

COURSE D'ORIENTATION

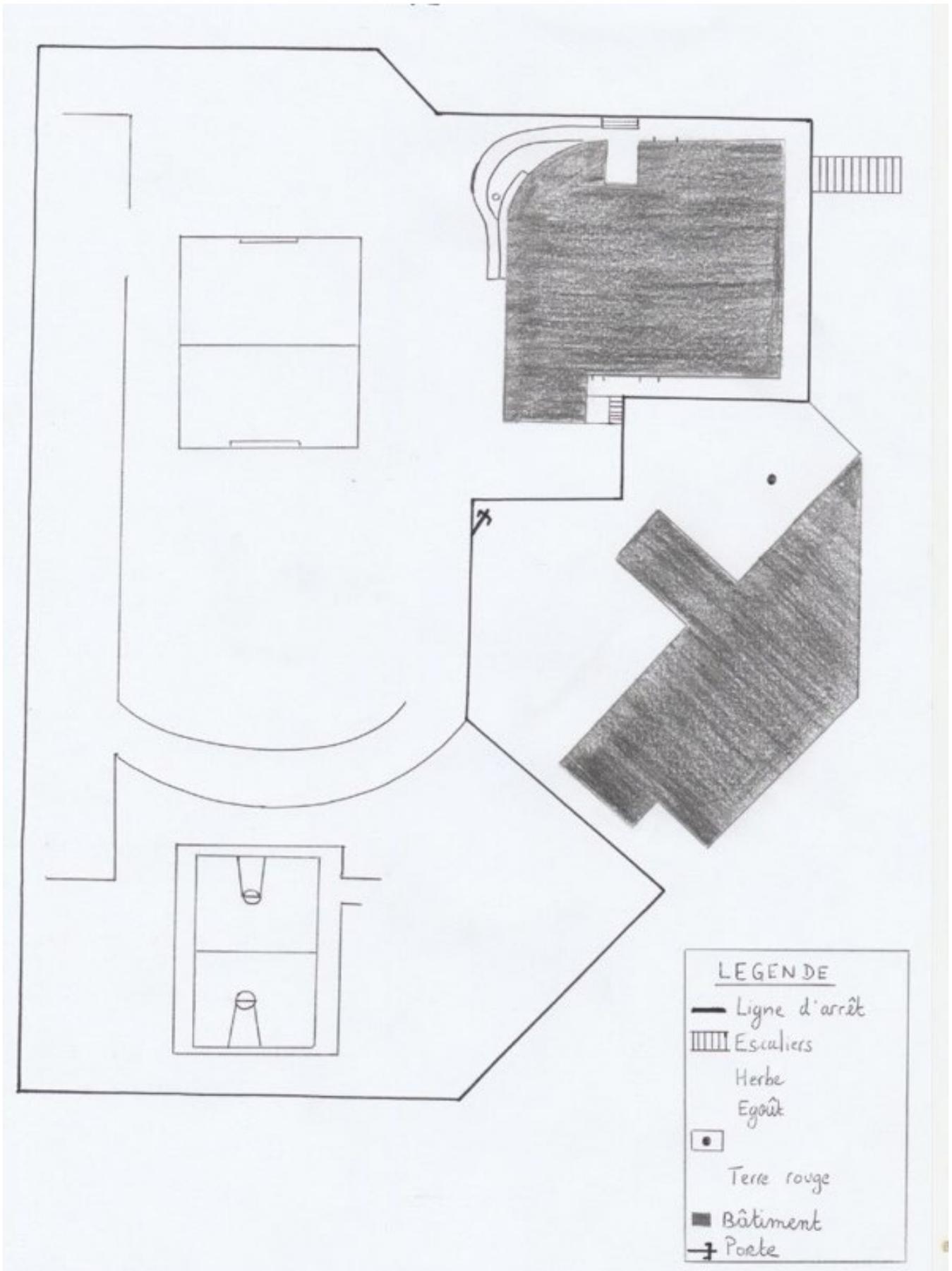
SP : Je dessine ma carte, avec table d'appui			
Acquis : Première séance du cycle			
Compétences visées	➤ Établir un lien entre le terrain et la carte et inversement	APSA	Course d'orientation
		Niveau	6 ^{ème} ou 5 ^{ème}
BUT <i>(pour élève)</i>	J'ai réussi si <i>(3 niveaux de réussite correspondant aux 3 niveaux de maîtrise de la compétence)</i>	Contenus d'enseignement / principes d'efficacité / règles d'or (à mettre en œuvre pour réussir)	
Dessiner et/ou compléter la carte représentant l'espace d'évolution pour le cycle CO	 Médaille de BRONZE Partiellement atteint ou fragile	- S'interroger sur ce que je sais faire (m'orienter dans l'espace ? Être précis ? Prendre des repères extérieurs ?) <i>Intention pour l'enseignant : jouer sur la charge cognitive chez l'élève</i> - Retranscrire avec le plus de précision possible sur ma carte ce que je vois sur le terrain - Produire un résultat final le plus proche possible de la réalité du terrain <i>Intention pour l'enseignant : réussite de tous, orthogonalité des buts</i>	
	 Médaille d'ARGENT Atteint ou satisfaisant		
	 Médaille d'OR Dépassé ou très bonne maîtrise		

