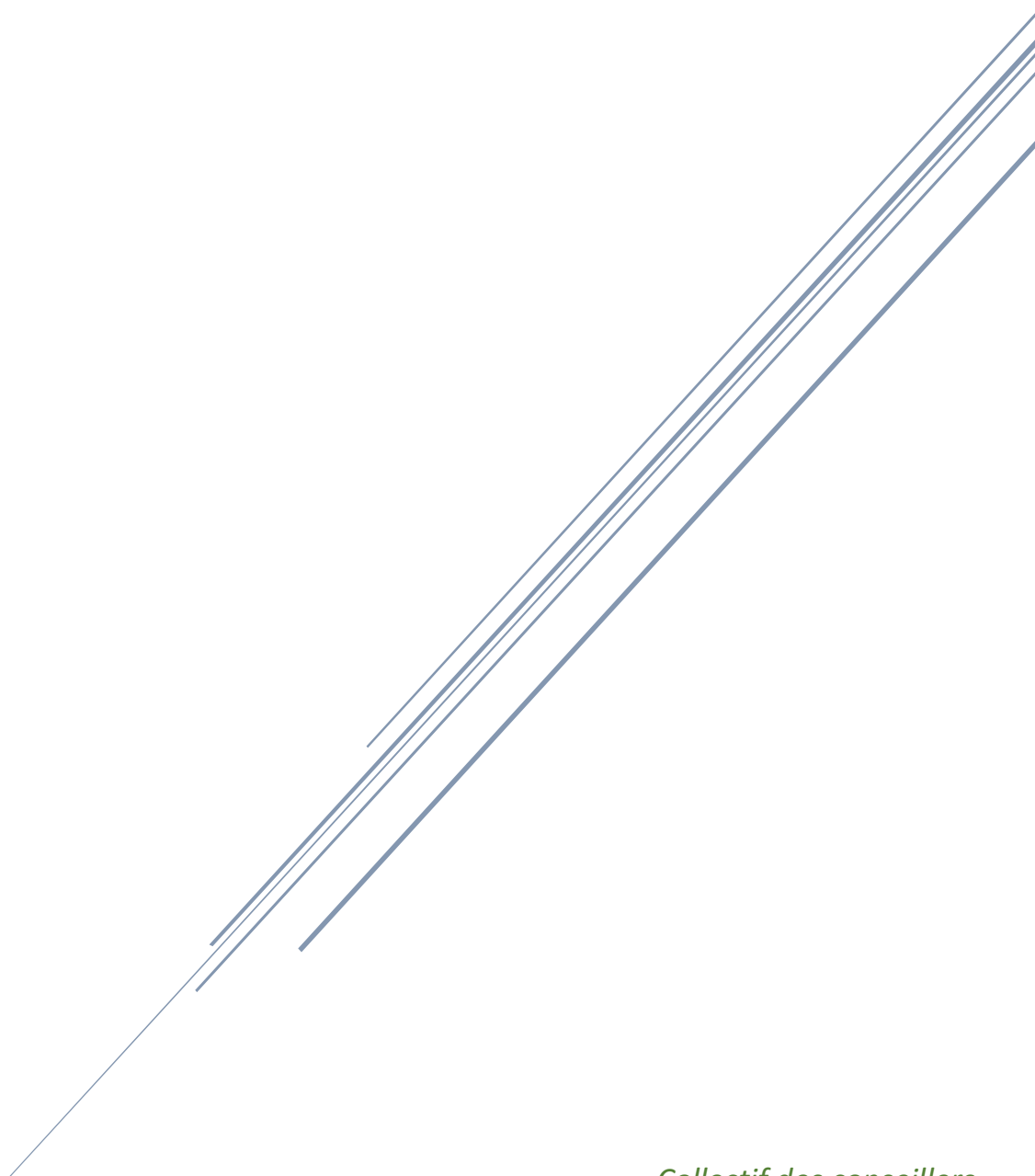


CONSTRUCTION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE.

En Course d'Orientation.



*Collectif des conseillers
pédagogiques Eps 62*

**1- Visée éducative possible en lien avec
Les caractéristiques des élèves et /ou de l'APSA.**

2-Démarche.

3-Les savoirs fondamentaux inhérents à l'activité.

**4- Les textes en lien avec les champs et les attendus de fin
de cycle.**


5- La réglementation.

**6- Les dispositifs, les outils et le matériel pour mettre en
place l'unité d'apprentissage.**

7- Un exemple de situation en lien avec le socle commun.

8- Des observables.

9- Présentation de situations et /ou jeux.



1- Visée éducative possible en lien avec Les caractéristiques des élèves et /ou de l'APSA.

- **Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer.**

Compétences générales : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.

