

Module d'apprentissage DANSE au cycle 1

Fiche - guide pour l'enseignant

La démarche

Ce document s'adresse à tous les enseignants, quel que soit leur niveau de maîtrise de l'enseignement de la danse scolaire. Il permet de choisir dans la masse des publications¹ concernant cette APSA. Ainsi chacun y trouvera les outils pour personnaliser la démarche proposée. Il identifiera, en référence à un niveau de cycle, aussi bien **les enjeux** d'apprentissage et **les objectifs** à atteindre qu'une « méthode » pédagogique pour y parvenir.

En référence aux programmes de 2002, nous proposons **un module** d'apprentissage qui articulera, à partir **d'une situation d'entrée** dans l'activité, quelques situations d'apprentissage (selon son projet) pour se clore sur une situation d'évaluation appelée **situation-repère**. La nature même de l'APSA implique que le module soit finalisé par **une rencontre** avec une (des) autre(s) classe(s).

Les finalités et les objectifs d'apprentissage

Les finalités de l'école sont l'accès au savoir, la santé, la sécurité, la responsabilité et la solidarité et **les enjeux éducatifs** sont de contribuer à la réussite de tous, donner une culture scolaire, contribuer à la formation du citoyen, accéder à l'universalité de l'art, avoir une approche sensible du corps. **Les enjeux généraux d'éducation physique** par le développement des conduites motrices sont d'accéder au patrimoine culturel et de gérer sa vie physique par des pratiques physiques, sportives et artistiques. Ceux de **l'éducation artistique** sont le développement de la sensibilité et des capacités de création artistique par la découverte des œuvres d'art et l'approche des démarches d'artistes.

La danse est à la croisée de ces objectifs disciplinaires et constitue de fait un objet d'enseignement riche qui permettra à l'élève d'acquérir des compétences dans les trois rôles : de **danseur** (l'interprétation), de **chorégraphe** (la composition et la mise en scène) et de **spectateur** (les codes esthétiques). Il se transformera dans les trois registres de **ses conduites de communication** (dans la relation danseur/danseur et danseur/spectateur), de **la motricité expressive** (la relation à l'espace, le temps, l'énergie), et de **la fonction de symbolisation** (relation au réel et au monde sonore).

Niveau 1	Savoirs méthodologiques	Connaissances	Savoirs spécifiques
Danseur	Accepter de travailler en petits groupes Improviser sa propre danse à partir d'un inducteur Commencer à être à l'écoute de soi et des autres Pouvoir fixer de courtes séquences	Retenir des enchaînements courts. Intégrer la chronologie d'une séquence gestuelle.	Trouver des solutions variées à propos d'actions de locomotion (marcher, se déplacer au sol) Produire des réponses variées par rapport à un inducteur et répond à des inducteurs différents (thèmes, verbes d'actions, objets) Pouvoir jouer sur la vitesse (vite / lent / arrêt sur image) Tenir l'arrêt à la fin d'une séquence et passer de l'immobilité au mouvement et inversement Danser avec les autres sur le mode aléatoire Pouvoir imiter, suivre, initier des déplacements. Pouvoir moduler ses actions dans le temps, l'espace et l'énergie
Chorégraphe	A partir de thèmes ou d'idées construire une histoire et composer une séquence avec l'aide de l'enseignant. Pouvoir faire des propositions aux autres.	Repérer les éléments simples d'une chorégraphie : début, fin	Mobiliser d'une manière globale et isolée et commencer à mobiliser d'autres parties du corps (tête, buste) Répéter plusieurs fois le même geste
Spectateur	Accepter et apprécier de regarder.	Observer et reconnaître des éléments dansés (thème, personnage...) En étant guidé par l'enseignant, discerner des analogies et des différences dans les propositions faites.	

La conduite du module

Le module détaillé ci-dessous, est articulé sur notre démarche. Il est donné à titre d'exemple méthodologique. Il est important de ne pas confondre les situations d'apprentissage présentées dans ce module et les séances. Chaque situation doit être travaillée au cours de plusieurs séances et peut servir d'entrée dans le module selon qu'on privilégiera d'entrer par un registre ou un autre.

