

« ANALYSE DIDACTIQUE DES ACTIVITÉS D'ORIENTATION »

DEFINITION DES ACTIVITÉS PHYSIQUES DE PLEINE NATURE:

« Actions motrices caractérisées par des déplacements dans un environnement naturel, ou le reproduisant ».

DEFINITION DE LA COURSE D'ORIENTATION:

« Course individuelle contre la montre, en terrain varié, généralement boisé, sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé, mais par des cheminements de son choix, en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole ».

L'ACTIVITÉ D'ORIENTATION SCOLAIRE :

Une activité physique et sportive devient une activité scolaire lorsque les enseignants s'accordent pour transformer cette activité sociale de référence, modifient celle-ci afin de la rendre « *enseignable* ». L'activité devient une activité scolaire.

Une activité devient une activité scolaire lorsque les contenus d'apprentissage sont :

- Adaptés aux ressources des élèves
- Organisés selon une progressivité
- Différenciés pour s'adresser à tous les élèves
- En référence à des enjeux d'apprentissage scolaire et à des compétences identifiées
- Ayant du sens pour les élèves
- Engageant les élèves à agir, penser et communiquer.

Si l'activité sociale de référence s'appuie sur une pratique individuelle, il en va autrement de la pratique à l'école. Les activités scolaires exigent que les élèves soient en situation d'apprendre dans un contexte assurant leur intégrité physique et morale.

Nous devons pour ce faire, élaborer les situations d'apprentissages pour que celles-ci soient travaillées par groupe de 2 ou 3 élèves et non plus de façon individuelle.

Cependant les pratiques de cours d'école permettront de mettre les élèves en situation individuelle.

ENJEUX FONDAMENTAL DE L'APPRENTISSAGE DE L'APSA: (ou le problème fondamental)

Construire et décider d'un déplacement (dans un milieu inconnu), en prenant en compte la situation dans l'espace et dans le temps ainsi que les risques liés à l'activité (risques objectifs et risques subjectifs).

- Choix et décisions individuels... *responsabilité*
- Choix et décisions collectifs... *solidarité*
- Gestion des risques et des règles... *citoyenneté*
- Gestion des émotions... *engagement affectif*

LES RESSOURCES SOLLICITÉES

Les ressources sollicitées varient au cours de l'apprentissage pour chaque élève.

1. Car l'élève progresse et maîtrise de façon plus fine ses propres ressources dans le temps d'apprentissage. A des situations problèmes identiques, des réponses différentes seront proposées selon le niveau de maîtrise des élèves.
2. Car la nature des problèmes posés à l'élève varie dans le décours des apprentissages. A des niveaux de maîtrise différents, l'enseignant sera tenu de proposer des situations problèmes différentes.

	Début d'apprentissage	Phase de maîtrise
Ressources énergétiques aérobies	+	+++
Ressources énergétiques anaérobies	+++	+
Ressources mécaniques	++	+
Ressources cognitives	+++	+++
Ressources affectives	+++	+++

Évolution des ressources sollicitées au cours de l'apprentissage

Conduites typiques :

Trois niveaux de conduites typiques caractérisant l'action motrice de l'élève et ce qui l'organise prioritairement :

Niveau 1 : Ce qui organise prioritairement l'activité de l'élève c'est ***l'appréhension du déplacement***

Niveau 2 : Ce qui organise prioritairement l'activité de l'élève c'est ***la réussite du déplacement***

Niveau 3 : Ce qui organise prioritairement l'activité de l'élève c'est ***la rapidité du déplacement***

Ce qu'il y a à enseigner prioritairement :

- Lire le milieu pour construire un projet de déplacement
- Lire une carte comme un ensemble organisé d'éléments symboliques
- Agir pour conduire son déplacement
- S'engager en sécurité

Ce qui organise prioritairement l'élève	Savoirs à construire.
<p>Niveau 1: l'appréhension DU DÉPLACEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas se perdre, • Se déplacer dans un espace connu <p>« j'ai peur de me perdre ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Situer son propre corps dans l'espace • Situer son déplacement dans un espace connu • Se déplacer dans un espace connu en prenant des repères sur l'environnement usuel (table, banc, arbre, jeux, portail, préau...). • Accepter de se déplacer dans un milieu inconnu en étant accompagné • Dire l'action réalisée et nommer les repères de l'action.

