



Projet d'éducation artistique et culturelle



• Panda Events

En 20 années d'existence, Panda Events est devenu un acteur incontournable du secteur de l'événementiel culturel, grâce au succès populaire et touristique de ses manifestations, comprenant la réalisation de plus de 500 concerts et plus d'une cinquantaine de festivals depuis sa création. Panda Events s'est engagé localement auprès des artistes dans une démarche de production de spectacles, et se positionne comme une structure ressource auprès de tous ceux qui souhaitent être porteurs de projets dans le domaine culturel. Conscients que la culture est l'affaire de tous et un besoin pour chacun, nous militons pour le développement culturel et une prise en compte plus grande des musiques actuelles, des pratiques amateurs et des associations qui font vivre ces projets.

9 ateliers seront construits autour de la pratique musicale des artistes partenaires de l'association.

OBJECTIFS DÉCOUVERTE

- Rencontre avec l'oeuvre musicale ;
- Immersion dans l'univers des auteurs, compositeurs, interprètes, musiciens ;
- Échange avec les artistes

PRATIQUE ARTISTIQUE

- Mise en pratique des concepts découverts : écriture de courts poèmes/ chansons, création de court extraits musicaux via les logiciels spécialisés
- Rencontre avec la scène : restitution du travail réalisé
- Débat et retour sur les travaux réalisés par ses camarades

APPRENTISSAGE

- Savoir faire : acquisition de connaissances théoriques (culture générale et artistique) et pratiques (initiation à l'écriture, processus créatif) ;
- Savoir être : développement du travail d'équipe, de la créativité, de l'esprit critique

FORMAT

4 séances de 2h

consacrées à la découverte & la mise en pratique -

1 séance de 2h

consacrée à la restitution du travail réalisé

• ATELIER #1 Écriture poèmes et chansons

Ma Saïsara

DEROULÉ DU MODELE :

- [Séance 1 :](#)

Introduction : présentation de l'intervenante, de son métier, de sa pratique, de son univers ; présentation du thème abordé et de l'objectif du module ; informations, échanges et questions avec les enfants.

- [Séance 2 :](#)

« Mise en ambiance » : premières rencontres avec les œuvres des artistes étudiés.

- [Séance 3](#)

Déclencheurs et jeux d'écriture : exercices de visualisation, découverte de la musique des mots, de formes usuelles de structures de poèmes ou chansons, petits exercices où la contrainte amène à la création etc.

- _____

- [Séance 5 :](#)

Temps de l'écriture / Médiation

- [Séance 6 :](#)

Lecture à voix haute des textes en groupe / Débat ; échanges



COMPÉTENCES ET INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES :

Les ateliers nourrissent et stimulent l'imaginaire des enfants. En étant axés sur les notions de PLAISIR dans et par l'écriture, ils facilitent la découverte par chacun de sa propre voix/voie. La timidité, les appréhensions autour de l'acte d'écrire s'atténuent vite. Les blocages se défont avec d'autant plus de force que le travail demandé est concentré sur quelques heures et qu'il se fait en présence d'autres participants.

Dans un atelier d'écriture, chaque enfant capte en effet l'énergie et le travail des autres, si bien que le groupe évolue ensemble. Les échanges entre les jeunes participants sont intenses et enrichissants. L'intervenante répond aux questions et accompagne les enfants tout au long du stage. Il s'agit enfin de donner envie aux enfants de créer, développer leur palette de couleurs artistiques, d'apprécier l'art sous toutes ses formes, de rêver et d'avoir plus confiance en eux.

• ATELIER #2 Écriture rap/slam

DÉROULÉ DU MODULE :

- [Séance 1](#)

Introduction : présentation de l'intervenant, de son métier, de sa pratique, de son univers ; questions avec les jeunes et échanges sur les différents genres musicaux écoutés. Introduction à la notion de «culture urbaine». Écoute : premières rencontres avec les œuvres des artistes étudiés.

- [Séance 2](#)

Phase théorique : découverte des notions de champs lexical, rimes, rythme, figures de styles, etc. - rapprochement avec des connaissances vues en classe, via des exemples suggérés par les jeunes.

- [Séance 3](#)

Jeux d'écriture : atelier par groupe de 3. Choix d'un thème : brainstorming de mots, phrases, etc. Rédaction d'un premier couplet et mise en commun avec le groupe complet.

- [Séance 4](#)

Mise en musique : choix d'une production musicale sur laquelle mettre son texte en musique. Exercice de diction, rythmique en musique. Suite de l'écriture séance 3.

- [Séance 5](#)

Répétition : Notions de mise en scène et scénographie. Essai en situation réelle des morceaux de chaque groupe de 3. En autonomie (enregistrement conditions studio) puis devant le groupe (condition live).

- [Séance 6](#)

Restitution : présentation des chansons créées devant la classe. Temps d'échange et questionnement sur les compétences acquises.

