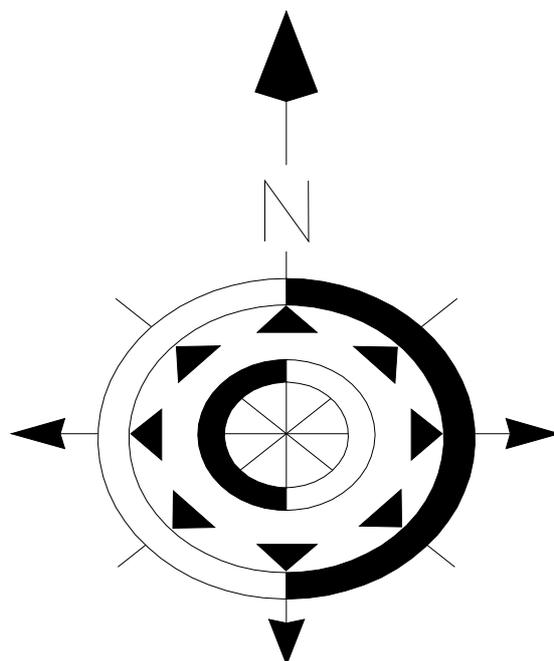


***STAGE D'ACCOMPAGNEMENT
A L'ENTREE DANS LE METIER***

20 février 2006 → 11 mars 2006

LES ACTIVITÉS D'ORIENTATION À L'ÉCOLE



SOMMAIRE :

- ✓ ***quelques activités***
- ✓ ***grille d'observation***
- ✓ ***l'activité de course d'orientation***
- ✓ ***des compétences aux capacités par cycle***
- ✓ ***programmation / Progression (quelques repères).***

MARDI 7 MARS 2006 – CENTRE AÉRÉ E. FOSSE – LIMAY

STAGE D'ACCOMPAGNEMENT À L'ENTRÉE DANS LE MÉTIER DES ENSEIGNANTS EN 1^{ÈRE} ANNÉE

D'EXERCICE

Les activités d'orientation au cycle III

<i>8 h 30</i>	<i>Rendez-vous sur le parking ouest du bois de St Sauveur. Présentation des modalités d'organisation de la matinée.</i>
<i>8 h 45</i>	<i>Présentation des différentes situations pédagogiques et des perspectives (grille) : - Le safari ; - Tout azimut - Top balises.</i>
<i>9 h 00</i>	<i>Mise en œuvre des situations.</i>
<i>9 h 45</i>	<i>Rangement du matériel. Moment convivial.</i>
<i>10 h 15</i>	<i>Travail par groupe (analyse comparative) Restitution au grand groupe.</i>
<i>10 h 45</i>	<i>Quelques éléments didactiques sur la mise en œuvre de l'activité. - Les composantes - Les enjeux - L'évolution des situations (trame de variance) - Progression.</i>
<i>11 h 30</i>	<i>Les modalités de mise en œuvre de l'activité.</i>

MARDI 7 MARS 2006 – CENTRE AÉRÉ E. FOSSE – LIMAY

STAGE D'ACCOMPAGNEMENT À L'ENTRÉE DANS LE MÉTIER DES ENSEIGNANTS EN 1^{ÈRE} ANNÉE

D'EXERCICE

Les activités d'orientation aux cycles I et II

<i>13h 30</i>	<i>Rendez-vous sur le parking ouest du bois de St Sauveur. Présentation des modalités d'organisation de la matinée.</i>
<i>13 h 45</i>	<i>Présentation des différentes situations pédagogiques et des perspectives (grille) : - Retrouver sa maison - Le safari - La chasse aux objets - Je pose, tu cherches.</i>
<i>14 h 00</i>	<i>Mise en œuvre des situations.</i>
<i>14 h 45</i>	<i>Rangement du matériel. Moment convivial.</i>
<i>15 h 15</i>	<i>Travail par groupe (analyse comparative) Restitution au grand groupe.</i>
<i>15 h 45</i>	<i>Quelques éléments didactiques sur la mise en œuvre de l'activité. - Les composantes - Les enjeux - L'évolution des situations (trame de variance) - Progression.</i>
<i>16 h 30</i>	<i>Les modalités de mise en œuvre de l'activité.</i>