Ce qui est recherché : la mise en confiance des élèves. La sécurisation des espaces. La construction de l'espace proche. La mise en rapport de l'espace et du temps (chronologie du déplacement).

Ce qui organise prioritairement l'élève	Savoirs à construire.
<p>Niveau 2: LA RÉUSSITE DU DÉPLACEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trouver tous les postes • Se déplacer en assurant son retour <p>« je ne veux pas me perdre ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et mettre en relation les éléments sur la carte et les éléments sur le terrain • Orienter la carte en utilisant deux éléments remarquables. • Suivre ses déplacements avec le pouce sur la carte. • Faire coïncider les éléments carte – terrain entre eux. • Identifier son itinéraire sur la carte. • Se déplacer sur des lignes de niveau 1 (main courante). • Construire un itinéraire sur des lignes de niveau 1. • Verbaliser à propos de son trajet. • Savoir apprécier les distances.

Ce qui est recherché:

La construction de repères utiles aux déplacements. L'anticipation des éléments (carte) que le regard va « croiser ». La validation des éléments (terrain) que le regard « croise ».

Il sera demandé de se déplacer à plusieurs sur un parcours simple. Ce dernier est élaboré à partir d'une ligne caractéristique (chemin) sur la quelle tous les changements de directions sont marqués par un poste.

Les échanges et l'action doivent favoriser la construction de repères d'orientation élémentaires (devant, derrière, gauche, droite) L'alternance entre les phases d'action et les phases de verbalisation seront fondamentales.

Ce qui organise prioritairement l'élève	Savoirs à construire.
<p>Niveau 3: LA VITESSE DU DÉPLACEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> Se déplacer le plus vite possible <p>« je veux être le plus rapide ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> Contrôler sa vitesse tout en contrôlant son déplacement. Se déplacer sur les lignes de niveau 2. Réaliser des sauts (couper) pour gagner du temps. Courir à vitesse régulière. Limiter ses arrêts en durée et en nombre. Évaluer les difficultés, reconnaître les obstacles pour choisir son itinéraire Construire des « points d'arrêts » Doser son effort pour rester lucide et pouvoir décider des bons choix.

Ce qui est recherché : la régularité des allures de déplacement. La prise de risque (relative). L'orientation perpétuelle de la carte pendant la course.

Particularité des élèves de cycle 1 :