La compétence à développer est celle de « **réaliser une action à visée artistique, esthétique et expressive** ». Ce que l'élève doit apprendre est listé dans le tableau ci-dessous qui propose quatre situations d'apprentissage significatives.

situation	Pour ENTRER Dans l'APSA	Pour travailler la MOTRICITE EXPRESSIVE	Pour travailler l' IMAGINAIRE (fonction de symbolisation)	Pour travailler les CONDUITES DE COMMUNICATION	Pour évaluer SITUATION- REPERE
Observables : pour faire évoluer les situations d'apprentissage	<u>Portes d'entrée :</u> <ul style="list-style-type: none">Le monde des objetsLe monde sonoreDes documents écrits ou visuelsDes thèmes liés aux élémentsLes émotionsLe monde culturel	<u>L'espace</u> proche et l'espace de déplacement : Amplitude du mouvement, orientation, directions – positions du corps, volume, tracés <u>Le temps</u> : rythme, accents, vitesse d'exécution du mouvement, durée des actions d'une phrase <u>L'énergie</u> : poids, tonus, dynamisme, intensité du mouvement <u>La masse du corps</u> : parties du corps mobilisées, lieu de déclenchement et de prolongement du mouvement, contacts avec les partenaires	<ul style="list-style-type: none">La relation au monde sonoreLa relation à la référence proposéeMode de représentation	<ul style="list-style-type: none">La relation danseur-danseur : Écoute – disponibilité – type de relationLa relation danseur – spectateur : Regard – présence – émotion	Une chorégraphie avec une contrainte de temps où l'on peut distinguer clairement des variables : <ul style="list-style-type: none">Occupation de l'espaceGestion du tempsVariations sur les énergiesRelations avec les autres
Conduire la séance		1. Chaque séance commence par <u>le rituel</u> (échauffement dans les autres APSA) 2. <u>Phase de recherche</u> : élaborer le catalogue 3. <u>Phase de structuration</u> : construire autour des variables ² 4. <u>Phase de composition</u> : choisir pour créer			
Nom	<ul style="list-style-type: none">Les clochesLes verbes d'action	<ul style="list-style-type: none">Le miroirLa toile d'araignée	<ul style="list-style-type: none">Comme le sac	<ul style="list-style-type: none">les suiveursles yeuxles contactsl'avion	
Conditions optimales d'organisation :		<ul style="list-style-type: none">2 séances / semaine. Le matin.Séance 30mn. Salle adaptée à l'activité (propre, fermée)Valises de circonscription (banque de matériel spécifique³)Tenue adaptée + pieds nus ou chaussures légères.			
Rencontre Inter Ecoles		<u>Elle peut (doit) :</u> <ul style="list-style-type: none">Ne pas se réduire à la RIE formelle (uniquement la présentation des chorégraphies).Servir de support de communication entre les classes en amont.Comporter un temps d'échange collectif (préparé) sur les productions.Se limiter à 3 classes si elle n'est pas organisée par le CPC.<u>Descriptif d'une forme de rencontre</u>			