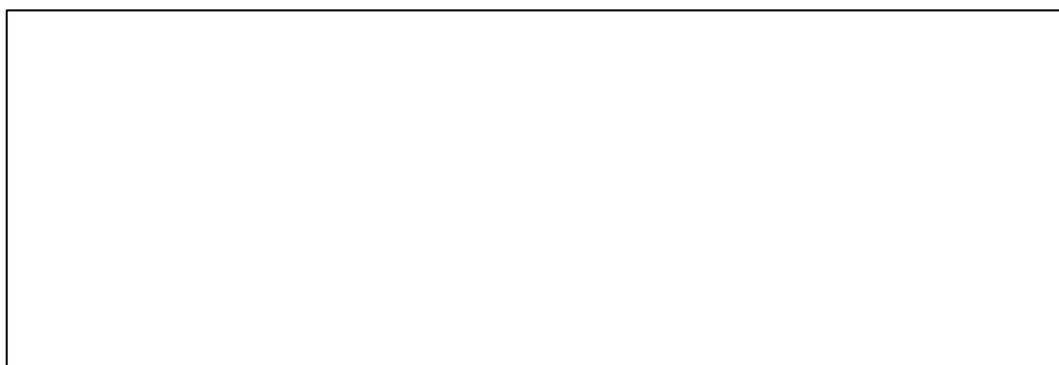
LES ACTIVITES D'ORIENTATION

CYCLE I

LES PHOTOGRAPHIÉS

Dans un espace délimité, des objets sont placés sur le sol. Avant d'engager l'activité principale, on demande aux enfants de courir dans cet espace. Au retour, les enfants indiquent les objets repérés dans l'aire d'évolution. Les enfants vont, en marchant, faire un inventaire précis de tous les matériels qui jonchent le sol. De retour au poste central, chaque enfant reçoit la photo d'un objet à retrouver. Quand l'objet est de retour au poste central, l'enfant a réussi la recherche. Ensuite, les enfants placent de nouveau tous les objets sur le sol, on peut effectuer de nouvelles recherches en échangeant les photos.

Matériel : Une collection d'objet avec une collection de photographies correspondante, des cônes, des maillots ou chasubles.



Contraintes : Prendre uniquement l'objet désigné.

Variantes : Agrandir l'espace.

Placer des objets "leurres".

Rechercher deux objets à la fois, ...

Effectuer les recherches à partir de documents graphiques.

Cacher les objets.

Effectuer des recherches à deux.

LES ACTIVITES D'ORIENTATION

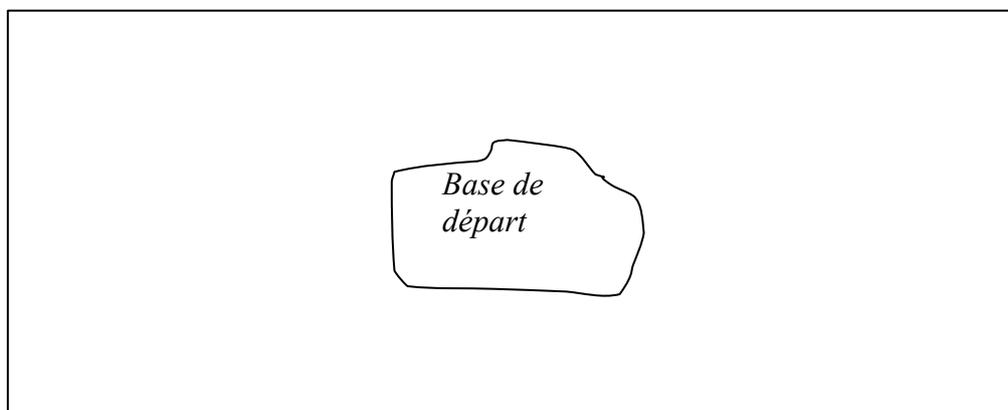
CYCLE I

CACHE-CACHE

Dans un premier temps, les enfants vont être invités à courir dans un espace délimité où se trouvent des endroits stratégiques, matérialisés (un arbre, un cône, une caisse, un ballon...)

Quand les enfants ont bien pris en compte l'aménagement de l'espace, le meneur leur demande de se rendre à un endroit précis. Ensuite, les enfants sont placés dans des équipes. Les enfants vont devoir aller se placer, en équipe à un endroit précis indiqué par l'enseignant. Les élèves qui ne se rendent pas au bon endroit ont perdu.

Matériel : Une collection de cônes pour délimiter l'espace, des objets caractéristiques (cônes de différentes tailles, de différentes couleurs, ballons, caisses...quelques jeux de chasubles).



Contraintes : Ne pas déplacer les repères pendant la partie.

Variantes : Doubler les repères.

Placer des repères horizontaux (cerceaux, anneaux).

Changer les objets de place au cours d'une partie.

Utiliser un espace semi couvert.

Transporter des objets à un endroit précis.

Aller cacher un objet, le retrouver, le faire retrouver.

Aller se cacher à un endroit représenté (document iconographique).

LES ACTIVITES D'ORIENTATION

CYCLE II

LE SAFARI

En suivant un itinéraire balisé (balises au sol ou en hauteur), chaque équipe doit s'aventurer dans la "jungle" et retrouver l'animal qui se cache (représentation graphique d'un animal.)