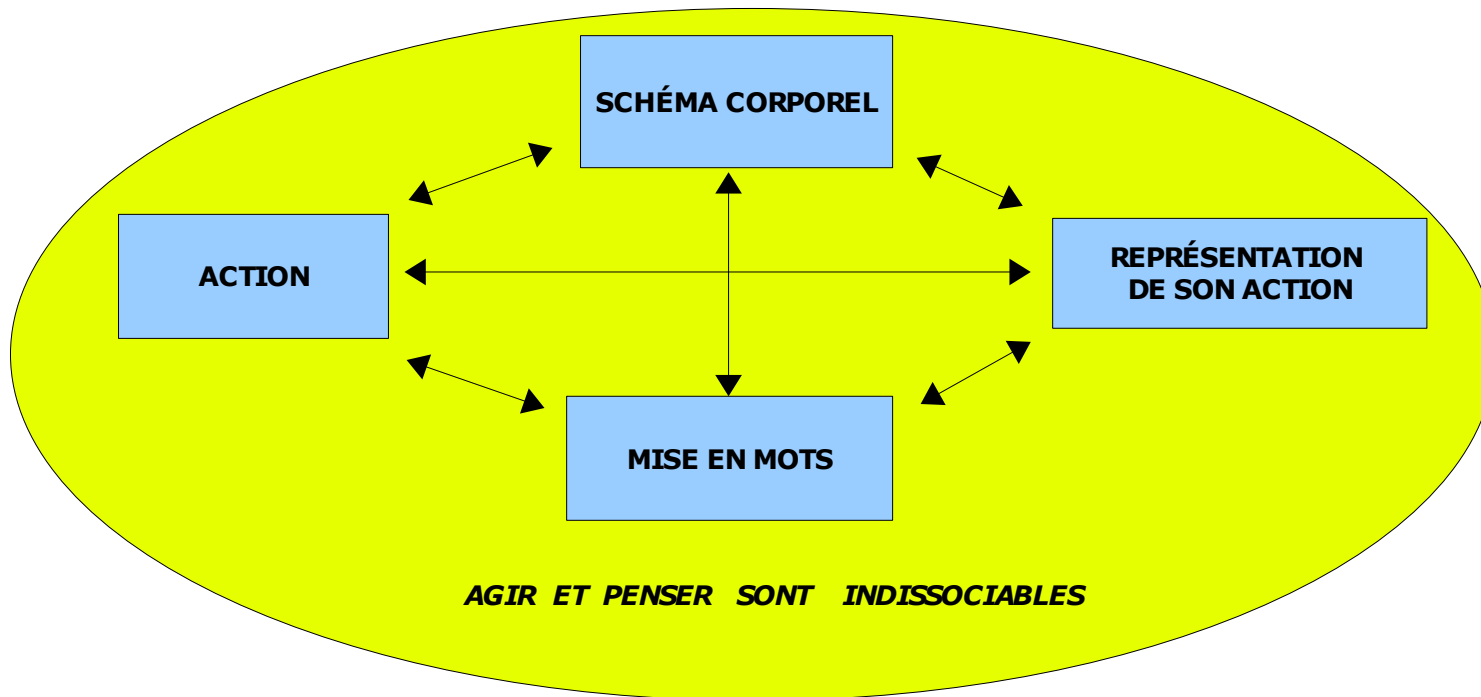
les situations d'apprentissage sont d'abord des situations d'orientation qui vont devenir des situations d'activités d'orientation. Les compétences d'orientation vont se développer, sans doute, de façon conjointe, avec les compétences langagières de l'élève, le développement de son schéma corporel et surtout le développement de sa capacité de représentation mentale (maturation).

Au cours du cycle 1, l'élève va construire sa capacité à se décentrer, c'est à dire à prendre en compte le point de vue d'autrui pour le coordonner avec le sien. Egocentrique par nature, l'enfant devient coopératif par culture. (voir les travaux de Vigotsky). Guidé par l'enseignant, l'élève va développer son vocabulaire en même temps que son répertoire gestuel s'enrichit.

Ce qui est commun aux trois cycles des écoles primaires mais aussi aux cycles du collège :

Le plan se construit au fur et à mesure des déplacements dans le paysage mais également au fur et à mesure des trajets supposés dans l'espace symbolique et des trajets imaginés dans l'espace réel. (« Peux tu me dire où tu penses être? Où es tu? Peux tu me désigner sur la carte l'endroit où tu crois être? »

La mise en mots est fondamentale; elle ne remplace pas l'action mais elle participe à la compréhension de ce qui organise l'élève et de l'état des connaissances qu'il réquisitionne pour donner des solutions aux problèmes posés.



PETIT GUIDE DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

(un guide spécifique est réalisé pour les élèves de cycle 1 et 2)

SITUATION N° 1 : PARCOURS JALONNÉ

Organisation :

Un carton de contrôle par personne

Un parcours est jalonné (rubalise orange et blanc tous les 15 mètres)

Des balises (co) sont placées à chaque changement de direction, visibles de tous.

Des groupes de 3 à 5 élèves maximum.

5 types d'organisation peuvent être proposées :

A : Aucun support.