Intervenant

Le Mome

Le Môme c'est Grégory, 25 ans, artiste indépendant, émergent de la scène Hip-Hop Azurienne. En plus d'être interprète, Le Môme oeuvre pour une valorisation et un accès à la culture dans les collèges, lycées, foyers et prisons en voulant développer les pratiques d'expressions artistiques des jeunes au moyen d'ateliers rap/écriture.



COMPÉTENCES ET INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES :

Développer sa propre créativité

Confiance en soi

Explorer les différentes formes d'expression

S'intéresser aux mots, à leur sens et leur impact, approche nouvelle de découvrir la langue française

• ATELIER #3 Initiation aux musiques électroniques

DÉROULÉ DU MODULE :

- [Séance 1](#)

Introduction : présentation de l'intervenante, de son métier, de sa pratique, de son univers ; questions avec les jeunes et échanges sur les différents genres musicaux écoutés. Discussion sur la musique aujourd'hui, bref aperçu de l'histoire des musiques électroniques.

Écoute : premières rencontres avec les œuvres des artistes étudiés.

- [Séance 2](#)

Initiation : découverte des outils et présentation du matériel (table de mixage, platines, vinyles, logiciels, contrôleurs DJ, etc.).

Première approche des fonctionnalités de base. Introduction aux notions théoriques du concept de son.

- [Séance 3](#)

Création : atelier par groupe de 2. Choix d'un style et création de la ligne rythmique.

- _____

Création : Suite et fin de la création par groupe de 2. Temps de questions/réponses avec l'intervenante.

- [Séance 5](#)

Répétition : Finalisation des morceaux créés. Initiation rapide à la création musicale assistée par Intelligence Artificielle (à l'aide de l'application «Magenta»).

- [Séance 6](#)

Restitution : présentation des morceaux créés devant la classe/le groupe. Temps d'échange et questionnement sur les compétences acquises.

Intervenant

NASHA Nasha, expert passionné du Djing et de MAO, propose des ateliers d'initiation dynamiques. Avec une solide expérience dans la musique

Elle participe, à travers ses aspects techniques, encourage la créativité musicale et offre un aperçu de l'industrie. Ses sessions interactives offrent une immersion complète dans l'art captivant du mixage.

Matériel fourni :

matériel pour démonstration (platine, table de mixage, etc)

Matériel à prévoir :

Ordinateur & casque/écouteurs



COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES ET INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES :

- Dynamique globale et continuité avec les nouveaux modules pédagogiques d'éducation numérique : questionnement sur la place des outils numériques dans la création musicale et plus largement dans la société, le travail, etc.
- Découverte théorique et physique du son (notions d'ondes sonores, de fréquence).
- Développement de la créativité

• ATELIER #4 Éveil et composition musicale

DÉROULÉ DU MODULE :

- [Séance 1](#)

Introduction : Rencontre entre l'artiste et la classe. Présentation de son parcours

Écoute de ses compositions.

Présentation de différents instruments et initiation à la notion de famille d'instruments grâce à un jeu rapide par groupe.

- [Séance 2](#)

Activités de découverte des rythmes : reproduire des rythmes simples, développer le sens du tempo. Atelier basé sur les mouvements corporels : suivre le tempo d'une mélodie en y associant les mouvements naturel de la vie (tête, mains, pieds)
- exercice de polyrythmie et découverte des percussions.

- [Séance 3](#)

Création d'une ligne rythmique en groupe. Apprentissage de celle-ci.

- _____

Pratique du carillon : la gamme, les notes, etc. Apprentissage d'une mélodie simple.

- [Séance 5](#)

Création d'une mélodie simple au carillon. Mise en musique avec la ligne rythmique créée en séance 3.

- [Séance 6](#)

Restitution du morceau créé : la moitié du groupe aux percussions, l'autre moitié au carillon.

Intervenant

Adri

Adri est un auteur-compositeur-interprète niçois de 25 ans. Passionné de musique depuis très jeune, il a créé de nombreux morceaux, participé aux événements de sa région et rencontré la plupart des artistes de sa ville. Sa sensibilité lui a permis de toucher la scène locale.

Véritable lyriciste et musicien agéri, il aime transmettre sa passion pour la musique autour de lui, lors de ses concerts et au delà.



COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES ET INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES :

- Perception du monde sonore
- Enrichir les connaissances musicales des enfants en leur faisant découvrir les musiques du monde et les familles d'instruments
- Permettre aux enfants de s'impliquer dans une activité coopérative

• **ATELIER #5 De la musique à l'image**

Objectif : création d'un clip vidéo par groupe classe sur une musique choisie

• Séance 1

Historique de la place de l'image dans les musiques actuelles. Visionnage de clips et discussion sur le rôle de l'image comme moyen d'expression, discussion sur le lien entre image et musique. Jeux des similarités, reconnaître une émotion visuelle et sonore. Choix d'un morceau sur lequel la classe réalisera le clip vidéo.

