



Image tirée
du site [Coffre à danser](#)

Coffre à danser
1^{er} et 2^e cycles
Interpréter une
oeuvre dansée créée
par les élèves via le
numérique

RÉSUMÉ

Par cette SAÉ, l'élève découvre le site interactif [Coffre à danser](#) du directeur artistique Vincent-Nicolas Provencher. En sous-groupe, les élèves créent une oeuvre à l'aide du numérique et des mots qui s'y rattachent (environ 1 minute). Ils seront amenés à adapter cette oeuvre et à la poursuivre en création (ajout de 30 secondes). L'élève peut largement tirer profit de l'utilisation de diverses ressources médiatiques et dans ce cas précis, apprendre à créer une danse. Cette SAÉ conscientise les élèves au niveau de la richesse des médias en arts.

DURÉE PRÉVUE

L'équivalent de 6 cours de 75 minutes

COMPÉTENCES

- Créer des danses (C1)
- Interpréter des danses (C2)
- Innovation et créativité (compétence numérique)

CRITÈRES D'ÉVALUATION CIBLÉS

- Efficacité de l'organisation des éléments chorégraphiques choisis et originalité dans le traitement des éléments sélectionnés pour sa création (C1)
- Fluidité dans l'enchaînement des phrases de mouvement et efficacité dans l'utilisation des éléments de la technique (C2)

CONTENUS DE FORMATION

LANGAGE DE LA DANSE

- Corps: formes, gestes symboliques, conduite et développement du mouvement
- Espace général: directions et orientations

RELATION ENTRE LES PARTENAIRES

- Emplacements: face à face, côte à côte, l'un derrière l'autre, dos à dos, au-dessus, au-dessous
- Temporalité: unisson, canon, alternance, succession

DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION

Médias

REPÈRES CULTURELS

- [Coffre à danser](#) (2021)
- [Exquisite Corps](#) de Mitchell Rose (2016)

OUTILS NUMÉRIQUES

- Téléphone intelligent ou tablette numérique ou ordinateur
- Bonne connexion internet
- Écran de présentation (toile ou TNI)

MATÉRIAUX

- Présentation de la SAÉ aux élèves (google slide qui est modifiable)
- Cahier d'équipe (google doc qui est modifiable)
- Système de son

RELATION AVEC L'ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Environnement technologique: utilisation d'outils technologiques et de ressources numériques

PRINCIPES CHORÉGRAPHIQUES

- Structure chorégraphique: déroulement (début, milieu, fin) et relation à l'espace (lieu, organisation)

Une idée originale de Caroline Bergeron, CP RÉCIT ARTS, 2023



Image tirée
du site [Coffre à danser](#)

Assemblez votre chorégraphie

Coffre à danser
1^{er} et 2^e cycles
Interpréter une
oeuvre dansée créée
par les élèves via le
numérique

DÉROULEMENT

PRÉPARATION

1. Présenter l'oeuvre Exquisite Corps de Mitchell Rose (important: sans les explications du cinéaste) et animer une discussion autour de celle-ci: Qu'est-ce qu'il y a de particulier dans cette oeuvre? Quelles en sont les caractéristiques? Connaissez-vous l'idée d'un cadavre exquis?
2. Diviser les équipes de travail (3-4 élèves par équipe) et distribuer les carnets de trace (1 par équipe).
3. Présenter les explications du cinéaste pour la danse Mitchell Rose et visionner une deuxième fois en mettant l'emphase sur le déroulement chronologique de chaque séquence (début, milieu, fin), la relation à l'espace (lieu, organisation spatiale).
4. Présenter le site interactif Coffre à danser et son directeur artistique Vincent-Nicolas Provencher en précisant que son inspiration première est l'oeuvre Exquisite Corps de Mitchell Rose.
5. Faire une première expérimentation en grand groupe (Cliquer: Faites l'expérience - Initiez-vous au concept): choisir la trame sonore et les 3 mots, assembler et apprendre votre séquence chorégraphique (faire des modifications à la gestuelle au besoin, vous pouvez choisir 3 séquences seulement pour l'expérimentation soit une par mot).
6. Donner une vue d'ensemble aux élèves du travail à accomplir (voir présentation google slide).