B : Un dessin où apparaissent quelques informations qui permettent d'orienter son déplacement et de se situer dans le paysage (rivière, étangs,...)

C : Une carte vierge par personne

D : Une carte vierge par personne où sont indiqué le départ, l'arrivée et les premiers mètres du déplacement

E : La carte avec le parcours dessiné, les postes placés.

But :

Je me déplace en suivant les jalons de couleurs (rubalise) et en poinçonnant mon carton de contrôle lorsque je croise une balise. Je dois prendre des repères sur le paysage (et sur la carte), pour savoir où je suis dans mon déplacement, car je devrais à mon retour dessiner mon trajet sur la carte ou sur le dessin. (sauf pour l'organisation E)

Le groupe reste inséparable.

Problèmes posés à l'élève :

Prendre des repères sur son déplacement en relation avec son corps (en avant, en arrière, à droite, à gauche, à angle droit, en courbe ...)

Prendre des repères sur son déplacement en relation le paysage (arbre, arbuste, talus, colline, butte, trou, souche, clairière, pâture, ...)

Faire le va et vient entre le paysage et la carte.

Mémoriser les éléments remarquables, pour reconstruire son déplacement et pour comprendre la symbolique de la carte.

Comportements observés qui conduisent à la mise en place de la situation :

Comportements de craintes liés à l'activité.

Difficultés premières sur la capacité à se repérer dans l'espace (droite, gauche, devant, derrière)

Difficultés à nommer et à identifier les éléments environnants.

Règles d'action :

Conserver son regard dans le sens du déplacement.

Faire coïncider une flèche imaginaire partant de son propre ventre en direction du point à atteindre avec l'axe de déplacement sur la carte.

Tenir la carte orientée et utiliser le pouce pour suivre le déplacement

Indicateurs de réussite :

L'élève trace son parcours (selon support) en respectant les changements de direction.

L'élève situe les postes sur les changements de direction.

L'élève se déplace avec une carte toujours orientée.

L'élève peut identifier des éléments sur le terrain et les retrouver sur la carte.

L'élève peut se positionner sur la carte en cours de déplacement.

Points de vigilance pour l'enseignant :

Les balises doivent être visibles car elles constituent les premiers repères pour l'élève, dans son déplacement.

Elles vont aider l'élève à repérer les changements de directions.

Les variations à angles droits sont recherchées dans le déplacement.

Si le but de la situation est la mémorisation : le parcours ne doit pas être trop long.

Si le but de la situation est la découverte, la mise en confiance et la mise en mot des éléments que l'on croise alors la longueur du parcours doit être importante.

Variables :

Support en main (carte, dessin...)

Longueur du parcours

Type de lignes utilisées

Variété des changements de directions

Nombre de postes

Déplacement seul ou en groupe

Déplacement en groupe avec un adulte ou pas.

SITUATION N° 2 PARCOURS SURLIGNÉ

Organisation :

Une carte par élève.

Un carton de contrôle par élève ou par équipe.

Un parcours est surligné au fluo sur la carte.

Sur la carte « élève » les postes ne sont pas tracés.

But :

L'élève doit se déplacer en suivant le plus exactement possible le trait fluo sur la carte.

Il rencontre des balises qu'il devra poinçonner sur son carton de contrôle.

Si l'élève ne se trompe pas dans son cheminement, il poinçonne tous les bons postes.

Problèmes posés à l'élève :

Comprendre la symbolique de la carte.

Se situer dans un environnement plus ou moins connu.

Passer d'un espace à trois dimensions à un espace plan.

Repérer des éléments sur la carte pour les identifier sur le terrain (prioritaire)

Repérer des éléments sur le terrain pour les identifier sur la carte (secondaire)

Lire de plus en plus précisément la carte.

Comportements observés qui conduisent à la mise en place de la situation :

L'élève se déplace sans vouloir se repérer.

L'élève se déplace en utilisant trop peu, la carte ou le support dessin.

