

PROJET INFORMATIQUE EN CENTRE D'ADAPTATION SCOLAIRE, D'INTEGRATION ET D'APPRENTISSAGE (CASIA)

SOMMAIRE



PREAMBULE



MOYENS MATERIELS



MOYENS HUMAINS



AMENAGEMENT DES SEANCES DU 1^{er}
SEMESTRE



AMENAGEMENT DES SEANCES DU 2^{ème}
SEMESTRE



BILAN

PREAMBULE

Ce projet est destiné à un CASIA pour des jeunes de 13 à 15 ans souffrant d'une déficience intellectuelle. Nous tenterons de faire découvrir à ces jeunes l'univers de la musique sur ordinateur qui peut être à la fois un moyen de s'exprimer, de se défouler et de communiquer, de partager avec les autres. Cette activité sera réalisée au travers de différentes modalités :

- du chant
- de l'enregistrement
- de l'écoute
- de la manipulation d'instruments et de machines musicales
- de la manipulation de l'outil informatique
- écriture de chansons.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- découverte de l'informatique
- développement d'une culture musicale
- développement créativité et imagination
- sociabilisation
- développement du langage
- développement et mise en valeur de la personnalité

MOYENS MATERIELS

1 ordinateur	1000 €
1 clavier	90 €
1 boîte à rythme	150 €
1 Logiciel de création musicale	30 €
1 Micro	15 €
1 Logiciel d'enregistrement (séquenceur)	75 €
CD-R Vierges	30 €
TOTAL	1390 €

Tout le matériel est disposé dans une pièce uniquement réservée à cette activité, dans laquelle les enfants n'ont pas l'habitude d'aller.

Le clavier permettra aux enfants de jouer des notes facilement, comme ils l'entendent. La boîte à rythmes est faite de « pads », c'est à dire des touches larges, très solides, sur lesquelles les enfants pourront taper très fort si ils le souhaitent, sans pour autant détériorer le matériel. Chaque touche correspond à un instrument de percussion.

Le logiciel de création musicale est très simple d'utilisation. Visuellement, il ressemble un peu à un puzzle, avec des « segments » de couleurs différentes, représentant chacun une séquence musicale. Quel que soit l'assemblage de « segments » que propose l'enfant au logiciel, il en ressortira une musique harmonieuse, mais originale et singulière à la fois.

Le logiciel d'enregistrement est un peu plus compliqué d'utilisation, ce sera donc surtout l'éducateur qui s'occupera des séances d'enregistrement. Toutefois, il laissera la possibilité aux jeunes de déformer à loisir, simplement, les sons qu'ils ont enregistré.

L'ordinateur servira enfin à graver sur CD-R les morceaux que les jeunes ont enregistré. Ils repartiront donc chez eux chaque mois avec un disque comprenant leur création, ce qui aura pour but de stimuler leur créativité, le développement de leur personnalité par le biais de la valorisation.



Un exemple de « puzzle » musical avec Magix Studio, un logiciel de création musicale sur ordinateur.

MOYENS HUMAINS

Ce projet est mené sur un groupe de 4 jeunes encadrés par 1 éducateur spécialisé. Il aura lieu 1 fois par semaine le mercredi à raison de 2 heures. Chaque jeune se concentrera sur une activité particulière (chant, utilisation de machines et/ou d'instruments etc...) et se relaieront régulièrement à l'ordinateur pour enregistrer leur création.

AMENAGEMENT DES SEANCES DU 1^{er} SEMESTRE

L'activité se déroulant sur l'année scolaire complète, elle sera divisée en 2 semestres. Durant le 1^{er} Semestre, les enfants seront avant tout amenés à découvrir et apprivoiser le matériel qui leur est proposé. Les séances s'articuleront donc principalement autour de l'enregistrement régulier de leurs créations, afin de leur restituer un disque, chaque fin de mois, qui comprendra toutes leurs compositions.

Au 2^{ème} semestre, les enfants commenceront à élaborer un spectacle de fin d'année, durant lequel ils pourront se mettre en scène soit en interprétant soit en exprimant, de la manière qu'ils veulent, la musique qu'ils ont crée au cours du premier semestre. Pour cette raison, que ce soit au premier ou au deuxième semestre, chaque mois sera divisé en 4 séances, qui seront elles répétées de mois en mois.

Séance 1	L'éducateur commence par donner des rôles, auxquels sont associés des activités particulières, à chaque jeune. Concrètement, un jeune pourra, accompagné de l'éducateur : - écrire des paroles de chanson, et chanter - taper des rythmes sur la boîte à rythme - jouer du clavier - composer, à partir de sons pré-enregistrés, une bande son originale grâce au logiciel de création	Une fois les rôles attribués, les enfants sont libres d'expérimenter et d'essayer les instruments proposés à leur convenance, afin de les laisser se familiariser par eux-mêmes à ce nouveau matériel.
Séance 2	L'éducateur, en fonction de ce qui a été fait la semaine précédente par les enfants, les accompagne dans leurs activités respectives, tour à tour, afin de donner une direction à leurs efforts créatifs.	L'éducateur se met ensuite de nouveau en retrait et tente d'analyser ce qui ressort de son association avec les jeunes.
Séance 3	L'éducateur tente de mettre en relation les travaux de chaque jeune, suggère des modifications qui permettront l'assemblage des créations de chacun.	Une fois la direction donnée, les jeunes seront libres de jouer ensemble, dans un effort de sociabilisation.
Séance 4	D'abord, l'éducateur rappelle à chaque jeune les éléments apportés par eux la semaine précédente, en leur expliquant le but de la séance, qui est l'enregistrement.	Dans un deuxième temps, chaque jeune vient enregistrer sa création, et l'éducateur tente d'adapter le travail de chacun pour qu'il en ressorte une œuvre collective. Une fois l'enregistrement terminé, il remet à chaque jeune un disque de leur(s) morceau(x).

AMENAGEMENT DES SEANCES DU 2^{ème} SEMESTRE

Séance 1	L'éducateur doit, pour cette séance, avoir préparé au préalable un projet de spectacle de fin d'année. Il doit pour cela tenir compte des difficultés des enfants, et leur proposer une activité adaptée.	Une fois dans la séance, l'éducateur fait part de son projet aux enfants, et comme pour le 1 ^{er} semestre, il attribue à chacun des tâches particulières.
-----------------	---	---

Séance 2	L'éducateur et les enfants se mettent d'accord sur le morceau à travailler. En effet, chaque mois, les enfants vont apprendre à jouer ensemble un des morceaux qu'ils ont enregistré au cours du semestre précédent.	Une fois qu'ils se sont mis d'accord sur le morceau à jouer, l'éducateur organise une séance d'écoute du morceau choisi.
Séance 3	La 3 ^{ème} séance est consacrée au travail du morceau, chaque jeune travaille sa partie.	L'éducateur intervient régulièrement pour s'assurer de l'aspect collectif du travail.
Séance 4	Les enfants revoient une fois le morceau qu'ils ont travaillé durant le mois.	Ensuite, chaque mois, la 4 ^{ème} séance servira à faire un mini-spectacle, durant lequel les jeunes pourront jouer ensemble et préparer pas à pas la « mise en scène » de chaque titre.

BILAN

Le spectacle aurait lieu le 26 juin, et sera présenté aux parents d'élèves. Ce spectacle sera l'occasion de montrer aux parents le travail réalisé avec leurs enfants en cours d'année. En ce qui nous concerne, en tant que professionnels, le bilan sera double : d'un côté nous attendons la réaction de nos collègues et des parents, mais la réaction des enfants eux-même nous importe tout autant. Si les jeunes ont su, ou ont pu se montrer créatifs au travers de cette activité, le bilan sera positif, car c'était le but premier de ce projet. Bien sûr, le projet peut-être modifié en fonction des réactions des jeunes, comme des collègues, et peut être revu et corrigé en vue d'être amélioré.

FLORENT M.
MICKAEL M.