Après la découverte, les enfants notent le nom de l'animal et vont le communiquer pour validation au poste central. Quand la validation est effectuée, le groupe peut partir à la recherche d'un autre repère. Quand deux équipes ont retrouvé au moins 6 animaux ont met un terme à la partie.

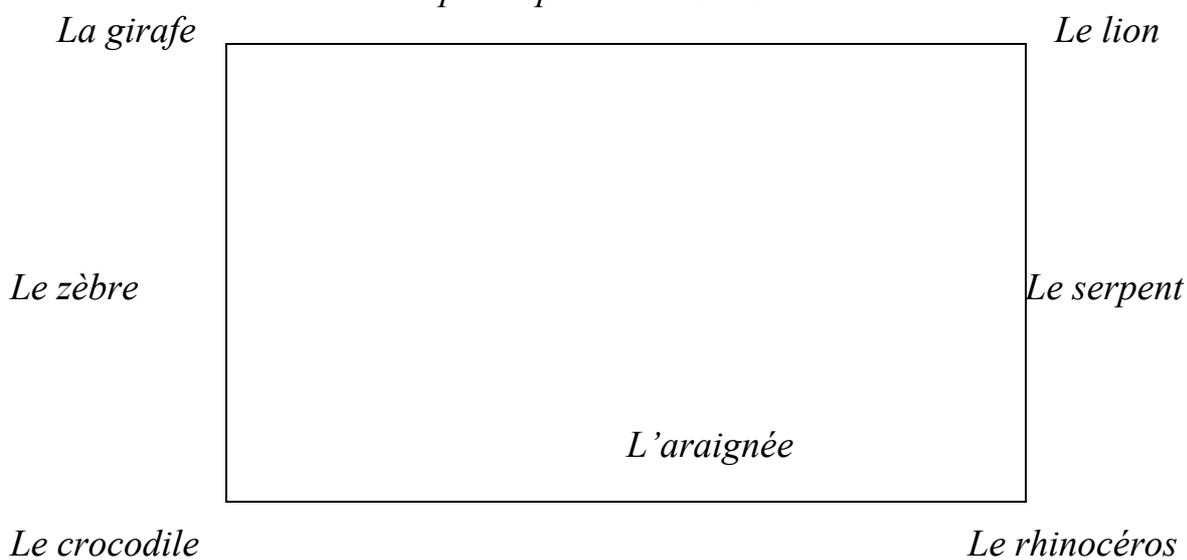
Matériel : Différentes collections de cônes, de soucoupes, de fil de laine, de matériel pouvant être utilisés pour le balisage.

7 représentations d'animaux différents.

Feuille de route.

Contraintes : Rester en groupe pendant les recherches.

Ne pas déplacer les balises et les dessins.



Deux points par animal découvert.

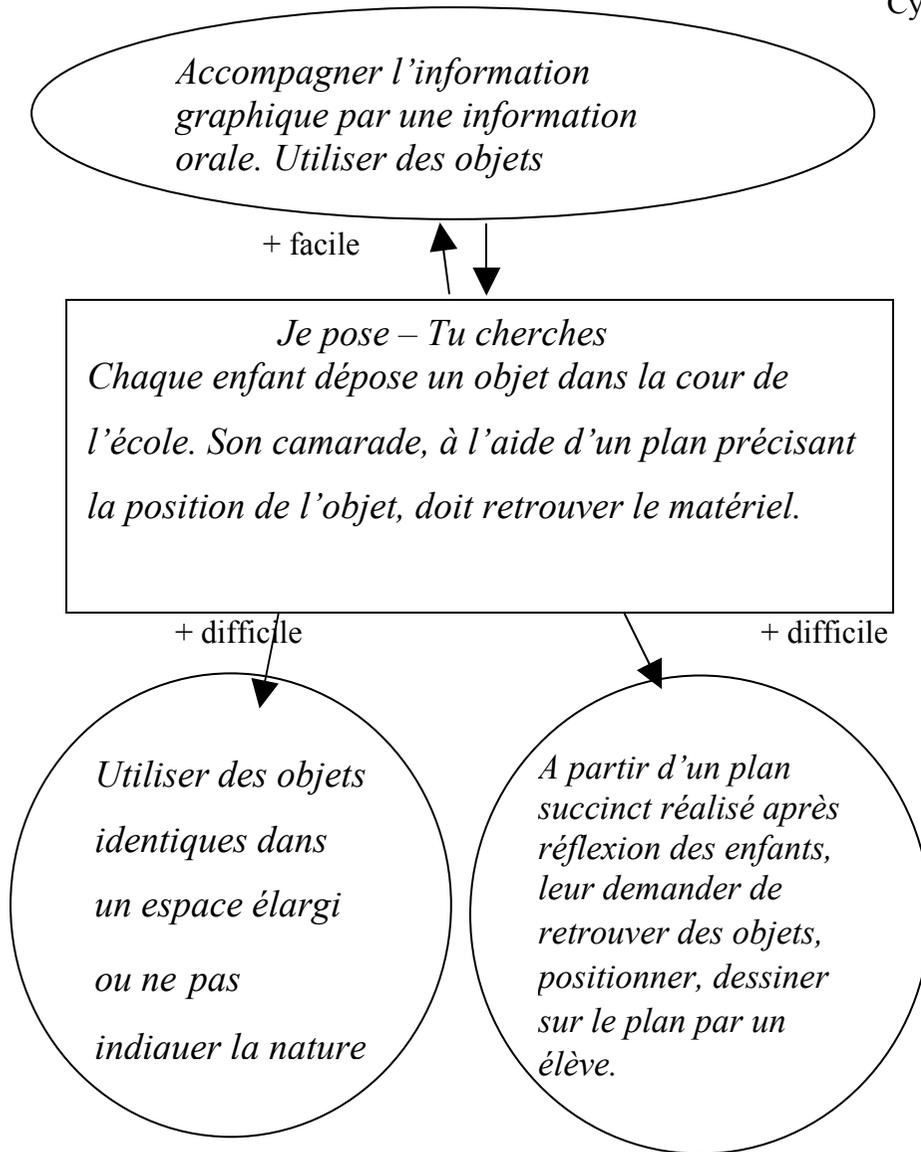
Variante : Diminuer le nombre de balises.