L'élève n'intègre pas la symbolique de la carte.

Règles d'action :

Faire coïncider une flèche imaginaire partant de son propre ventre en direction du point à atteindre avec l'axe de déplacement sur la carte.

Suivre son déplacement avec son pouce posé sur la carte.

Faire coïncider les éléments de la carte avec les éléments du terrain.

Indicateurs de réussite :

(Les postes sont poinçonnés)

L'élève fait le va et vient entre la carte et le terrain.

L'élève est capable de nommer des éléments de la carte et de les situer sur le terrain au cours de son déplacement.

Points de vigilance pour l'enseignant :

Les cheminements difficiles demandent la pose d'une balise pour valider le déplacement de l'élève.

Un parcours surligné est intéressant si celui-ci demande des prises de décision directionnelles et des déplacements entre des éléments remarquables.

Variables :

Les lignes de déplacement

Le parcours se fera sur des mains courantes puis introduira des sauts.

Réalisé le parcours à 3, 2 ou seul.

Des postes « faux ».

SITUATION N° 3 CHASSE AUX POSTES

Organisation :

Une carte par élève ou par 2 avec x postes (entre 10 et 20) et les définitions des postes

Un carton de contrôle par élève ou par équipe

Le départ est donné pour tout le monde en même temps

But : Construire un itinéraire pour poinçonner le maximum de balises dans un temps donné.

(Attention à poinçonner la pince dans la bonne case du carton de contrôle)

Problèmes posés à l'élève :

Identifier les éléments qui vont guider son déplacement

Se lancer dans le jeu en prenant des repères fiables

Gérer ses émotions (peurs et plaisir)

Gérer sa vitesse de déplacement avec sa capacité à lire le milieu et la carte.

Comportements observés qui conduisent à la mise en place de la situation

Baisse de la motivation sur les situations d'apprentissage semi-ouverte

Difficultés des élèves à s'évaluer et à se situer dans le dispositif d'apprentissage.

Règles d'action qui vont permettre à l'élève de réussir :

Construire initialement mon déplacement de façon logique et économique

Se donner un sens de rotation pour éviter des allers retours

Repérer les éléments du secteur qui vont organiser mon itinéraire

Se déplacer avec la carte toujours orientée et mon pouce toujours placé.

Faire du pas à pas sur les premiers postes

Ne jamais « foncer »

Indicateurs de réussite :

L'élève est de retour avant le temps limite

L'élève est en action le plus longtemps possible

Les poinçons sont correctement placés

Les élèves doivent être majoritairement en déplacement couru / marche ou arrêt

Points de vigilance pour l'enseignant :

Le secteur doit être bien délimité et connu des élèves

Le secteur doit être riche en éléments et en lignes.

Le point de départ doit être de préférence au centre du secteur.

Signal sonore connu de tous pour la fin du temps de jeu

Les élèves doivent avoir une montre et savoir lire l'heure.

La course au poste est motivante mais difficile ; elle ne doit pas venir trop tôt dans le dispositif d'apprentissage sauf si la zone de course est connue et strictement délimitée.

Variables :

Des valeurs de points peuvent être donnés aux postes. Les postes difficiles ou éloignés étant alors valorisés.

On peut demander à l'élève de décider de son itinéraire avant le départ (travail préalable long)

SITUATION N° 4 PARCOURS ETOILE

Organisation :

Une carte tous postes par élève

Un carton de contrôle tous postes par élève

Les départs sont donnés toutes les 2 minutes.

L'organisation du tableau de bord par les élèves doit être un objectif à atteindre.

Poser autant de postes sur le terrain que l'on a d'élèves à faire partir en même temps.

But :

Aller chercher un poste et revenir.

Problèmes posés à l'élève :

Identifier le cheminement pour rejoindre le poste

Orienter sa carte

Gérer le tableau de bord en respectant les consignes de sécurité données par l'enseignant

Enchaîner les courses (et les postes) en gérant son activité physiologique.

