

Priorités par niveau – cycle 3

Domaines du socle	CM1	CM2	6 ^{ème}	Compétences générales (GC)
Des langages pour penser et communiquer				Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITÉ
Les méthodes et outils pour apprendre				S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS
La formation de la personne et du citoyen				Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ
Les systèmes naturels et les systèmes techniques				Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ
Les représentations du monde et de l'activité humaine				S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE
Thème prioritaire				Thème prioritaire

Champ d'apprentissage 3 : « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique »		Attendus de fin de cycle pour le CA3		
		Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. (A1)	Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer (A2)	Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres. (A3)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage		
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITÉ	<p>Pôle acrobatique</p> <ul style="list-style-type: none"> Être capable de réaliser des figures de plus en plus tournées, reversées, aériennes, manuelles, équilibrées et enchaînées. <p>Pôle artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> Être capable de mobiliser une motricité originale en jouant sur les paramètres du mouvement 		<ul style="list-style-type: none"> Être capable de monter sa prestation à un juge ou un public en limitant les gestes parasites.
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'utiliser un support de création ou de figures en se référant aux critères de réussite. Être capable de rechercher des solutions corporelles afin de produire un effet ou maîtriser une gestuelle. Être capable de répéter, mémoriser, reproduire et présenter une prestation 		<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'observer et/ou de juger selon un ou plusieurs critères précis et concrets.
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'être à l'écoute des autres et prendre en compte leurs avis 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de se regarder et regarder les vidéos des prestations dans le but de proposer des améliorations. 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de respecter les autres et les règles de fonctionnement pour ne pas critiquer ou déranger les ceux qui présentent.
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ	<p>Pôle acrobatique</p> <ul style="list-style-type: none"> Être capable de faire des parades en respectant la manière de parer. Être capable de doser sa prise de risque 		<ul style="list-style-type: none"> Être capable de respecter les règles de sécurité à tout moment
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE	<p>Pôle artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> Être capable d'incorporer son rôle et avoir une activité authentique 		<ul style="list-style-type: none"> Être capable de présenter une prestation devant les autres (oser, espace, regard, orientation, présence) sans geste parasite

APSA : Danse		Attendus de fin de cycle pour le CA3		
		Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. (A1)	Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer (A2)	Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres. (A3)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage		
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITÉ	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de mobiliser une motricité originale en jouant sur les paramètres de la danse (espace, temps, processus de composition, relation) 6^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de rechercher des solutions originales pour produire des mouvements, des formes de corps originales à partir d'un inducteur. 6^{ème} Être capable de répéter, mémoriser, reproduire et présenter une phrase corporelle et/ou une chorégraphie apprise. 6^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'observer la prestation d'une troupe selon des critères simples et explicites. → Rôle de public et chorégraphe. 6^{ème}
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'être à l'écoute des autres et prendre en compte leurs avis 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de se regarder et regarder les vidéos des prestations dans le but de proposer des améliorations. 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de respecter les autres au sein de sa troupe et en tant que public. → Rôle de public, danseur et chorégraphe 6^{ème}
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'avoir une activité artistique authentique en incorporant sa fonction. 6^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de proposer et présenter une prestation devant les autres (oser, espace, regard, orientation, présence) sans geste parasite → rôle de danseur et chorégraphe. 6^{ème}

6^{ème} – Thème : atelier de création sous forme d'accumulation.

Au sein d'une troupe de 4 à 5 élèves, être capable d'avoir une activité artistique authentique (A1-CG5) dans le but d'incorporer la fonction de danseur(euse) et de présenter une chorégraphie à un public (A3-CG5) dans laquelle les élèves recherchent, répètent et mémorisent des formes corporelles créées à partir d'inducteurs (A1-CG2) dans le but de mobiliser et produire une motricité originale en jouant sur les paramètres de la danse (A1-CG1) pour produire un effet sur le public. Être capable de respecter la règle d'or (« *on parle avec son corps et non avec sa bouche* ») et de respecter les autres à tout moment. (A3-CG3). Être capable d'observer une prestation selon des critères simples et donner son avis avec respect (A3-CG2)

