



Une leçon de Danse avec l'appui du numérique

publié le 25/04/2024

Entrer dans l'activité et lancer le processus de création par le jeu

Descriptif :

Présentation d'une leçon intégrale de danse avec l'aide du numérique pour entrer dans l'activité, se lancer et commencer à créer des modules chorégraphiques.

Sommaire :

Contexte et objectif de la séance

Plus-value du numérique dans cette séance

Modalités de mise en œuvre

Déroulement de la séance

Compétences travaillées

Bilan critique de la séance

- **Contexte et objectif de la séance**

Cette séance est la 3ème d'un cycle de 8 leçons de danse d'une classe de terminale. Elle a pour objectif de d'occuper l'espace en jouant sur l'orientation du corps en élargissant son répertoire gestuel à l'aide des membres de sa compagnie

- **Plus-value du numérique dans cette séance**

L'outil numérique, une tablette par groupe, présente deux utilisations distinctes avec des effets différents :

Dans un premier temps, la tablette permet d'accéder à des ressources vidéos via des QR code choisis par l'enseignant pour challenger le groupe.

Dans un deuxième temps, elle permet à la compagnie d'affiner leur prestation à l'aide d'un direct différé.

- **Modalités de mise en œuvre**

Niveau éducatif : Terminale

Durée : 1h40.

Ressources numériques utilisées :

Montage vidéo simple sur la base de vidéo du site numeridanse.

Applications numériques utilisées :

Lecteur de QR code

Vidéo direct différé

Pré-requis :

Savoir copier coller une adresse internet et la copier sur le site la digitale dans l'espace digicode pour générer des QR code.

 Digicode by La Digitale (HTML de 9.9 ko)

Pour être plus précis dans la démarche, il est possible de créer des vidéos en sélectionnant des passages sur le site et de les héberger dans un drive. Un montage vidéo sommaire peut être réalisé pour couper les vidéos. La procédure pour réaliser les QR code est la même.

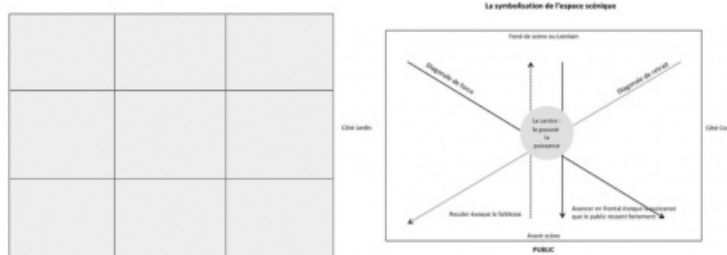
Le recours à l'utilisation de QR code permet un accès rapide, diversifié aux ressources vidéos. Ce dispositif permet donc de différencier les ressources en fonction des élèves et des compagnies en toute simplicité.

Il est conseillé de marquer les QR code avec des codes connus de l'enseignant, numéro ou abréviation afin de ne pas se perdre dans les documents supports à afficher.

Avoir installé l'application DelayCamera sur les tablettes et régler le différé sur le menu d'accueil 30 à 40 secondes, l'application est prête à l'emploi. Il est conseillé de la placer sur un trépied ce qui évite les manipulations inutiles et les chutes.

Déroulement de la séance

Étape 1 : en classe entière les élèves sont répartis par compagnie de 3 à 6 élèves. les élèves évoluent sur une scène de 10m par 10m découpée en 9 zones pour préparer la prestation finale.



Pendant que la musique tourne, les élèves courent autour de la scène, lorsqu'elle s'arrête deux élèves choisis au préalable par la compagnie, se rendent dans l'espace création pour que le premier, chorégraphe technique scanne le QR code donné par l'enseignant afin de récupérer la vidéo support à découvrir et à utiliser pour créer un unisson avec sa compagnie. L'autre chorégraphe "espace" découvre la contrainte espace et orientation.

Les chorégraphes retrouvent leur compagnie dans l'espace scénique désigné une fois la musique relancée pour apprendre et réaliser le module des chorégraphes en 2 minutes maximum. A l'issue des 2 minutes, les prestations ont lieu, toutes les compagnies en même temps, sur la scène. Les modules attendus doivent durer une dizaine de secondes. L'enseignant attribue un point (coupelle rouge) à chaque compagnie qui n'a pas réalisé de sortie de route (Unisson manqué, rires, gestes parasites, erreur d'orientation, déséquilibre), un point bonus (coupelle jaune) est attribué à une seule compagnie pour le coup de coeur.

On reproduit l'expérience de manière à ce que chaque élève passe dans le rôle de chorégraphe au moins une fois et que chaque compagnie dispose de 4 modules.

Étape 2 : les compagnies enchaînent les 4 modules en répétition à l'italienne c'est-à-dire sans avoir travaillé et tenu compte des liaisons entre les modules. Possibilité de les réaliser en classe entière ou les compagnies séparément.

Étape 3 : travailler les liaisons entre les modules par des déplacements chorégraphiés pour créer une prestation. Mobiliser des procédés chorégraphiques pour disposer de 3 procédés différents sur la prestation parmi ceux étudiés en leçon 1 : unisson, cascade, canon, leitmotiv, larcher rattraper, déduction ou question réponse. Les ressources de la leçon précédente sont accessibles via des documents papiers affichés qui disposent de ressources numériques intégrées sous forme de Qr code, vidéos de présentation des différents procédés.