Activité de l'élève : ...communique, argumente, s'exprime, comprend, justifie, modélise...

- **Domaines 2 : Les outils et méthodes pour apprendre.**

Compétences générales : S'approprier par la pratique sportive des méthodes et outils.

Activités de l'élève : s'engage, s'entraîne, planifie, gère un projet...

- **Domaines 3 : La formation de la personne et du citoyen.**

Compétences générales : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.

Activités de l'élève : coopère, s'implique, s'engage, défend ses jugements...

2-La démarche.

La construction des contenus d'enseignement se fera à partir de situation essai-erreur. L'élève face à une tâche devra avec ses possibilités du moment apporter des réponses. Pour chaque question non élucidée on apportera des contenus qui serviront à progresser dans l'activité.

J'ai besoin de cette notion pour répondre à une situation problème.
L'élève devient acteur de sa pratique. L'enseignement est explicite.
L'élève va verbaliser, identifier les étapes par lesquelles il devra passer, va expérimenter, tester, comparer.

Il va intégrer les critères de réussite et être capable de prendre des risques en s'appuyant sur ce qu'il sait faire.

Son apprentissage va prendre du sens.

3-Les savoirs fondamentaux inhérents à l'activité.

Savoirs à construire :

S'informer et se déplacer en utilisant des repères visibles. **(Éléments remarquables)**

S'informer et se déplacer en utilisant un support abstrait : photo, plan...

(Mise en relation carte-terrain)

Mémoriser un trajet.

Communiquer en employant des termes précis.

Se situer ...Se situer sur la carte et orienter sa carte

4- Les textes en lien avec les champs et les attendus de fin de cycle.

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Attendus de fin de cycle.	Se situer par rapport à soi, entre eux, à des objets, des repères, à d'autres.	Adapter son déplacement à un environnement inhabituel.	Réaliser seul ou à plusieurs un parcours dans plusieurs environnements. Connaître et respecter règles de sécurité.
Compétences travaillées	Dans un milieu connu, réaliser un trajet... Savoir orienter une feuille de papier... Utiliser des marqueurs spatiaux 'devant, dessus... »	Lire le milieu, adapter ses déplacements à des contraintes.	Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. Adapter son déplacement aux différents milieux. Gérer son effort pour pouvoir revenir au départ. Aide l'autre.
Repères de progressivité	Suivre un itinéraire simple. Utilisation repères spatiaux pour suivre un itinéraire. Représentation sur un plan...Repérage dans milieu inconnu à l'aide de photo. Mémorisation d'un parcours. Représentation schématique simple.	Évoluer dans un milieu plus ou moins connu et /ou sécurisé.	Les activités d'orientation peuvent être programmées quel que soit le lieu d'implantation des établissements. ³

5- La réglementation.

Orientation en milieu ouvert. Dans le cadre d'une sortie régulière.

Circulaire n°92-196 du 03/07/92 MEN Circulaire n°99-136 du 21/09/99 MEN Arrêté du 04/05/95 modifié JS.

6- Les dispositifs, les outils et le matériel pour mettre en place l'unité d'apprentissage.

Espace	D'un espace connu, à inhabituel, à un espace inconnu.
Temps	Libre. Imposé.
Infos	Orales, écrites, gestuelles, à travers un support. Déplacement seul ou à deux.
Parcours	Parcours mémoire. Tracé en étoile. Circuit Papillon. Course en collaboration, à choix multiples. Jeu de piste Chercher l'endroit. Le petit poucet.

7- Exemples de situation en lien avec le socle commun.

Deux situations proposées en lien avec deux visées éducatives et avec deux types de terrain différents.

1-Plots à la carte. Visée : s'engager.

Cour de récréation. On est dans la phase de découverte avec la construction de repère

2-La course au trésor. Visée : Argumenter.

Grand terrain. On est dans la phase d'évaluation.

1-Plots à la carte.

Constat : Les élèves hésitent à s'engager seul, ils ont peur de l'échec et préfèrent dirent qu'ils ne savent pas faire plutôt que d'essayer.

Compétence soclée : S'engager :

- Connaître ce qu'il faut faire (but de la tâche)
- Savoir Identifier et nommer les éléments remarquables pour pouvoir répondre à la tâche proposée.
- Savoirs comprendre et utiliser les outils proposés.
- Prendre une décision d'action.

Lieu : cour de récréation, préau.

Déroulement :

1-les élèves observent le plan du dispositif et leur fiche de route et commentent le dispositif (point de départ et d'arrivée, plots de couleur...) et le but de la tâche.

2-Individuellement les élèves s'approprient un parcours à leur rythme.

