

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Adapter ses déplacements à des environnements variés »

Course d'orientation

Illustration 1 : Travail plus spécifique du domaine
« Les méthodes et outils pour apprendre »
et de l'attendu « Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours... »

	ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ	
CHAMP D'APPRENTISSAGE 2	AFC 1 : Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.	D 2/CG 2 : « Les méthodes et outils pour apprendre » « S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils. »
OBSTACLES À DÉPASSER	<p>Les mots en italique dans le document sont commentés dans un lexique disponible à la fin du document.</p> <ul style="list-style-type: none"> Extraire de l'observation du terrain les éléments principaux qui permettent de se situer et se déplacer (activité de décodage du milieu). Partir de ces éléments concrets pour construire leur symbolisation sur une carte (codage). Canaliser l'engagement spontané de l'élève et faire en sorte qu'il adopte une méthodologie de travail efficace : <ul style="list-style-type: none"> - prendre le temps d'observer, planifier son déplacement, se corriger, etc. ; - éventuellement revenir au <i>point de départ</i> en cas d'échec, redéfinir son projet de course (corriger ses erreurs) ou choisir un projet plus adapté à ses ressources. 	
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>Établir le lien entre le terrain et la carte : décoder les éléments principaux du réel qui lui permettent de se situer et se déplacer sur de courtes distances en prenant appui sur une carte simplifiée.</p> <ul style="list-style-type: none"> Construire et s'approprier la légende pour faire le lien entre les éléments simples du terrain (ce qui est observé sur le terrain) et de la carte (ce qui est symbolisé) : <i>points remarquables</i> (bâtiments, etc.), <i>lignes directrices</i> simples (routes, chemins, etc.), objets particuliers (banc, table, etc.). Trouver des <i>postes</i> proches, parfois à vue grâce à plusieurs éléments simples du milieu : points remarquables, objets particuliers, lignes directrices principales. Mettre en relation plusieurs repères (éléments) afin d'être plus précis. <p>Adopter une stratégie de course et d'apprentissage du début à la fin de son parcours.</p> <ul style="list-style-type: none"> Au départ, planifier son itinéraire. Au retour : <ul style="list-style-type: none"> - se corriger ; - analyser son parcours, ses erreurs ; - gérer ses échecs en acceptant de repartir sur un même parcours pour le réussir. 	

ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ	
ÉTAPES D'ACQUISITION ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>L'ÉLÈVE ORIENTEUR</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> L'élève fait beaucoup d'erreurs. Il réalise un déplacement aléatoire sans se référer à la carte (ou de manière imprécise). <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> L'élève se déplace grâce aux points remarquables (comme les bâtiments) identifiés sur la carte et sur le terrain. Des erreurs de précision persistent sur des éléments plus fins et/ou sur des balises proches. <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> L'élève est en réussite sur la majorité des parcours. Il se déplace sur une zone proche du point de départ, grâce à des éléments simples (les points remarquables), mais également grâce à des repères plus précis comme les objets particuliers ou les lignes directrices. <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <ul style="list-style-type: none"> L'élève est en réussite sur tous les parcours. Il anticipe son déplacement, voire compare différentes possibilités pour se rendre le plus rapidement possible au poste.
	<p>LA STRATÉGIE D'APPRENTISSAGE</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> L'élève est peu concerné par ses réussites et ses échecs. En cas d'erreur, il préfère « zapper » et partir sur un autre parcours qu'il espère plus facile. Il se déplace aléatoirement sur le parcours sans revenir au point de départ pour demander de l'aide. <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> L'élève accepte ses erreurs et repart sur le même parcours pour trouver le poste. L'analyse de ses erreurs ne lui permet pas toujours de se corriger. <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> L'élève accepte les erreurs et cherche à comprendre leurs causes. Il repart immédiatement sur le même parcours pour les corriger. <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <ul style="list-style-type: none"> L'élève identifie ses erreurs, cherche leurs causes et cherche à les corriger spontanément. Il repart immédiatement sur le même parcours pour les corriger. Il joue le rôle de « tuteur » pour des élèves en difficulté.
EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
LA SYMBOLISATION PAR LA SITUATION D'APPRENTISSAGE : DU « RALLYE-PHOTO » AU « ZOOM-CARTE »	
OBJECTIF DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE POUR LE PROFESSEUR	<p>Établir le lien entre le terrain et la carte : décoder les éléments principaux du réel qui lui permettent de se situer et se déplacer sur de courtes distances en prenant appui sur une carte simplifiée.</p> <p>Adopter une stratégie de course et d'apprentissage du début à la fin de son parcours.</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ

<p>DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Une situation à partir de photographies qui, en début de cycle, permet de concrétiser la liaison carte-terrain à partir d'éléments simples. • Une situation évolutive (2 phases de travail distinctes) qui : <ul style="list-style-type: none"> - dans un premier temps, favorisera l'activité perceptive du milieu (en extraire les éléments permettant d'organiser le déplacement) ; - dans un second temps, accompagnera l'élève dans la mise en relation carte/terrain – terrain/carte (comprendre le support, en l'occurrence la carte, sa légende et faire le lien avec le terrain). • Des parcours courts permettant de nombreux retours au point de départ (nécessaires en début de cycle afin de réguler les élèves). • Un lieu de pratique fermé et rassurant afin de : <ul style="list-style-type: none"> - permettre un fonctionnement individuel (engager chaque élève dans l'activité) ; - limiter la charge affective (liée à la zone de pratique) et recentrer l'élève sur la liaison carte-terrain. • Une carte simplifiée afin d'éviter une surcharge informationnelle : les éléments de relief et certains éléments de végétation, souvent plus difficiles à exploiter, sont supprimés. • Une pratique individuelle dans un milieu sécurisé permettant les progrès de chaque élève.
<p>CE QU'IL Y A À APPRENDRE</p>	<p>Établir le lien entre le terrain et la carte : décoder les éléments principaux du réel qui permettent de se situer et se déplacer sur de courtes distances en prenant appui sur une carte simplifiée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire et s'approprier la légende pour faire le lien entre les éléments simples du terrain (ce qui est observé sur le terrain) et de la carte (ce qui est symbolisé) : points remarquables (bâtiments, etc.), lignes directrices simples (routes, chemins, etc.), objets particuliers (banc, table, etc.). • Trouver des postes proches, parfois à vue, grâce à plusieurs éléments simples du milieu : points remarquables, objets particuliers, lignes directrices principales. • Mettre en relation plusieurs repères (éléments) afin d'être plus précis : joindre deux points pour donner une direction. <p>Adopter une stratégie de course et d'apprentissage du début à la fin de son parcours.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Au départ : <ul style="list-style-type: none"> - planifier son itinéraire ; - identifier le point de départ, d'arrivée, ainsi que la définition du poste recherché ; - identifier plusieurs repères permettant de se déplacer pour se rapprocher de la zone du poste. Être capable de verbaliser ce déplacement ; - orienter sa carte. • Durant le trajet : <ul style="list-style-type: none"> - suivre le parcours initialement prévu : reconnaître les repères préalablement identifiés pour vérifier l'exactitude de son déplacement ; - privilégier la précision et la recherche du poste, à la recherche de vitesse ; - savoir revenir sur ses pas en cas d'erreur dans la recherche d'une balise : identifier une ligne d'arrêt pour revenir en arrière. • Au retour : <ul style="list-style-type: none"> - se corriger ; - formaliser sommairement son itinéraire (oralement et/ou en le surlignant sur le plan ou la carte) ; - analyser son parcours, ses erreurs ; - gérer ses échecs en acceptant de repartir sur un même parcours pour le réussir.
<p>BUT DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE POUR L'ÉLÈVE</p>	<p>Sur un temps défini (entre 20 et 30 minutes), marquer un maximum de points (chaque parcours est constitué d'une balise, et rapporte 1 point).</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ

DISPOSITIF

1^{ÈRE} PHASE DE TRAVAIL : DU « RALLYE-PHOTO »...

Lieu de pratique fermé, étendu et connu (ou « à vue ») : enceinte d'une école, d'un collège, d'un stade, etc. Les élèves pratiquent seuls.

Les postes :

- les balises sont situées sur des éléments simples (banc, poubelle, etc.) ou sur des points remarquables (bâtiment, etc.) ;
- un nombre suffisant de balises est placé pour limiter le nombre d'élèves à la recherche d'une même balise (15 balises par exemple).