Comportements observés qui conduisent à la mise en place de la situation :

Comportements variés qui demandent la mise en place d'une pédagogie différenciée.

Des postes « main courante » en grand nombre pour rassurer les élèves en difficulté.

Des postes avec des sauts ou des lignes de niveau 2 et 3

Des postes avec point d'attaque

Des postes avec point d'arrêt

Règles d'action qui vont permettre à l'élève de réussir :

Identifier préalablement le cheminement

Identifier les points d'attaque et d'arrêt

Verbaliser sur ses réussites et ses difficultés avec les partenaires et avec l'enseignant.

Indicateurs de réussite :

Le poinçon

La multiplicité des postes trouvés.

La capacité à dire précisément le déplacement et les points de repères (carte et terrain)

Le temps de course sur chaque poste.

Points de vigilance pour l'enseignant :

La zone de départ est centrale

Les difficultés sont progressives et repérées.

Les élèves sont clairement différenciées et associés à des postes précis à chercher.

La fatigue qui peut conduire certains élèves à se démotiver de la situation.

Variables :

Le temps peut être introduit sur chaque poste mais la gestion élève devient plus difficile.

SITUATION N° 5 PARCOURS TRADITIONNEL

Organisation :

Prévoir 4 niveaux de parcours

Construire son tableau de départ préalablement

Départ toutes les 2 minutes pour 4 élèves.

Le chronomètre est lancé au temps « 0 » et n'est stoppé qu'en fin de jeu.

A chaque carte est associé la définition des postes

La vérification est prévue pour chaque parcours et accessible aux élèves.

But : Réaliser un parcours (suite de postes dont l'ordre est imposé) le plus rapidement possible en choisissant son itinéraire.

Problèmes posés à l'élève :

Gestion contradictoire du couple « vitesse – contrôle »

Comportements observés qui conduisent à la mise en place de la situation :

Les élèves se déplacent en marchant sur les situations d'apprentissage.... Il faut introduire le chronomètre.

Il faut augmenter l'incertitude.

Les élèves veulent s'évaluer sur des parcours de difficultés croissantes.

Règles d'action qui vont permettre à l'élève de réussir :

L'orientation de la carte

Le pouce qui suit l'itinéraire

Les connaissances sur la symbolique de la carte

La reconnaissance des éléments sur le terrain

La gestion économique de son allure

La prise en compte de point d'arrêt, de décision et d'attaque.

La capacité à quitter les mains courantes.

Indicateurs de réussite :

Le temps réalisé.

Les bons poinçons
Le nombre d'arrêt sur un parcours.

Points de vigilance pour l'enseignant :

Les parcours tracés par l'enseignant ne sont jamais trop faciles.
La logique du parcours doit transparaître.

Variables :

La longueur des parcours
La distance entre les postes.
L'alternance « gauche – droite » sur une ligne de course.
Les lignes sur lesquelles l'élève va courir.
Les sauts
Les éléments sur lesquels on pose les postes.

**LES ELEMENTS INCONTOURNABLES
QUE L'ENSEIGNANT DOIT MAITRISER**

- La connaissance des ses élèves...
- La connaissance du « terrain de jeu ».
- La reconnaissance des points qui présentent un danger.
- La couverture du réseau téléphonique local
- Les numéros de téléphone d'urgence
- Le choix des postes de sécurité (combien, où??...)
- La communication qui est faite aux élèves (quel support, quand, comment??)
- La communication qui est faite aux accompagnateurs
- la gestion des variables didactiques
- la gestion de la fatigue des élèves
- La gestion du temps
- la gestion de la météo et les implications qu'elle suppose.

**LES ACTIVITES DE PLEINE NATURE DOIVENT ETRE ENSEIGNEES EN TENANT COMPTE DE L'ENGAGEMENT AFFECTIF
DES PRATIQUANTS**



CONSTRUIRE LA SECURITE DES ELEVES..... POUR BIEN PRATIQUER