RÉALISATION

1. En équipe, les élèves doivent créer une danse à l'aide du Coffre à danser (Cliquer: Faites l'expérience - Amusez-vous): choisir une trame sonore et 9 mots, inscrire le tout dans le cahier de traces de l'équipe, assembler la danse, la télécharger dans votre dispositif électronique et la partager à votre enseignant.e (cela évite que l'équipe reparte à zéro à chaque cours et que l'enseignant.e puisse voir la danse initiale).
2. Apprentissage de la séquence de 9 mots (morceler la tâche selon le niveau d'apprentissage du groupe: aujourd'hui, vous devriez avoir appris 3 mots...).
3. L'équipe doit varier ses emplacements, préciser ses gestes et sa temporalité (unisson, alternance). Il est possible que des équipes décident de ralentir certains mouvements ou d'ajouter une trajectoire à un mouvement existant afin de modifier ses emplacements. Chaque équipe inscrit ses modifications dans le carnet de traces.
4. Validation de l'apprentissage des 9 mots de la part de l'enseignant.e à l'aide de la grille d'évaluation fournie: Chaque équipe présente sa danse d'environ 1 minute à l'enseignant.e (les autres équipes travaillent).
5. Choix de 3 mots supplémentaires (suggestion: en lien avec les gestes symboliques) et création de 3 séquences (10 secondes par séquence) en équipe.
6. L'équipe peaufine son interprétation et valide si sa création est complète à l'aide de la grille d'évaluation.

INTÉGRATION

1. Présentation et évaluation finale de chacune des équipes. Les spectateurs inscrivent les 12 mots de l'équipe en présentation (selon eux, selon leur perception).
2. Animer une discussion sur les oeuvres de la classe: quelles sont les différences et similitudes avec l'oeuvre originale en solo? Serions-nous capable de filmer une oeuvre de ce genre? Connaissez-vous d'autres sites mettant les arts de l'avant? Comment les avez-vous découvert?
3. Compléter le retour réflexif dans le cahier de traces.

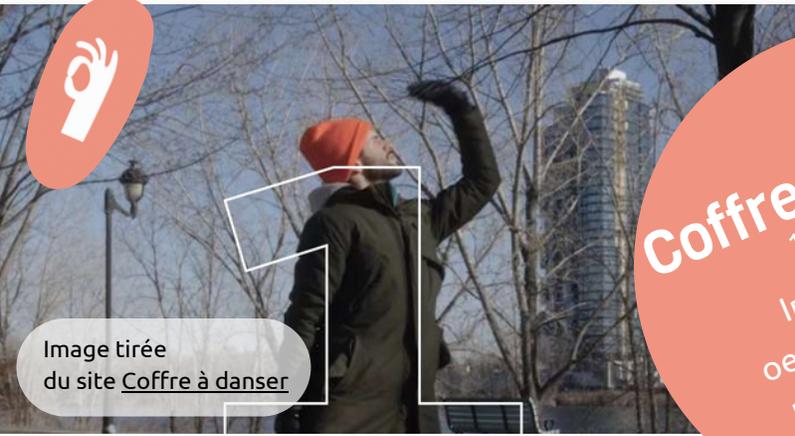


Image tirée du site [Coffre à danser](#)

Coffre à danser
1er et 2e cycles
Interpréter une œuvre dansée créée par les élèves via le numérique

Conceptuel

Mouvements amples

Franc

Expressionnante

ÉVALUATION

Nom de l'élève :				
Grille d'évaluation : Coffre à danser				
créée à partir de la Progression des apprentissages et du PFEQ du 2 ^e cycle du secondaire				
Compétence à créer des danses				
Critères d'évaluation : Efficacité dans l'organisation des éléments chorégraphiques choisis Originalité dans le traitement des éléments sélectionnés pour sa création	Excellent	Très bien	Satisfaisant	Peu satisfaisant
L'équipe a adapté la danse créée via le coffre à danser en fonction du nombre d'interprètes et a mis en valeur les 9 mots choisis : <ul style="list-style-type: none">Relation entre les partenairesTravail de l'espaceGestuelle (lorsque nécessaire)	20-19-18	17-16-15	14-13-12	11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1
L'équipe fait appel à la symbolique des gestes (ajout des 3 mots) et à l' originalité : <ul style="list-style-type: none">Exploite ses connaissances antérieures (formes, trajectoires, partenariat, ...)Va plus loin que la première idée et surprend le spectateur	10-9	8-7	6-5	4-3-2-1
La chorégraphie forme un tout (transitions efficaces). Elle présente un début, un milieu et une fin.	5	4	3	2-1
Création (évaluation du travail de l'équipe)				/35
Compétence à interpréter des danses				
Critères d'évaluation : Fluidité dans l'enchaînement des phrases de mouvement Efficacité dans l'utilisation des éléments de la technique	Excellent	Très bien	Satisfaisant	Peu satisfaisant
L'élève danse avec assurance . Il. Elle a bien mémorisé l'ensemble de la chorégraphie (incluant les transitions).	10-9	8-7	6-5	4-3-2-1
L'élève exécute la danse avec tonus, énergie et dynamisme .	10-9	8-7	6-5	4-3-2-1
Interprétation (évaluation individuelle)				/20
Total				/55

Les élèves complètent la grille en y ajoutant les 12 mots de leur création.