Plusieurs parcours sont élaborés :

- un nombre suffisant de parcours doit être proposé pour que chaque élève ait un parcours (prévoir 30 photos) ;
- chaque parcours permet de trouver une balise grâce à une photo (sur laquelle figurent 3 éléments minimum permettant à l'élève de reconnaître le lieu).

Un exemple de photo :**Parcours Rallye-Photo AGATHE**

la balise est ici !

Un carton de contrôle :

Nom du Parcours	Sur quel élément se trouve la balise ? (décrire et dessiner le symbole)	Poinçon	Correction

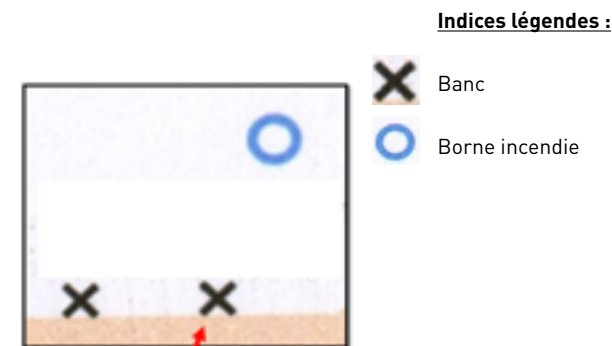
Un tableau de correction.2^{ÈME} PHASE DE TRAVAIL : ... AU « ZOOM-CARTE »

Pour **le lieu et les postes**, l'organisation reste identique au « rallye-photo » afin de permettre la transition entre les éléments des photos et le codage de la carte.

Les parcours conservent la même mise en forme, mais la photo est remplacée par un morceau de carte zoomée et simplifiée.

Un exemple de zoom-carte :

Sur l'exemple ci-dessous, il s'agit du même poste que pour le « rallye-photo » : 2 bancs et une borne incendie. Les éléments de la légende permettent à l'élève de décrypter la carte et de reconnaître le poste.

Parcours Zoom-Carte OSCAR

la balise est ici !

ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ

<p>CONSIGNES</p>	<p>Les élèves ont un temps défini pour réussir le maximum de parcours (chaque parcours est constitué d'une balise et rapporte 1 point). Temps-limite de 5 minutes par parcours (un retour au point de départ pour demander de l'aide est permis et remet le chronomètre à zéro). Les élèves pratiquent seuls.</p> <p>L'élève pioche un parcours (dans l'exemple, l'élève pioche le parcours « Agathe » pour le rallye-photo qui correspond au parcours « Oscar » pour le zoom-carte).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avant de partir, il répond à la question sur son carton de contrôle : « sur quel élément se trouve la balise ? ». Dans l'exemple, la réponse attendue est « un banc ». • Puis, il se rend à l'endroit de la balise et poinçonne sur son carton de contrôle. • Au retour, l'élève se corrige en comparant son poinçon à celui de la correction : <ul style="list-style-type: none"> - si le parcours est juste, il gagne 1 point et peut piocher un autre parcours ; - si le parcours est faux, il demande de l'aide à l'enseignant et repart sur le même parcours.
<p>CONTENU OU QUESTIONNEMENT INDUCTIF</p>	<p>Aider l'élève avant son départ en le questionnant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • que cherche-t-il ? (la définition du poste) ; • quels sont les éléments proches du poste qui lui permettront de vérifier qu'il est bien au poste ? ; • connaît-il la légende ? (quel symbole pour quel élément du réel ?) ; connaît-il la logique de construction de la légende ? (la forme des bâtiments sur la carte correspond à celle des bâtiments « vus du ciel », les symboles noirs correspondent à des éléments construits par l'homme, les symboles bleus renvoient à des éléments relatifs à l'eau, etc.) ; • quelle est la direction du poste ? Quels sont les éléments qu'il peut suivre, prendre en compte, viser pour planifier son itinéraire ? ; • lui faire verbaliser son projet d'itinéraire pour vérifier le codage et la mémorisation éventuelle. <p>Guider l'élève dans l'analyse de son erreur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire comprendre à l'élève qu'il a tout intérêt à repartir sur un même parcours pour corriger son erreur plutôt que de « zapper » : lorsque l'on revient au point de départ pour demander de l'aide, c'est double bénéfique car on remet le chronomètre à zéro et on bénéficie d'une aide, d'un indice du professeur. • Pour les erreurs d'orientation de la carte : <ul style="list-style-type: none"> - faire verbaliser et associer à l'élève les points remarquables situés autour de lui afin qu'il combine le réel et la carte (pour orienter cette dernière) ; - accompagner l'élève sur les premiers mètres de son itinéraire pour vérifier qu'il maintient sa carte orientée. • Pour les erreurs d'approche de poste : <ul style="list-style-type: none"> - lui demander 3 éléments proches du poste recherché sur la carte ; - lui demander s'il a reconnu tous les indices présents sur la photo, car il existe des confusions possibles entre deux lieux similaires : sur l'exemple, il y a 2 bancs (comme dans d'autres endroits de la cour de récréation), mais derrière ces 2 bancs, il y a un 3^{ème} indice, la borne incendie).
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE</p>	<p>Dans le cas d'une situation de 30 minutes, les critères de réussite peuvent être les suivants :</p> <p>Niveau 1 : de 0 à 2 parcours réussis.</p> <p>Niveau 2 : 3 parcours réussis minimum (de plus en plus en réussite au cours des 30 minutes, même si quelques erreurs de précision persistent).</p> <p>Niveau 3 : 6 parcours réussis minimum (quasiment plus aucune erreur).</p> <p>Niveau 4 : 8 parcours réussis minimum (quasiment plus aucune erreur). L'élève est également capable de « tutorer » un élève en difficulté sur un parcours.</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ

VARIABLES / OUTILS
À DISPOSITION

Le passage du « rallye-photo » au « zoom-carte » est une variable en soi : on complexifie l'activité de l'élève lorsqu'il réussit à extraire les éléments saillants des photos, à les reconnaître dans la réalité. On peut alors passer au « zoom-carte ».

Mais d'autres variables existent en restant sur l'une ou l'autre situation :

- pour différencier, proposer des **parcours de différents niveaux** en fonction de la complexité du poste (éléments plus ou moins fins de la légende ; cadrage de la photo, pièges entre 2 postes similaires, c'est-à-dire avec quasiment les mêmes éléments) ;
- pour faciliter l'apprentissage, associer ponctuellement **un élève « tuteur »** à un élève en difficulté (préciser que les deux élèves pourront gagner un point) ;
- pour faciliter la construction d'une direction par abstraction, placer la balise **à l'endroit où était le photographe** quand il a pris la photographie (sans zoom) ;
- pour jouer sur une autre motivation, modifier **la pression temporelle**. Ici le temps-limite est de 5 minutes par parcours, ce qui lève en partie le stress lié à la contrainte temporelle car les balises sont très proches. Il est possible de réduire ce temps-limite, ou encore de mettre les élèves en situation de :
 - compétition directe (2 élèves s'affrontent sur un même parcours) ;
 - compétition indirecte (on recense les temps réalisés sur les différents parcours pour établir des records) ;
 - défi (« vous êtes expert si vous réussissez le parcours en moins de 2 minutes »...).

Lexique :

- **Poste** : lieu recherché par l'élève (la balise matérialise cet emplacement et est un outil pour vérifier que l'élève a trouvé le poste). La définition du poste est la description précise du lieu recherché.
- **Point remarquable** : élément précis, facilement identifiable sur la carte et aisément repérable sur le terrain (exemple : bâtiment). C'est un repère permettant de se repérer, et d'orienter sa carte rapidement.
- **Ligne directrice** : élément de progression que l'élève peut suivre pour conduire son itinéraire (exemples de lignes directrices simples : route, chemin, etc. et de lignes directrices plus complexes : sentier, fossé, etc.).
- **Point de décision** : point précis sur une ligne directrice qui oblige l'élève à choisir une direction (exemple : un croisement).
- **Point d'appui** : élément caractéristique situé sur l'itinéraire permettant de confirmer sa progression vers le poste.
- **Ligne d'arrêt** : repère sur la carte et le terrain qui permet d'alerter l'élève s'il a dépassé l'élément recherché ou les limites de la zone d'évolution.