Les compétences transversales et les autres domaines d'apprentissage*

Compétences transversales				
	1) S'engager dans l'action	2) Faire un projet d'action (à court terme).	3) Identifier et apprécier les effets de l'activité	4) Se conduire dans le groupe en fonction de règles
TPS PS	<ul style="list-style-type: none"> - oser danser et jouer devant les autres - jouer à éprouver des émotions (plaisir, peur, joie...) 	<ul style="list-style-type: none"> - imaginer des histoires et des jeux à partir d'objets familiers : téléphone, casseroles, poupées... 	<ul style="list-style-type: none"> - prendre des repères dans l'espace et dans le temps (entrée, sortie, durée, début et fin de l'action) - apprécier et lire des indices peu nombreux et simples - reconnaître l'animal, l'état représenté 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître et assurer des rôles différents - apprendre à regarder l'autre - accepter le regard d'autrui
MS GS	<ul style="list-style-type: none"> - oser danser, jouer et s'exprimer devant les autres - contrôler ses émotions 	<ul style="list-style-type: none"> - imaginer, créer des situations, des histoires, des jeux, un «spectacle» à montrer ou à faire vivre aux autres - découvrir, connaître, nommer : les espaces, les objets, les matériels, les accessoires, les différents rôles à tenir et les caractéristiques du monde sonore 	<ul style="list-style-type: none"> - idem sur des musiques et des actions plus complexes - être sensible à des valeurs esthétiques ou expressives - connaître et proposer plusieurs indices d'expression dans une situation donnée : ex. montrer la colère - savoir apprécier l'action des autres en tant que spectateur 	<ul style="list-style-type: none"> - savoir être danseur et spectateur : apprendre à écouter, regarder, observer, apprécier, critiquer, respecter - accepter la critique - accepter d'abandonner certaines idées

Les autres domaines d'apprentissage				
	Le langage	Vivre ensemble	Découvrir le monde	Sensibilité, imagination, création
TPS PS	<p>Communication:</p> <ul style="list-style-type: none"> - participer à un échange collectif en petit groupe en restant dans le propos de l'échange <p>Langage d'évocation</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendre une histoire adaptée à son âge - identifier les personnages d'une histoire - enrichir son vocabulaire par la pratique de jeux chantés <p>Langage en situation</p> <ul style="list-style-type: none"> - dire ce que l'on fait - dire ce que fait un camarade - enrichir le vocabulaire structurant l'espace et le temps - nommer les actions motrices, les matériels, les sensations - caractériser physiquement et moralement les personnages d'une histoire 	<p>Apprendre à coopérer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - coopérer lors de la mise en œuvre d'un projet collectif ex. élaboration d'une danse - différer son action ex. attendre son tour - abandonner son idée pour adhérer à un projet collectif <p>Comprendre et s'approprier les règles du groupe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecter les règles de fonctionnement dans l'activité ex. accepter de quitter l'autre <p>Échanger et communiquer</p>	<p>Domaine sensoriel</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître et reproduire des éléments du monde sonore <p>Domaine temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer la chronologie des actions ex. jeux chantés, jeux de doigts <p>Domaine espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer des objets ou des déplacements par rapport à soi - imiter et mémoriser un trajet simple dans l'espace 	<p>A partir des situations vécues:</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser des projets artistiques : dessins, modelages, fresques... - traduire des sentiments, des états <p>Illustrer corporellement un thème</p> <ul style="list-style-type: none"> - adapter son geste aux contraintes du thème - verbaliser ses sensations devant sa production ou celle des autres - rencontrer des œuvres par la vidéo, les livres, les spectacles-
MS GS	<ul style="list-style-type: none"> - reformuler dans ses propres mots la trame narrative d'une histoire - raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations - inventer une courte histoire dans laquelle les personnages seront correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture 		<p>Domaine du temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - situer des actions les unes par rapport aux autres (notions de succession, simultanéité) - utiliser correctement des indicateurs temporels et chronologiques <p>Domaine de l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - inventer, mémoriser, reproduire des trajectoires complexes 	<ul style="list-style-type: none"> - faire des propositions inventives lors des phases de création ou d'invention <p>Voix et écoute</p> <ul style="list-style-type: none"> - jouer de sa voix pour expérimenter des variations de hauteur, d'intensité, de timbre, de nuance - interpréter une poésie, une comptine après avoir expérimenté plusieurs variantes - s'exprimer seul et brièvement face au groupe

* ces tableaux ont été produits par l'équipe EPS de Bourgogne lors du stage académique de l'année scolaire 2002-2003 sur une proposition de l'équipe EPS de côte d'or.