Description de la tâche / consignes	Organisation	Comportements et variables
<p>- Avant de commencer la situation, l'enseignant se déplace sur le terrain avec les élèves pour identifier clairement les lignes d'arrêt et sensibiliser aux points remarquables, aux éléments à ne pas négliger.</p> <p>- Chaque élève choisit une carte en fonction de ses ressources (auto-référencement), de la confiance qu'il a en lui et de ses croyances à réussir.</p> <p>- Les élèves ont 1 heure pour se déplacer, seul, sur tout le terrain. Ils doivent compléter leur carte en fonction de ce qu'ils voient (bâtiments, éléments remarquables, terrains, lignes...)</p> <p>L'élève qui en ressent le besoin peut prendre à tout moment <u>la photo bonus</u> pour s'aider à compléter sa carte</p> <p>Table d'appui : espace dans lequel se trouvent des « coups de pouce » (photo bonus). Utilisation non stigmatisante (coup de pouce ou validation...)</p>	<p>Une boîte avec des cartes « à trous » de 3 niveaux différents + 1 photo bonus :</p> <p>- N3 = carte vierge avec seulement les lignes d'arrêt matérialisées, légende vide</p> <p>- N2 = carte avec lignes d'arrêt, bâtiments, et légende préremplie</p> <p>- N1 = carte avec lignes d'arrêt, bâtiments, un terrain de foot et de basket et légende préremplie</p> <p>- photo bonus : plusieurs exemplaires plastifiés d'une photo du site vu du ciel (Google maps)</p>	<p>- l'élève est en recherche progressive d'autonomie : l'enseignant peut réguler le choix des cartes de départ en fonction de la connaissance qu'il a de ses élèves.</p> <p>Il est disponible au point de départ pour aider, conseiller, encourager les EBEP (et les autres). Posture accompagnante</p> <p>- Pour les EBEP en très grande difficulté : le jeu des différences (on diminue la quantité d'informations à traiter, travail sur quelque chose de concret) Lui présenter 3-4 cartes du site, avec quelques différences (orientation des terrains, positionnement d'un sautoir...) Seule une carte est la bonne. Les élèves doivent trouver les différences et identifier la bonne carte. <u>Intention pour l'enseignant : engagement de tous dans l'activité</u></p>