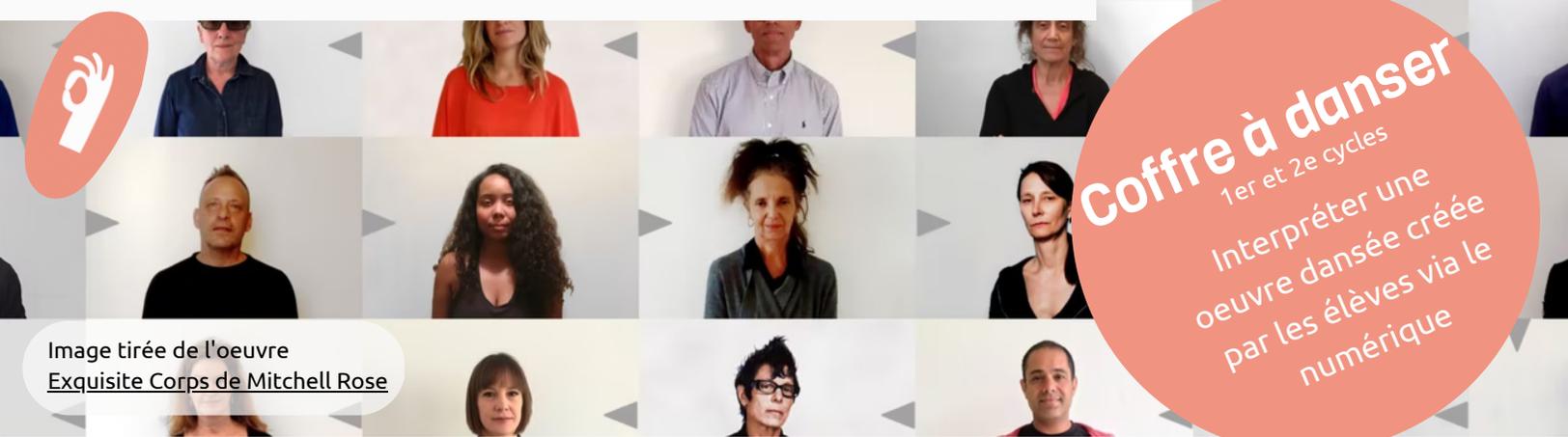


Image tirée de l'oeuvre
Exquisite Corps de Mitchell Rose

Coffre à danser
1er et 2e cycles
Interpréter une
oeuvre dansée créée
par les élèves via le
numérique

PISTES INTERDISCIPLINAIRES

- Il est important de préciser les définitions des mots employés par les élèves (ceux du coffre à danser et ceux qu'ils choisiront). Le choix des 3 mots peut être en lien avec les gestes symboliques ou le vocabulaire du PFEQ ou encore être d'ordre poétique (collaboration possible avec la classe de français).
- Il est aussi possible de collaborer avec une classe de musique (création de la trame sonore de chacune des équipes).
- L'idée peut être poussée plus loin. Il est possible de filmer les séquences des élèves (1 mot à la fois) et de créer un film de danse à la manière de Mitchell Rose (applications suggérées: iMovie, CapCut). Ce projet alliant danse et cinéma peut voir le jour à l'intérieur même de la classe de danse ou en collaboration avec des élèves en arts plastiques & multimédia. Si un tel projet vous intéresse*, prévoir des équipes d'interprètes identiques, les positions de départ et de fin, le placement dans l'espace, etc.
- La danse et le cinéma faisant bon ménage, cette SAÉ est une opportunité pour faire découvrir d'autres oeuvres à vos élèves et les métiers liés à ces domaines.

PISTES DE DIFFÉRENCIATION ET D'APPROFONDISSEMENT

- Il est possible de modifier la durée de la création demandée aux élèves selon leur capacité (exemple: 1 mot pour 10 secondes ou 3 mots pour 30 secondes ou 6 mots pour 60 secondes).
- Ce travail peut être fait en solo si vous avez assez de dispositifs électroniques.
- Un travail d'appréciation peut être fait en lien avec les réalisations finales (écrit, oral en classe ou enregistré en devoir).
- Découvrir le travail du cinéaste Mitchell Rose par ses oeuvres, ses "making of" et articles. C'est un vidéaste inspirant pour la danse.
- La création d'un réel cadavre exquis dansé peut être fait par toute la classe sur un long processus: un premier élève crée une séquence de 10 secondes puis un second en débutant avec la position finale du premier (et ainsi de suite jusqu'au dernier élève de la classe).

*N'hésiter pas à [contacter l'équipe du Récit des arts](#) afin de partager vos bons coups et pistes d'amélioration. Il nous fera plaisir d'avoir de vos nouvelles.