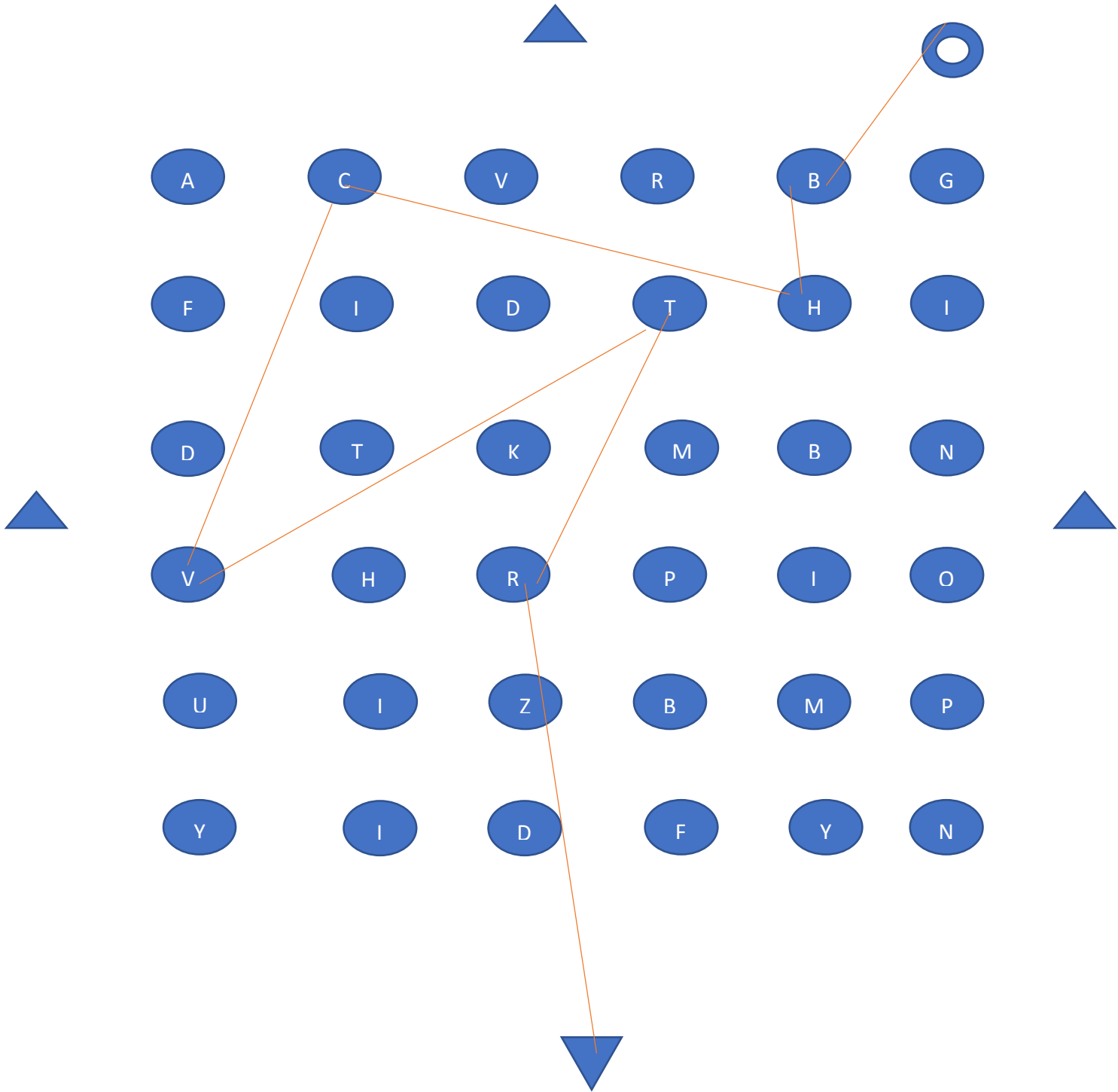
3-Bilan.

4--Les élèves partent par vague de 6 en binôme :3 parcours 1 et 3 parcours 2.

5--Les élèves se classent en fonction de leur ordre d'arrivée et du résultat obtenu.

Ex :A1 a franchi la ligne en premier mais a commis une erreur sur le parcours (mauvaise balise) et se classe donc second.

Plan du dispositif :



Feuille de route.

<u>Parcours A1</u>	A	Z	T	K	M	B
<u>Parcours A2</u>	B	M	O faux	T	Z	A

Les observables.

Observables validées par les élèves	Actions de l'élève.	Quels savoirs ?
<p>Les enfants décrivent le plan et font le lien avec le dispositif.</p> <p>Nomme le matériel.</p> <p>Découvre les plots d'orientation.</p>	<p>Construction de repères. Élaboration d'un langage commun. Identification des éléments remarquables mis en place.</p>	<p>Savoir Identifier et nommer les éléments remarquables pour pouvoir répondre à la tâche proposée.</p>
<p>A identifier les portes d'orientation.</p>	<p>Orienté la carte et se situe sur le plan.</p>	<p>Savoirs comprendre et utiliser les outils proposés.</p>
<p>Repère le chemin qu'il faut emprunter</p>	<p>Se met en action. Prend une décision.</p>	<p>Connaître ce qu'il faut faire. (But de la tâche)</p> <p>Prendre une décision d'action.</p>
<p>Gagne son duel sans se tromper dans le parcours</p>	<p>Réalise le parcours rapidement.</p>	<p>S'oriente et oriente sa carte.</p>

2- la course au trésor.

Constat : Problème d'écoute entre eux, ne s'écoutent pas ce qui entraîne des incivilités.

Compétence socle : Argumenter : Domaine 1

Exploiter différents supports de communication et utiliser des indices de communication pour apprendre à s'entendre.

-Mobiliser un vocabulaire spécifique

-Justifier ses propositions.

-Échanger, utiliser des règles de communication : écouter -parler.

Lieu : Stade ou parc (environnement connu des enfants)

Matériel :

Une affiche grand format représentant le plan agrandi du lieu = carte mère avec des numéros représentant les balises placées.

Carte en 3 secteurs.

Des balises sur lesquelles figure un signe simple (lettre, figure géométrique...)

Une fiche de route et un crayon par groupe.

Un tableau à double entrée de gestion de course pour l'enseignant.

Déroulement :

A l'échauffement, aller reconnaître le terrain seul et se demander comment expliquer l'emplacement des balises.

-Constitution de binômes : A et B

-Parcours en étoile

1-L'enseignant distribue la fiche de route sur laquelle est notée la 1ère balise.

2-A s'informe du positionnement de la balise et va transmettre cette information à B qui ne voit pas la carte. Oral-Oral

3-B avec la fiche de route se déplace vers la balise indiquée et note le symbole et le fait vérifier auprès de l'enseignant.

4-L'enseignant donne le numéro de la deuxième balise à trouver.

5-Les rôles de A et B sont inversés.

6-Après 4 passages A prend des infos les reporte sur sa carte et oralement les transmet à B qui à son tour note l'emplacement sur sa carte. Plan-Oral-Plan.

7-Au retour on compare les cartes.

8-Fin du jeu= coup de sifflet.

FICHE R2SULTATS

Prénoms/Balises	Z	A	K	L	M	N	O
Pierre	X		X		X		X
Florie		X		X		X	

Code : X= balise trouvée au 1^{er} essai.

X=Balise trouvée au 2^{ème} essai.

X= balise non trouvée.

Les observables :

Observables validées par les élèves et/ou l'enseignant.	Activité de l'élève.	Quels savoirs, quelle compétence ?
<p>Qualités de l'information transmise : Utilise des termes plus ou moins précis : éléments remarquables=Indice de lieu</p> <p>Utilise des distances=indices de distance.</p> <p>Utilise des directions : droite - gauche, à côté du...=Indice de sens</p> <p>Entre l'arbre et le banc=Indice de précisions Temps utilisé pour passer les infos : long-court.</p> <p>Qualité de l'information : mots utilisés.</p>	<p>Le parcours est mémorisé et traité de façon abstraite.</p> <p>Le langage spécifique est connu.</p> <p>A parle et B écoute.</p> <p>Compréhension et assimilation du parcours.</p>	<p>C'est mobiliser un vocabulaire spécifique.</p> <p>Justifier ses propositions.</p> <p>Échanger, utiliser des règles de communication :</p> <p>Écouter -parler. Justifier ses propositions.</p>
<p>Réussite du partenaire en :</p> <p>1 fois</p> <p>2 fois...</p>	<p>Mémorisation du parcours et lien entre les infos reçues et la réalité du terrain.</p>	<p>Se représente le parcours de façon abstraite.</p>

9- Présentation de situations et /ou jeux.

	S'informe. Se déplace. Repères visuels.	...Support Abstrait.	Mémorise un trajet.	Se situe Sur la carte. Oriente sa carte.	Utilise Termes précis.	Cycles
Parcours Mémoire			X		X	C1 C2
Chercher endroit.	X	X				C1 C2
Chemin tracé.		X		X	X	C1 C2
Petit poucet	X					C1 C2
..têtanlère	X	X	X	X	X	C1 C2
Rapido	X	X	X	X		C1 C2
Carte plan	X	X	X	X	X	C2 C3
Labyrinthe		X		X		C1 C2
Béret	X			X		C1 C2
Chasse aux fraises				X	X	C1 C2
Course aux points.		X		X		C1 C2
Course foulards	X			X	X	C1 C2
Balises codées	X	X		X	X	C1 C2