• Séance 2

Bases théoriques de l'écriture de scénario. Découverte du matériel (caméra). Analyse des besoins matériels.

• Séance 3 **Tournage. Initiation aux techniques de captation vidéo.**

• Séance 5 **Montage. Découverte de cette étape de la réalisation vidéo.**

Démonstration par l'intervenant et mise en pratique sur un logiciel simplifié.

• Séance 6 **Visionnage du clip en groupe et échanges.**

Intervenant

HARRY ZEPHIR

Photographe et vidéaste Spécialisé dans les musiques actuelles et autres.



COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES ET INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES :

- Développement de l'esprit critique et créatif des participants aux images
 - Développer l'esprit de groupe sur un projet commun
- Sensibilisation à la place, au rôle de l'art au sein de la société et dans l'histoire

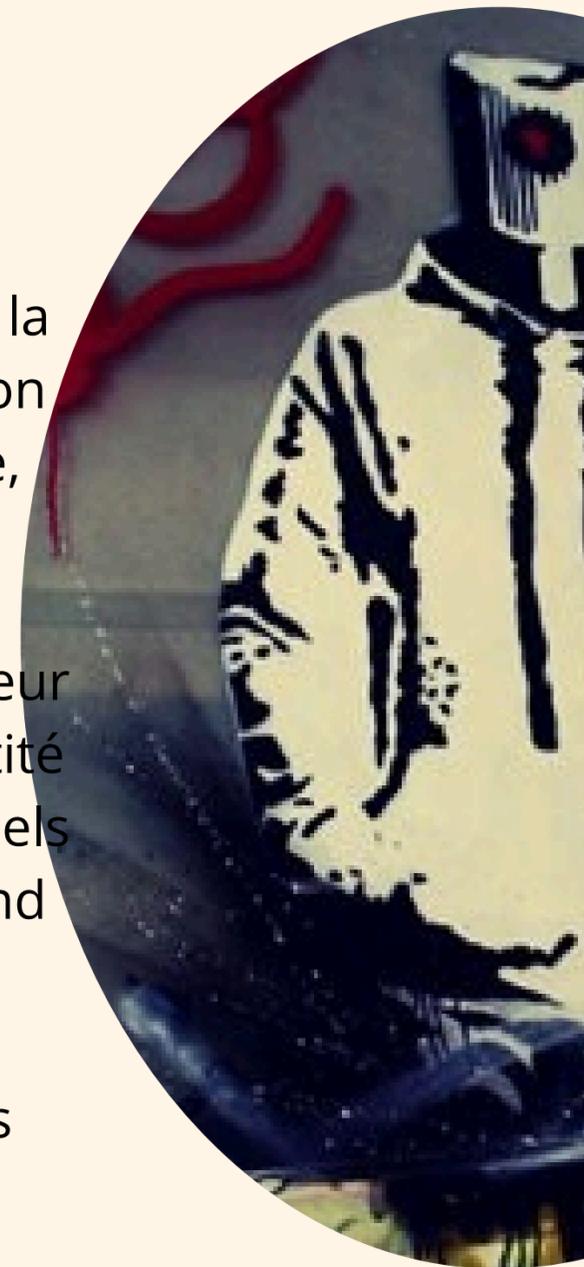
• ATELIER #6 Initiation au street art

DÉROULÉ DU MODULE :

- **Séance 1 :** Introduction Rencontre avec l'intervenant. Présentation de son parcours et de ses différentes réalisations. Présentation des grands artistes de street art. Découverte des outils. **Séance 2 :** Recherche d'idées, premiers croquis de la fresque qui sera réalisée en groupe.
- **Séance 3 :** Mise en pratique : Réalisation des premiers éléments de la fresque. **Séance 4 :** Mise en pratique : Suite de la réalisation. Finalisation de la fresque. **Séance 6 :**
- **Restitution :** Retour sur le travail réalisé. Rédaction d'une **note explicative de la démarche, des différents éléments et du message passé à travers l'œuvre.**

Intervenants :

Sheper Crew Collectif artistique azuréen opérant depuis plus de dix ans dans la région dont le champ d'action est très large : scénographie, textile, court métrage, graphisme, arts visuels et numériques, design d'intérieur et d'extérieur, clips. Une entité regroupant des professionnels de divers secteurs qui répond à une demande forte des collectivités territoriales, organisateurs d'événements culturels et sportifs et entreprises privées.



COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES ET INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES :

- Développement de l'esprit critique et créatif des participants - Initiation aux différents courants artistiques, formes d'art et techniques plastiques - Sensibilisation à la place, au rôle de l'art au sein de la société et dans l'histoire

LIEU : Le 109 - pôle des cultures contemporaines, 89 route de Turin 06300 NICE