¹ Bibliographie

Titre	Editeur	Pour...
Le monde de la danse	Les yeux de la découverte	Se former
Paroles de corps	Editions du chêne	Se former
Entrez dans la danse (CDRom)	CRDP Pays de Loire	Se former
La danse à l'école (Marie Romain)	Retz	Se former
Articles EPS1 Interviews n° 69 (M.Bonjour), n° 101 (J. Robinson)	Editions Revue EPS	Se former
Articles EPS1 : situations d'apprentissage n° 91, 101, 105	Editions Revue EPS	Se former
Danser les ARTS (Tizou Pérez)	CRDP Pays de Loire	Se former
Le dictionnaire de la danse (Philippe Lemoil)	Larousse	Se former
La danse au XXème siècle (M. Michel & I. Ginot)	Larousse	Se former
Paroles de corps (Th. Vila)	Editions du chêne	Se former
Paroles de Danse	Albin Michel Jeunesse	Lire en classe
Les carnets de la danse Moderne/hip-hop/jazz classique	Gallimard jeunesse	Lire en classe

² Les variables didactiques :

Que faut-il faire ?	But donné à l'élève par des verbes choisis dans la consigne	<i>Des actions - Faire comme- Ressentir- Imiter- Inventer- Evoquer- Reproduire- Transformer- Rechercher- Représenter</i>
À propos de quoi ?	En relation avec un inducteur imposé ou choisi	<i>Un monde sonore- Un personnage- Des animaux - Un monde matériel- Des éléments naturels- Des idées - Des émotions- Des états- Des événements - Des faits sociaux, historiques...</i>
Dans quelles conditions ?	En relation ou non avec d'autres partenaires (forme de regroupement)	<i>Seul, à deux, à trois- Mixte ou non- Par affinité, groupe de niveau ou d'intérêt- Rôles identiques ou différents- Réversibilité des rôles ou non- Partenaire choisi ou aléatoire- Changement de partenaire ou non</i>
	Durée de la phrase dansée déterminée ou pas	<i>Aménagée ou non- De l'instantané à l'illimité (nombre d'essais, de répétitions...)</i>
	Espace aménagé ou non	<i>Une scène, des coulisses ou non, un rideau, des éclairages ... - Un espace symbolique délimité par sa taille, orienté ou non</i>
	Type de production	<i>Production de formes corporelles immédiates - Par improvisation libre ou guidée- Différée ou préparée Avec ou sans spectateur</i>
Pour quoi faire ?	Critère de réussite précisé ou non	<i>Nombre de réponses attendues (indices donnés sur les réponses possibles)- Pour faire le plus possible Pour faire le mieux possible</i>

³ Contenu de la valise de circonscription

Matériel	Pour...	Les classes peuvent se procurer
3 bacs de rangements	Ranger le matériel (couvertures)	cailloux, sacs de plastique, pelotes de laine, papier léger bâtons rouleau de papier d'aluminium, ballons de baudruche, vieux vêtements, bandes autocollantes, liste des musiques utilisées (tous les René Aubry sont des supports intéressants).
Rouleau d'élastique de saut	Délimiter l'espace	
3 lots de 9 Foulards légers	Induire le mouvement, la relation...	
Tubes en jersey	Se glisser dedans	
3 lots Balles de mousse	Induire le mouvement, la relation...	
Parachute gonflant	Aménager l'espace	
3 X 12 pieds et 3X 12 mains	Se déplacer au sol	
Ballons de baudruche	Induire le mouvement, la relation...	
Masques neutres	Se cacher, induire un autre type	
Les souliers usés par la danse	Contes Ed. nord-sud	
La mélodie de la pluie	Ed. Nord sud	
1,2, 3 allons au bal	Syros jeunesse	
Soirée dansante	Ecoles de loisirs	
Le chapeau qui dansait	Ecoles des loisirs (mouche)	
CD	Danse d'Europe	
CD GUEM	Le chant du monde, Baobab	
CD René Aubry	Dérive, Après la pluie	
CD GUEM	Le serpent	
CD musiques de films	Microcosmos, Urga	
CD classique	Lambarena bach to africa	
CD classique	Mozart l'égyptien	
CD	Torgue et Houpin	
CD	L'afro celtique	