



FICHE ENSEIGNANT – 3ème- lycée

Voici une proposition de projet pédagogique pour une classe de musique en lycée, intégrant le développement des compétences psychosociales.

Titre du projet : *La valise remplie de rêves*

proposé par : Fabienne Miqueu - Lycée Marie Curie de Tarbes

Durée : 7-8 séances de 55 minutes (3ème) ou 4 séances de 2h (lycée)

Finalité : Ce projet invite les élèves à explorer, à travers le chant, l'écriture, ce qu'ils emportent en eux lorsqu'ils quittent ou retrouvent un lieu, un lien, une part d'eux-mêmes. En développant l'écoute, l'expression de soi et la coopération, c'est le travail d'une quête d'identité et de sens.

Objectifs pédagogiques

- Apprendre, rencontrer, pratiquer la musique et la culture.
- Produire des créations musicales et écrites à partir d'une œuvre contemporaine.
- Réinterpréter un morceau existant en mêlant émotion personnelle et réflexion collective.
- Sensibiliser aux enjeux humains et sociaux (exil, appartenance, fidélité, retour à soi).

Compétences éducation musicale

- Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création ;
- Écouter, comparer, construire une culture musicale commune ;
- Explorer, imaginer, créer et produire

Compétences psychosociales

- Empathie & écoute active : travailler sur des récits d'exil ou de séparation.
- Gestion des émotions & affirmation de soi : exprimer ses sentiments à travers la musique.
- Coopération & résolution de problèmes : création collective et gestion de projet musical.
- Pensée critique & créative : analyse de textes, écriture de paroles et choix d'arrangements.

Supports

- Texte et clip de *Je rentre à la maison*.
- Supports pédagogiques disponibles sur Eduscol / ADAGE.
- Logiciels de création sonore simples ou complexes selon le niveau des élèves (Garageband, Logimix, Audacity, Ableton, Bandlab.)...
- Témoignages ou extraits d'interviews de BDA.
- Documents sur les compétences psychosociales à l'école (OMS, UNESCO).

Déroulement du projet de groupe

Séance 1 : Immersion & compréhension

- Écoute active de la chanson Je rentre à la maison.
- Analyse collective des paroles, musique et émotions véhiculées.
- Comparaison avec d'autres œuvres sur le thème du retour, des racines, de la maison (ex. : Grand Corps Malade, Gaël Faye, musique du monde...).

Séance 2 : Expression personnelle et réécriture

- **Atelier d'écriture** : chacun écrit un texte personnel sous forme libre (Texte libre, fragments, vers, lettre, pensée) qui sera intégré à la recreation de chanson, à partir des amorces suivantes :
 - « Tout part d'ici, et pourtant... »
 - « Ce lieu que je garde en moi... »
 - « Je ne savais pas que j'avais besoin de... »
 - « Je suis parti-e sans dire... »
- Possibilité d'y intégrer des langues régionales ou étrangères.
- **Consigne** :
 - écrire au moins 8 lignes, avec des images, des sensations, des émotions en respectant la structure suivante : 3 phrases sur ce que je laisse – 3 sur ce que je prends – 2 sur ce que je deviens.

Séance 3 : Création & arrangement

- Re-crédation de la chanson « je rentre à la maison » : garder le refrain et créer l'accompagnement musical des textes écrits en séance 2
- Arrangement musical : L'accompagnement peut-être joué avec des instruments acoustiques ou créés en MAO. Penser l'instrumentation, la grille harmonique, la mélodie, le rythme, le style.
- Initiation à l'enregistrement et au mixage sonore avec des outils simples (Audacity, BandLab...).

Phase 4 : Partage & valorisation

- Enregistrement de la version finale
- Création d'un clip multi-écrans
- Organisation d'un concert dans l'établissement ou d'un moment de restitution publique
- Envoi de la production au groupe Boulevard des Airs

Prolongements possibles : boîte à idées

Travail interdisciplinaire :

- Histoire-Géographie (migrations, territoires),
- Français (poésie, autobiographie),
- Arts plastiques (visuels pour le clip).
- Intervention d'un professionnel : auteur-compositeur, ingénieur son, ou intervenant en théâtre.
- Projet eTwinning : échange avec un lycée partenaire à l'étranger autour du thème de l'attachement aux origines.