

CODE

2021-2022 • code.laclassed.com

- Pré-inscription en ligne depuis la tuile **Classes Culturelles Numériques** du site www.laclassed.com

Projet d'usage de l'ENT, alliant code informatique et **création de musique électronique**.

Un projet ouvert à toutes les disciplines (**Musique, EPS, mathématiques, technologie, arts-plastiques, profs docs, EMI...**) et à tous les niveaux du CM à la 3^{ème}.

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

Déroulement de l'année :

Mai Juin 2021
pré-inscription en ligne

Déc. 2021 / mars 2022
Visites des classes

Juillet 2021
résultat de la sélection
des candidatures

Mai 2022
Rencontre finale

Sept. Oct. 2021
formation
et lancement du projet

Mai 2022
Fin de projet

Un projet collaboratif :



Le projet code.laclassed.com se déroule en ligne durant l'année scolaire, en classe avec les visites de l'intervenant et lors de la rencontre finale.

Du code à la musique électronique ! Comment illustrer un jeu vidéo ?

Un codeur créatif, Sébastien Albert, accompagne 10 classes de collèges et écoles. En partenariat avec un compositeur de Game, le Centre national de création musicale (<http://www.grame.fr>). Le codeur proposera aux élèves de concevoir des séquences sonores, puis de les faire correspondre à des actions dans le jeu. Les élèves seront amenés à coder des objets et instruments concrets (cartes micro:bit, gramophone), puis ils produiront des sons qui viendront illustrer des séquences de jeu.

La technologie utilisée est une carte Micro:bit (<https://microbit.org/fr/>) développée pour la pédagogie, adossée aux outils de création musicale de Game comme le gramophone.

Projet proposé par Erasmé - Service usages numériques de la Métropole de Lyon, dans le cadre de l'accompagnement des usages de l'ENT (Espace Numérique de Travail) www.laclassed.com

Sébastien Albert Développeur créatif

Sébastien Albert est un codeur créatif, fondateur du studio de création numérique STUDIO ALBERT. L'activité du studio consiste à assister des artistes et directeurs artistiques à ajouter et mêler la technologie à leurs œuvres. Ces projets deviennent alors des terrains d'expérimentation et de collaboration. Compétent dans des domaines aussi variés que l'électronique, les objets connectés et la réalité mixte, les réalisations du Studio Albert contribuent à rendre le public acteur des œuvres, et à partir de la technologie comme source d'inspiration.

