



Jouer avec le code

Programmer des compositions musicales en live.

Jusqu'au 11 septembre
inscription en ligne

Septembre
confirmation de votre inscription

Octobre
formation et lancement du projet

Décembre à février
Visite de l'intervenant dans les classes (1h30)

Juin
Rencontre finale et rendu des projets

Projet collaboratif combinant le travail en ligne, les rencontres et alliant **code, programmation informatique, et musique**

Un projet ouvert à toutes les disciplines (**musique, technologie, mathématiques, documentation et anglais**) et aux classes de cycle **3 et de collège**.

Le transport des élèves est à la charge de l'établissement.

Le live-coding : cette technique consistant à jouer de la musique en écrivant du code informatique est sans limite.

Le projet vous propose de vous entraîner toute l'année en équipe et par classe à écrire et modifier des lignes de code pour relever le défi des sons et des musiques les plus improbables. Il s'agit d'un travail d'équipe que vous serez amené à performer en fin d'année scolaire. Lors de ce concert, chacun passera devant l'ordinateur pour ajouter sa touche à une création musicale collective. Il faudra se challenger pour proposer toujours quelque chose d'original.



Johann Philippe, compositeur, vous accompagnera tout au long de l'année, de la **découverte des bases de la programmation informatique et du live-coding** à la performance finale.

Johann Philippe

Compositeur
live coding



Johann Philippe est compositeur de musiques électroacoustiques et sonophiles. Il mène des projets avec la Classe Culturelle Numérique Code où il offre aux élèves l'opportunité de plonger dans le monde de la programmation en utilisant la musique comme vecteur d'apprentissage tout en attachant une grande importance à l'expression des saveurs poétiques singulières liées à chaque création sonore.

teaser du projet

Les +

Une **plateforme de live-coding en ligne** sera mise à disposition des enseignants et des élèves durant le projet afin de réaliser concrètement les compositions.

Pour participer, il faut obligatoirement :
1 ordinateur, 1 clavier, 1 connexion internet,
1 système de diffusion sonore,
1 vidéo-projecteur et 1 écran où projeter.

Réseau Canopé

Un médiateur du réseau Canopé dédié à la CCN est mobilisable tout au long du projet par les enseignants pour le suivi du calendrier des publications, la formation et l'organisation des visites et des rencontres.

Partenaire

GRAME Générateur de Ressources et d'Activités Musicales Exploratoires - labellisé Centre national de création musicale et nourrissant la vitalité de la création musicale et sonore.



S'inscrire

Inscription gratuite en ligne depuis la tuile Classes Culturelles Numériques du site www.laclassse.com

Projet conçu et réalisé par Erasme, financé par la Métropole de Lyon dans le cadre de l'accompagnement des usages de l'ENT (Espace Numérique de Travail) www.laclassse.com. Les Classes Culturelles Numériques sont co-financées par l'Union Européenne.



ERASME

MÉTROPOLE
GRAND LYON

CANOPÉ
LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

ACADÉMIE
DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

École académique
de la formation continue