



Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

• MUSIQUE ASSISTÉE PAR ORDINATEUR - 8 BITS •

“ Découvrir les étapes de création d'une musique de jeu vidéo en 8 bits puis s'initier à sa création à l'aide d'un logiciel adapté.

Durée de l'atelier :	10 heures
Nombre d'animateur :	1 animateur
Taille du groupe :	8 par animateur
Âge :	8 ans et +

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Faire découvrir les méthodes actuelles de production de musiques et manipuler les outils techniques adaptés.
- Favoriser le développement personnel de l'enfant à travers la créativité par la musique.
- Favoriser le travail collaboratif.
- Sensibiliser au concept des licences "Creative Commons".

Compétences techniques mises en valeur :

- Manipulation du clavier et de la souris
- Manipulation de logiciels spécifiques
- Manipulation d'une clé USB
- Navigation et recherche sur Internet
- Initiation à la Musique Assistée par Ordinateur (MAO)
- Partage et diffusion d'une œuvre

Notions de Citoyenneté Numérique mises en valeur :

- 1 Communication en ligne
- 2 Sécurité en ligne
- 3 Plagiat et droits d'auteur
- 4 Cyberintimidation
- 5 Bien-être physique et psychologique
- 6 Publicité et marketing
- 7 Achat et vente en ligne
- 8 Empreinte numérique
- 9 Compétences informationnelles



Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

DIFFICULTÉ: ★★☆☆☆

L'atelier s'appuyant sur la découverte de musiques créées par ordinateur et d'un logiciel approprié, il ne nécessite pas de pré-requis particuliers. Il demande à se laisser guider par sa sensibilité ou sa curiosité. Il laisse par ailleurs une grande place à la créativité et à l'expression des sentiments, il peut donc parfois paraître un peu intimidant pour certains enfants (à qui PANGOLIN proposera de reproduire des musiques existantes).

LOGISTIQUE: ★★☆☆☆

Nécessite peu de matériel, il requiert néanmoins l'utilisation de casques audio pour chaque participant-e. L'accès à internet n'est pas obligatoire pour l'usage du logiciel de MAO mais il est nécessaire pour la recherche d'images.

LISTE DU MATÉRIEL: ★★☆☆☆

- **Nous** : Casques audio, fiches pédagogiques en lien avec l'atelier, stabilos de couleurs, crayons, feuilles.
- **Structure d'accueil** : salle équipée d'ordinateurs, tables, chaises.
Si la structure ne dispose pas de salle informatique nous pouvons apporter des ordinateurs portables.

COÛT: ★☆☆☆☆

L'atelier ne nécessite pas de matériel particulier et est entièrement réalisé avec des logiciels libres disponibles sur Internet.

Mais... C'est quoi un logiciel libre ?

C'est un logiciel qui permet à ses utilisateurs de l'exécuter, le copier, le distribuer, l'étudier, le modifier et l'améliorer. Il se différencie d'un logiciel propriétaire par les libertés et le partage qu'il accorde à tous et entre tous les usagers.

Pour en savoir plus : <https://framasoftware.org/>

Logiciel(s) utilisé(s)

- BeepBox (<https://beepbox.co>)

Recommandations

- Utilisez de préférence le site officiel : vous éviterez l'installation d'applications indésirables voire intrusives sur votre ordinateur.
- Sinon optez pour SourceForge ou commentcamarche.
- Enregistrez le fichier exécutable et analysez-le avec votre antivirus, on n'est jamais trop prudent !
- Prenez le temps de lire les boîtes de dialogue qui s'affichent et décochez les cases sélectionnées par défaut. Puis laissez-vous guider.



Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Séances	Déroulement de la séance
1	<p>Introduction à la musique à l'aide des émotions : les enfants sont amenés à exprimer ce qu'ils ressentent suite à l'écoute de différentes musiques 8 bits ; puis à l'aide de la musique corporelle : les enfants utilisent leur corps ou ce qui les entoure, et proposent des rythmes pour créer collectivement un morceau. ⁵</p> <p>Introduction à la musique de jeux vidéo.</p> <p>Durée : 2h</p>
2	<p>Recherche d'image sur Internet pour faciliter l'inspiration et l'appropriation du thème choisi par l'enfant. ⁹ Présentation collective du logiciel "Beepbox" puis découverte, exploration et création libre par chaque enfant. Mise en commun et discussion. ⁵</p> <p>Durée : 2h</p>
3	<p>Présentation et discussion autour de morceaux de "Game Over" ou de "Continue" dans les jeux vidéo. Recherche d'image de "Game Over" ou de "Continue" pour faciliter l'inspiration. ⁹</p> <p>Création libre sur l'un de ces 2 thèmes puis temps d'échange. ⁵</p> <p>Durée : 2h</p>
4	<p>Poursuite du travail amorcé au cours de la séance précédente. Temps d'échange avec critiques constructives pour enrichir et partager chacun des projets. ⁵</p> <p>Durée : 2h</p>
5	<p>Préparation à la restitution finale : dénomination du fichier audio puis montage de la musique composée avec l'image utilisée pour susciter l'inspiration. Choix de la licence libre pour partage et diffusion. ³ Envoi de l'enfant, à partir d'une adresse mail PANGOLIN, de sa musique sur la boîte mail de ses parents. ¹</p> <p>Durée : 2h</p> <p>Au cours de tous les stades de création, si l'enfant peine à réaliser sa musique, il se verra proposer des modèles à reproduire afin qu'il ne se sente ni lésé, ni frustré. ³</p>