Chaque compagnie dispose d'un temps d'auto-évaluation des sorties de routes avec le direct différé. avant de montrer son travail.

Un espace scénique est établi avec la tablette occupant la place du public, une fois que la compagnie a réalisé sa prestation, elle peut visionner dans la foulée son travail et repérer les sorties de routes éventuelles (gestes parasites, erreurs dans le procédé, déséquilibres). Cette étape permet aux élèves de bonifier leur prestation et de prendre confiance.

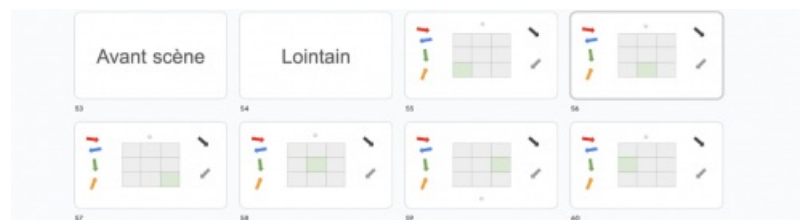
Étape 4 : montrer son travail à un public éclairé. Chaque compagnie en tant que spectateur devra se prononcer collectivement sur les deux observables de la leçon à savoir sorties de routes (coupelle rouge) et coup de coeur dans la chorégraphie (coupelle jaune). Chaque coupelle posée doit donner lieu à une explication de la compagnie "spectatrice" à celle qui s'est produite.

Étape 5 : revenir sur sa prestation en tenant compte des retours des spectateurs, réaliser une capture vidéo pour garder en mémoire le travail du jour. Pour faciliter le travail de mémorisation, cette étape de capture est importante de plus elle permet de rendre état du travail réalisé d'une leçon à l'autre. Il est demandé aux élèves de la transmettre à l'enseignant via email.

Exemple de capsule pour le chorégraphe technique. Il faut disposer de 6 à 8 capsules pour la leçon.

https://drive.google.com/file/d/1xZrRmcDQYc7psoR_naDGc3F0E9uF7qWp/view?usp=sharing

Exemple de contraintes espace et orientation pour le chorégraphe espace. La zone verte désigne la zone à occuper, la flèche de couleur désignée par l'enseignant donne l'orientation (rouge par exemple). Attention à donner des espaces différents aux différents chorégraphes.



- **Compétences travaillées**

Compétences disciplinaires :

Prendre en compte la diversité des élèves

Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier

Maîtriser les savoirs disciplinaires et leur didactique

Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves.

Organiser et assurer un mode de fonctionnement du groupe favorisant l'apprentissage et la socialisation des élèves.

Évaluer les progrès et les acquisitions des élèves

Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

- CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence

Information et données

Gérer des données

Traiter des données

Communication et collaboration

Collaborer

Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

- CRCN-Edu : Domaines et compétences

Engagement professionnel

Communiquer

Collaborer

Gestion des ressources numériques

Gérer des ressources

Enseignement - Apprentissage avec et par le numérique

Concevoir

Mettre en œuvre

Évaluer au travers du numérique

Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes

Différencier

Engager les apprenants

- **Bilan critique de la séance**

Une séance qui permet d'engager les élèves rapidement dans la production motrice notamment grâce à un

choix précis des capsules. Attention à prévoir des capsules différenciées en termes de mouvements (angles, courbes, déplacements), de rythme (lent rapide saccadé), de difficultés. L'idée n'est pas de reproduire à l'identique la capsule, mais plutôt de capter l'énergie et la nature des mouvements pour créer un unisson efficace. Une fois le premier passage réalisé, il est possible de colorer la séance avec un thème de travail : image marquante, œuvre, mot clé pour contraindre les chorégraphes à transformer la capsule.

De manière générale :

Il convient d'initier et d'entretenir l'habillage ludique de la situation avec l'objectif de collaborer efficacement sous la coupe des chorégraphes afin de réaliser le moins de sorties de route possibles. L'émulation créée permet de fédérer la compagnie autour d'un projet commun et donner du contenu à déconstruire pour la suite de la leçon et possiblement la prestation finale.

A ce titre, l'ambiance musicale, la pression temporelle et l'accessibilité des capsules sont déterminantes. Le décompte des points à l'aide des coupelles favorise aussi l'engagement de toutes et tous par le jeu.

Au niveau de l'outil numérique :

L'outil numérique permet d'engager les élèves et de différencier les capsules. Le fait de passer par des QR code favorise l'effet de surprise des chorégraphes techniques, ce qui renforce l'aspect ludique de la situation. Il est possible d'utiliser les BYOD des élèves si le nombre de tablettes ne suffit pas pour le premier temps.

Une seule tablette peut suffire pour l'étape 3 en la plaçant sur la scène principale, les compagnies pouvant s'y rendre librement durant ce temps.

Au niveau didactique :

L'objectif principal de la leçon est de permettre aux élèves de prendre conscience de l'espace scénique, de diversifier les procédés chorégraphiques d'un espace à l'autre, d'apprendre à s'orienter pour exprimer une idée, une intention. Elle est propédeutique à la forme de pratique : la danse en relais.

 [la-creativite-dans-une-danse-en-relais_a-15935](#) (HTML)



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.