Dispositif : prestation finale en cours d'élaboration

6 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
A1-CG1 Motricité de danseur	L'« USUEL » <ul style="list-style-type: none"> L'élève garde une motricité usuelle et courante sans utiliser les paramètres du mouvement dansé. 	L'UTILISATEUR D'UNE SEUL VARIABLE <ul style="list-style-type: none"> L'élève utilise uniquement un seul paramètre du mouvement à la fois (souvent l'espace) 	L'ADDITIONNEUR DE PROCÉDÉS <ul style="list-style-type: none"> L'élève cumule certains paramètres du mouvement à la fois. 	LE MÉLANGEUR DE PROCÉDÉS <ul style="list-style-type: none"> L'élève utilise sur tous les paramètres vus en cours (temps, espace, relation, énergie, processus de composition).
A1-CG2 Recherche de solution originale	LE « TERRIEN » <ul style="list-style-type: none"> L'élève reste debout et utilise son corps de manière habituelle. 	LE COPIEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève copie les solutions trouvées par les autres. 	L'EXPLOREUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève cherche et trouve des solutions, mais ne sais pas sélectionner les bonnes pour les intégrer dans sa prestation 	LE TROUVEUR ÉCLAIRÉ <ul style="list-style-type: none"> L'élève cherche et trouve des sélections de manière judicieuse des solutions selon les cadres données par l'enseignant.
A1-CG2 Répéter, mémoriser, produire	L'IMPROVISATEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève n'apprend pas ses chorégraphies et improvise. 	LE PAS SUR DE LUI <ul style="list-style-type: none"> L'élève apprend ses chorégraphies, mais il a besoin d'un leader sur lequel s'appuyer (toujours derrière et regarde le leader). 	L'AUTONOME <ul style="list-style-type: none"> L'élève apprend ses chorégraphies et est capable de la reproduire sans guide. (Ne regarde pas le leader) 	LE LEADER <ul style="list-style-type: none"> L'élève apprend ses chorégraphies et est un leader du groupe sur lequel les autres peuvent s'appuyer (souvent devant).
A3-CG2 Observer	L'AVEUGLE <ul style="list-style-type: none"> L'élève n'observe pas. 	LE PRÉJUGÉ <ul style="list-style-type: none"> L'élève observe, mais son jugement dépend surtout de la personne et non de la prestation. 	L'OBSERVATEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève observe bien les prestations, mais ne fait pas de proposition pertinente. 	LE PERTINENT <ul style="list-style-type: none"> L'élève observe bien les prestations et est force de proposition
A3-CG3 Respect des autres	LE GÊNEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève gêne en permanence les groupes par son attitude et ses remarques. 	L'IRRÉGULIER <ul style="list-style-type: none"> L'élève a parfois une attitude « limite » et a besoin d'être recadré de temps en temps. 	LE RESPECTUEUX <ul style="list-style-type: none"> L'élève respecte en Persane les autres. 	LE GUIDE <ul style="list-style-type: none"> L'élève est un régulateur du groupe.
A1-CG5 Être danseur	LE REFUSEUR <ul style="list-style-type: none"> L'élève est en opposition avec la danse et ne rentre pas dans le sens de l'activité. 	LE DÉSTABILISE <ul style="list-style-type: none"> L'élève est mal à l'aide avec l'activité et est souvent dans l'évidement. 	LE DANSEUR PAS SUR DE LUI <ul style="list-style-type: none"> L'élève est dans une activité de danse, mais cette activité le met mal à l'aise. 	LE DANSEUR ASSUMÉ <ul style="list-style-type: none"> L'élève est dans une activité de danse authentique et l'assume.
A2-CG5 Oser présenter	L'OBLIGÉ / LE REFUS <ul style="list-style-type: none"> L'élève refuse parfois de présenter la prestation et/ou le fait de manière contrainte. 	LE TIMIDE <ul style="list-style-type: none"> L'élève est très gêné pour présenter. Il a de nombreux gestes parasites et n'ose pas regarder le public. 	LE DANSEUR NON RASSURÉ <ul style="list-style-type: none"> L'élève arrive à incorporer son rôle. Mais il a encore quelques gestes ou regards « parasites » 	LE DANSEUR ASSUMÉ <ul style="list-style-type: none"> L'élève prend le rôle de danseur le temps de la prestation et l'assume sans gestes parasite.