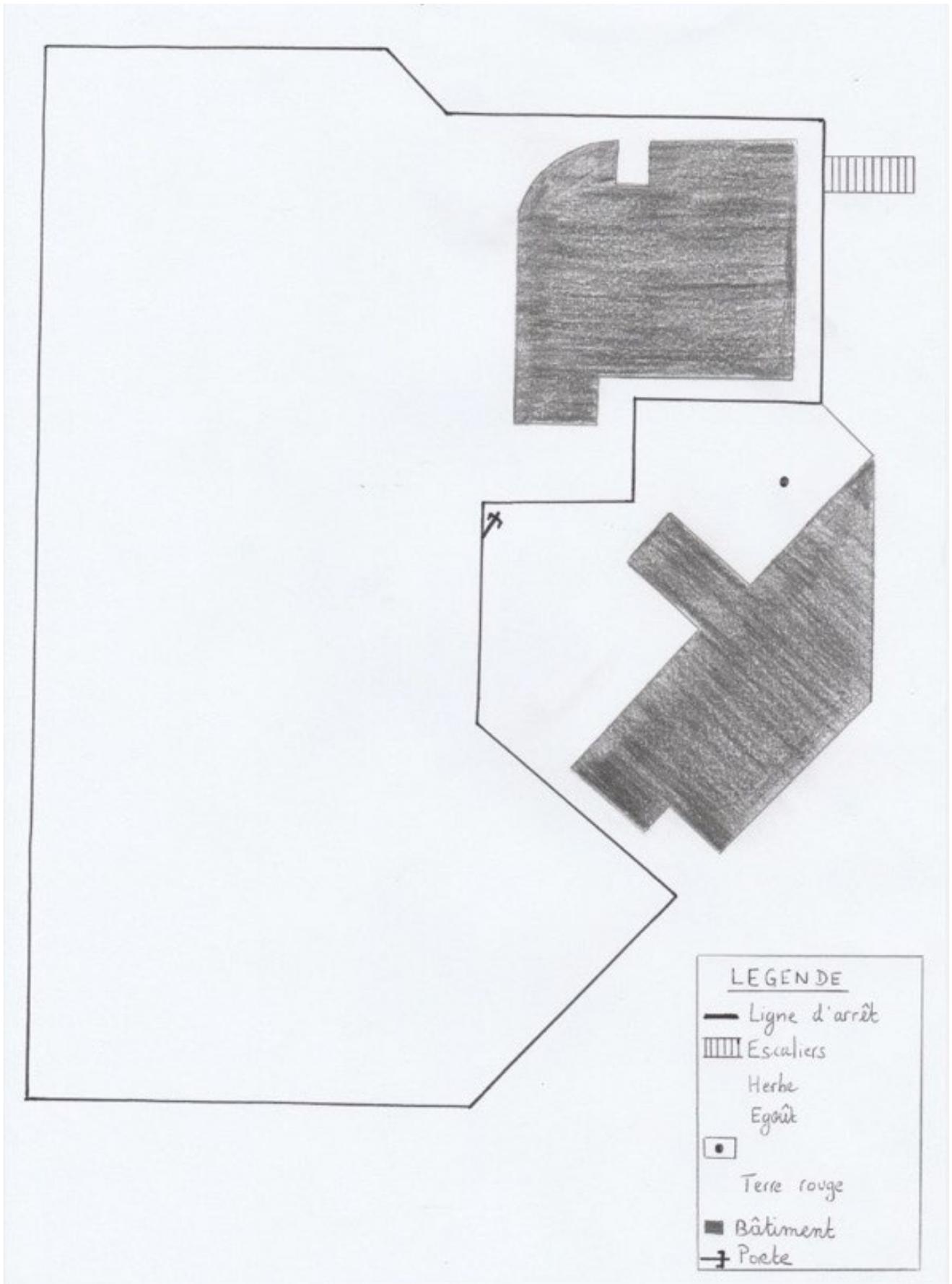
ANNEXE : BONUS PHOTO - TABLE D'APPUI



MES PREMIERS COUPS DE CRAYON



L'APPRENTI DESSINATEUR



L'ARTISTE

