

Exemple de construction de module d'apprentissage en course d'orientation pour un cycle 3

CA 2	Adapter ses déplacements à des environnements variés	C3
<p>Enjeux de formation du CA (Ref. Eduscol)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il s'agit de permettre à l'élève de <u>savoir se déplacer</u> à l'aide d'une motricité spécifique (ici courir en s'orientant) dans un environnement nouveau, varié ainsi que d'<u>apprendre à construire un projet de déplacement</u> en utilisant pleinement ses ressources tout en le réalisant en sécurité pour être capable d'assurer son retour ou celui de son pair. ▪ La lecture du milieu ou de sa représentation cartographiée permet d'apprendre à la fois de <u>prendre un risque calculé</u> dans le choix de l'itinéraire et de <u>respecter l'environnement</u> naturel ou artificiel. ▪ <u>La collaboration partagée entre pairs</u> autour de la sécurité et de l'aide est une composante majeure de la pratique dans ce champ d'apprentissage. 		
<p>Attendus de fin de cycle (Ref. Eduscol)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. • Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. • Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème 		
<p>Compétence à acquérir en cycle 3 (Réf Eduscol)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité dans un milieu plus ou moins connu. ▪ Conduire un déplacement planifié en s'appuyant sur des éléments simples (lignes directrices simples, croisements, objets particuliers et points remarquables), sur l'échelle de la carte afin de trouver des postes proches du point de départ ou à quelques points de décisions de celui-ci. ▪ Adapter son déplacement et sa motricité aux spécificités du milieu (obstacles, végétation, pluie, etc.). ▪ Revenir au point de départ dans les délais en adaptant son projet de course et/ou en gérant son effort. ▪ Coopérer avec un partenaire et aider un camarade en difficulté. ▪ Gérer les outils de sa sécurité en autonomie (tableau de suivi, chronomètre). 		
<p>Ce qu'il y a à apprendre, ce que disent les textes (Réf Eduscol)</p> <p>1/CG 1 : <u>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les grandes lignes pour organiser son déplacement et les lignes d'arrêt pour rester dans le périmètre délimité. • Se situer et se déplacer grâce à des points remarquables, aux éléments de planimétrie, à l'échelle de la carte. • Trouver des postes proches, parfois à vue, grâce à plusieurs éléments saillants du milieu en faisant le lien entre le terrain et le support (carte, plan, photo). • Se déplacer sur les lignes directrices simples, en enchaînant quelques points de décision. • Conduire un déplacement sans appréhension en mettant en œuvre la technique du POP (Pliage/Orientation/Pouce) • Gérer sa course pour pouvoir revenir au point de départ dans les délais. • Adapter sa motricité aux obstacles du terrain. • Savoir se repérer sur différents types de supports (plans, cartes de course d'orientation très simples dont la légende et l'échelle ont été adaptées). <p>2/CG 2 : <u>S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire et s'approprier la légende pour faire le lien entre le terrain (ce qui est observé sur le terrain) et la carte (ce qui est symbolisé) 		

- Oser s'engager dans un parcours en adéquation avec son niveau de lecture de carte et du terrain malgré le caractère impressionnant du milieu et l'enjeu de la course.

3/CG 3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- Assumer ses responsabilités, partager les choix et assurer différents rôles au sein d'un groupe.
- Gérer les outils de sa sécurité en toute autonomie : contrôler son temps, remplir le tableau de suivi
- Gérer sa pratique en autonomie : choisir un parcours permettant la réussite ou visant une progression ; à son retour, s'auto évaluer ; poser, ramasser les balises.

4/CG 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Repérer les éléments principaux de la carte : lignes d'arrêt-point de rassemblement (position de l'enseignant).
- Identifier les risques potentiels.
- Appliquer des procédures de sécurité liées à la pratique

Objectifs d'apprentissage et contenus sous jacents

- 1) **Lire et comprendre une carte** : comprendre la symbolisation et savoir ce que la carte représente du terrain, utiliser une légende, comprendre les notions d'échelle et de grandeur dans l'espace.
- 2) **Choisir et conduire un itinéraire** : se situer sur la carte, orienter sa carte, identifier et suivre un itinéraire, se repérer dans l'espace à l'aide d'un vocabulaire spatial.
- 3) **Respecter les règles de sécurité** : respecter le temps imparti (essentiel pour assurer un bon déroulement de la séance) et de l'espace autorisé

Situation de référence pour l'évaluation

Parcours en étoile sur un lieu connu (école, plateau sportif, stade etc...)

Les élèves partent en binômes pour aller rechercher, à l'aide d'une carte, une balise placée sur le terrain. Après chaque balise le jeune revient au point de départ. L'enseignant vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide. Le jeune repart pour effectuer une nouvelle «branche de l'étoile» puis revient à nouveau au départ, et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti annoncé en début de jeu.

Situations clés

- le carré magique
- bouche à oreilles
- jeu des erreurs ou post it
- parcours jalonné
- parcours mémo

Contribution à l'apprentissage des mathématiques

- **Chercher** : Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc.
- **Modéliser** : utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets.
- **Représenter** : utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales

Contribution à l'apprentissage du français

Lire : comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter