

### Un engagement pour les générations futures

Entre Septembre 2017 et Juillet 2019, le Ballet National de Marseille réunit cinq partenaires<sup>1</sup>européens, autour du développement d'un **outil innovant associant danse et nouvelles technologies** à destination d'enseignants du cycle 3 sans connaissance particulières de la danse et de leurs élèves.

Les cinq partenaires partagent un **engagement pour les générations futures** à travers des projets éducatifs innovants basés sur la pratique des arts et des nouvelles technologies.

Donner aux jeunes générations l'opportunité de découvrir le monde de la danse et leur corps comme moyen d'expression et de création de lien social semble essentiel afin de préserver la capacité de la danse de dialoguer avec le monde, nourrissant l'émotion et la créativité.

### Renforcer la transmission de la danse dans les écoles

Dans certains pays européens, la danse a trouvé sa place au sein des écoles, prouvant chaque jour sa capacité à permettre aux enfants de mieux se connaître et de se concentrer, d'augmenter leur motivation et leurs compétences sociales & relationnelles. L'enseignement de la danse est devenu un outil de démocratisation et d'accès à la culture.

Cependant, les enseignants manquent souvent de connaissances et de compétences en la matière ou sont confrontés au manque de moyens adéquat. Chanceux sont ceux qui peuvent bénéficier d'actions pédagogiques de sensibilisation menées par les professionnels de la danse sur leur territoire.

### La créativité, une compétence clé pour l'avenir

Contrairement aux idées reçues, la créativité n'est pas une qualité innée, mais elle se travaille, se préserve et se développe à force d'efforts et de pratique régulière. Ce constat est issu des recherches en psychologie expérimentale.

Selon le journal Le Monde, « il y a *urgence à former une nouvelle génération qui soit réellement créative.*<sup>2</sup> »

Dans nos écoles, l'imaginaire est souvent excessivement condamné au profit d'une survalorisation des mécanismes logiques, de la pensée rationnelle, basée sur des enchaînements déductifs.

### Un environnement en transformation, cela s'apprend

Depuis quelques années, les technologies numériques sont omniprésentes dans nos vies quotidiennes et les effets sur notre société notables. *Quelle est la place du numérique et quels sont les usages du numérique aujourd'hui à l'école ?*

Selon le Ministère de l'Education Nationale, l'école forme les élèves à maîtriser ces outils numériques et prépare le futur citoyen à vivre dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment.

L'École contribuera ainsi au projet d'une société de l'information et de la communication pour tous en initiant, en partenariat avec les collectivités et différents acteurs, des actions pour généraliser les usages et développer les ressources numériques pour l'éducation.

---

<sup>1</sup> Deux centres chorégraphiques, le BNM à Marseille et [ICK](#) à Amsterdam dirigés par Emio Greco et Pieter C. Scholten ; un musée pour enfants à Rome, [Explora](#) ; une maison pour la danse à Barcelone, [Mercat de les Flors](#), accompagnés par la société [Manuvo](#), expert du développement d'outils pédagogiques numériques.

<sup>2</sup> Le Monde : Dossier : l'imagination au pouvoir, [La créativité, clé de tous les savoirs](#)  
Article paru dans l'édition du 16.09.09.

## **Une vision commune au service de la créativité et d'une approche d'apprentissage holistique**

Les partenaires de *Map to the Stars* émettent l'hypothèse que les enfants pourraient développer leurs capacités créatives et leur ouverture à la diversité des cultures européennes dans une approche transversale par le mouvement et la danse.

Les nouvelles technologies de par l'enthousiasme qu'ils créent souvent chez les jeunes générations, semblent un moyen à explorer et à mettre à disposition d'enseignants peu qualifiés en matière d'éducation au mouvement et à la danse.

Une **application mobile** pour tablettes et smart phones permettra aux enseignants :

- d'animer en direct des sessions de mouvement à durée variable, de niveaux variables et adaptées aux nombreuses contraintes, comme celle de l'espace,
- d'encourager le mouvement et la création de phrases individuelles comme moyen de connaissance de soi et la co-construction de mouvements et phrases collectives comme vecteur de compétences sociales,
- de créer des ponts entre les mouvements individuels ou collectifs et les matières enseignées, afin de développer la notion de « embodied knowledge » (savoirs incarnés),
- d'encourager l'imagination chez l'enfant et ses capacités créatrices afin qu'il devienne auteur de sa séquence de mouvement
- de mettre en relation et faire collaborer les élèves des différentes écoles participantes en Europe par l'envoi de « défis », exercices ludiques posant des contraintes pour le mouvement et encourageant le dialogue entre élèves.

L'usage de l'application devra s'insérer de façon naturelle dans le quotidien de la classe.

Les enseignants des pays participants auront accès à un forum d'échanges de bonnes pratiques et expérience.

## **Une approche de co-design**

L'application mobile est en cours de construction et aboutira à une version Beta à la rentrée 2018/2019. Elle est créée par une équipe pluridisciplinaire composée d'artistes danseurs et chorégraphes, de pédagogues, de chercheurs en sciences de l'éducation et de développeurs numériques.

Les enseignants et élèves dans leur qualité d'utilisateurs futurs sont impliqués dans le processus de création de l'application dès ses débuts. Ainsi, les partenaires souhaitent :

- interroger l'usage des outils numériques en milieu scolaire,
- identifier les potentialités et freins existants,
- créer un outil qui réponds aux besoins de ses utilisateurs, et qui prenne en compte leurs problématiques et contraintes,
- créer des **partenariats de recherche-action** forts avec des enseignants engagés et les écoles.

**Trois classes** ont été sélectionnées dans chaque pays pour participer au projet pilote : en France, ce sont l'école Parc Bellevue, l'école Saint-Barnabé et le collège Germaine Tillion de Marseille.

Sur une année scolaire à partir de la rentrée 2018/2019, nos équipes accompagneront les enseignants et les élèves, leur permettant de tester l'application en toute autonomie.

A partir de la rentrée 2019/2020, les partenaires visent à mettre l'application à disposition du plus grand nombre d'écoles intéressés. L'application sera disponible en 5 langues : Français, Italien, Espagnol, Anglais et Catalan.

## Contacts

Ina STUDENROTH  
Chargée de projet  
[i.studenroth@ballet-de-marseille.com](mailto:i.studenroth@ballet-de-marseille.com)

Christophe MELY  
Responsable Relations Publiques  
[c.mely@ballet-de-marseille.com](mailto:c.mely@ballet-de-marseille.com)

**Map to the Stars** est un projet sous la direction artistique d'Eric Minh Cuong Castaing – [Compagnie Shonen](#), actuellement artiste associé au BNM.

Le projet **Map to the Stars** est soutenu par le programme-cadre de l'Union européenne « Europe Créative ».



Cofinancé par le  
programme Europe créative  
de l'Union européenne