit est souvent un hurlement ou un bourdonnement faible, mais peut toutefois être employé en tant que matériel utile dans certains genres de musique.

La musique de fond - les parties que les claviers jouent qui passent souvent en arrière-plan, mais qui fournissent néanmoins une nuance particulière au son entier.

La mélodie principale - les parties jouées par les claviers qui sont facilement distinguées et identifiables, comme "Jump" de Van Halen.

Micro - la version raccourcie du mot "microphone."

Harmonies - les harmonies existent quand deux notes ou plus se jouent en même temps. Typiquement, plusieurs harmonies sont perçues en tant que sons plaisants, mais d'autres peuvent également créer des sons désagréables.

### Les liens socio-émotionnels

L'apprentissage socio-émotionnel (ASE) permet aux élèves de se concentrer sur les compétences essentielles de travailler en pairs, de renforcer la résilience, et d'atteindre des buts. La place de Miko contient beaucoup de liens socio-émotionnels qui peuvent aider vos apprenant.e.s à renforcer ces compétences.

### Les cinq compétences

- La gestion de soi - s'occupe de la capacité de gérer ses émotions afin d'atteindre ses buts.
- La conscience sociale - s'occupe de la capacité de démontrer l'empathie et la compassion envers les autres.
- La conscience de soi - s'occupe des capacités de reconnaître ses émotions, ses forces et ses faiblesses personnelles.
- La prise de décision responsable - s'occupe de la capacité de faire des choix éthiques et constructifs concernant le comportement.
- Les compétences de relations - s'occupent de la capacité de former des relations positives, de travailler ensemble et de résoudre des conflits.

## Les liens à La place de Miko

- La conscience de soi - Miko savait qu'il était triste et a pu justifier ses sentiments. Il aimait chanter, mais ne pouvait pas trouver sa place d'appartenance. En trouvant cette place dans le monde, il savait qu'il se sentait nerveux, mais il a quand même essayé. Cette notion démontre l'essentiel d'un des thèmes principaux du livre.
- Les compétences de relation - Miko essaye de trouver son peuple et se fait des amis pendant son parcours. À la fin du livre, les amis travaillent ensemble en tant que groupe musical.
- La conscience de soi - Miko se rend compte qu'il ne trouve pas sa place dans un tel endroit, et qu'il existe d'autres places auxquelles il peut s'élever à son potentiel.

## Le thème principal

Le thème principal de La place de Miko suggère que chaque personne a une importance et que tout le monde a une place d'appartenance. Il faut d'abord trouver sa force et la poursuivre. En somme, tout le monde a bien des forces, mais ne peut pas réussir à tout.

## Questions

Ci-dessous se trouve quelques questions de réflexion pour les apprenant.e.s qui visent à faciliter leurs connaissances de soi, de reconnaître leurs forces et leurs faiblesses, et de proposer des solutions aux problèmes auxquels ils pourraient être confrontés.

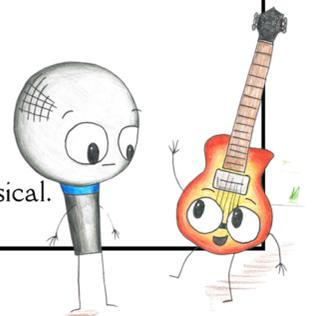
- Est-ce qu'il y a quelque chose qui démontre vos forces? Aimez-vous le faire?
- Est-ce qu'il y a quelque chose qui pose des défis pour vous, mais que vous aimeriez quand même essayer?
- Est-ce qu'il y a quelque chose que vous aimez faire, même s'il vous pose des défis?
- Quelles sont les façons ou les manières d'améliorer cette compétence?
- Est-ce qu'il y a quelque chose que vous aimeriez faire que vous n'avez jamais essayé? Si oui, qu'est-ce que c'est?
- Selon vous, qu'est-ce que c'est qu'un but (au-delà des sports!)? Avez-vous des buts pour l'avenir? Si oui, que sont-ils?
- Avez-vous déjà vécu l'expérience de ne pas appartenir dans un tel endroit? Comment est-ce que vous avez résolu la situation?
- Quelle est votre place préférée? Quelle place vous rend le plus content?
- Est-ce que vous étiez déjà nerveux.se d'accomplir quelque chose? Si oui, qu'est-ce que c'était? Êtes-vous finalement arrivé à le réaliser, et est-ce que c'était autant effrayant que vous avez prévu?

## Les idées de leçons

Voici des idées qui pourraient faciliter une leçon avec des liens transdisciplinaires.

Les apprenant.e.s peuvent...

- Déterminer combien de cordes ont des guitares et des basses, afin de trouver d'autres instruments de musique qui ont plus que six cordes et moins que quatre.
- Inventer et concevoir un "ami instrument musique" pour rejoindre leur groupe musical.



- Rechercher des fleurs et des plantes avec des noms musicaux.
- Trouver une force personnelle et créer un projet basé sur cette compétence (APP - l'apprentissage par projet)
- Trouver plus d'onomatopées au-delà du CLAQUE! BOUM! (et) FRACAS! du livre. Les apprenant.e.s peuvent concevoir leurs propres lettres afin que ces mots se démarquent.
- Créer une itinéraire de tournée pour Miko et ses amis, en apprenant davantage des villes et des places qu'ils visitent.
- Créer leurs propres groupes de rock, y compris un nom et une chanson (mêmes des paroles sans musique).
- Créer une histoire d'un des personnages au-delà du contenu du livre.
- Créer une suite ou un épilogue à La place de Miko.
- Si vous avez accès à un clavier ([Shared Piano](#) ou [Chrome Music Lab](#)), demandez aux apprenants de trouver et de jouer l'accord Fa majeur à la page 19. Ensuite, déterminez si les élèves peuvent également découvrir comment jouer d'autres accords.
- Composer une mélodie ou une progression d'accords en se servant des accords dans le livre.
- Jouer les accords à la page 17.
- Créer une courte histoire de rimes en forme AAB CCB ou bien en suivant d'autres schémas rimiques.
- Dessiner les personnages du livre et créer un manuel pour pouvoir les dessiner.
- Créer un spectacle en jouant les rôles des personnages du livre.
- S'imaginer dans le studio d'enregistrement de Guitare, afin de créer un podcast de leur sujet préféré avec [BandLab for Education](#).
- Rechercher et présenter un des instruments du groupe de rock.
- Imaginer et créer la première chanson de Miko avec son nouveau groupe musical.
- Trouver des régularités dans les pages du livre.

## Remarques

- Avez-vous remarqué les fleurs pendant le parcours de Miko? Peux-tu les nommer? Quels sont les noms des arbres bizarres? (Réponses: les fleurs clochettes [campanules], les trompettes des anges [brugmansia], les têtes de violon, et une plante de notes musicales. Les arbres sont un instrument de musique appelé un arbre de cloches.
- D'où pensez-vous que le renard est venu, et pourquoi il ne chante pas?
- Pouvez-vous nommer les instruments dans le public au concert de Miko? (Réponse: un tambourin, un bodhrán, un saxophone, une trompette, un trombone, une guitare acoustique, une cymbale, des tambours toms, une caisse claire, et deux autres microphones).
- Quel accord est joué à la page 19? (Réponse: Fa majeur)
- Le clavier d'un piano à pleine grandeur est distingué par ses 88 touches. Combien de touches est-ce que le clavier possède dans le livre? (Indice: la réponse n'est PAS 88, et le nombre de touches varie d'un dessin à l'autre).
- Quelle est la réponse au problème de mathématiques au tableau blanc de la première page? (Réponse: 18)
- Qu'est-ce que le clavier cherche du cabanon à la page 11? Si quelque chose a été remis à sa place, qu'est-ce que ça pourrait être?