Eloigner les animaux (distance entre le poste central et la cachette.)

Donner un temps de recherche.

Utiliser différents types de balises et les placer de manières différentes (au sol, suspendues...)

Cycle II



<i>Dominantes de tâches</i>
<i>Communication / Latéralisation.</i>
<i>But de la tâche / effets recherches</i>
<i>Retrouver l'objet déposé par un camarade. Situer les éléments caractéristiques d'un espace.</i>
<i>L'ORGANISATION HUMAINE ET MATÉRIELLE DE LA CLASSE</i>
<i>Groupes d'enfants en binôme. Différents objets de natures différentes.</i>
<i>CRITÈRES DE REUSSITE</i>
<i>Retrouver l'objet de son comparse.</i>

LES ACTIVITES D'ORIENTATION

CYCLE III

TOUT AZIMUT

A chaque atelier, une balise centrale est placée. Les équipes vont devoir retrouver les codes des balises dissimulées dans l'espace en partant de cette grande balise.

Ils retrouveront les balises demandées (les codes) en suivant la direction indiquée (utilisation de la boussole) et en prenant en compte la distance entre la balise centrale et la balise à trouver (distance en nombre de pas).

Exemple : trouver le code de la balise ① qui se trouve à 10 pas de la grande balise, azimut 40° (angle de la direction de marche, celle que l'on veut suivre, avec la direction du nord). Voir le document en annexe.

Douze balises seront installées autour du poste central. On pourra ainsi dédoubler les équipes. Il faudra veiller à donner des balises différentes à chaque groupe.

Après la validation d'une recherche, l'équipe marque 2 points et part à la recherche d'une autre balise.

LES ACTIVITES D'ORIENTATION

CYCLE III

TOP BALISES

Arrivé à l'atelier, voir le repérage sur le plan, les enfants ont à leur disposition une carte où sont repérées des balises (6). Chaque balise est matérialisée sur le terrain par un cône (plus ou moins visible).

A chaque balise correspond un code, l'empreinte d'un poinçon (une lettre). Le maître invite chaque équipe à retrouver une balise en particulier (1, 2, 3, ou...6) et à poinçonner la feuille pour montrer le code lors du retour au poste central (validation de la recherche).

Successivement, les équipes doivent repérer toutes les balises (2 points par balise repérée).

Les scores de chaque équipe seront notés sur la feuille de route. Les enfants doivent veiller à ne pas déplacer les matériels, à laisser les cartes spécifiques à l'atelier dans la caisse.



LES ACTIVITES D'ORIENTATION

CYCLE III

LE SAFARI

En suivant un itinéraire balisé (balises au sol ou en hauteur), chaque équipe doit s'aventurer dans la "jungle" et retrouver l'animal qui se cache (représentation graphique d'un animal.)

Après la découverte, les enfants notent le nom de l'animal et vont le communiquer pour validation au poste central. Quand la validation est effectuée, le groupe peut partir à la recherche d'un autre repère. Quand deux équipes ont retrouvé au moins 6 animaux ont met un terme à la partie.

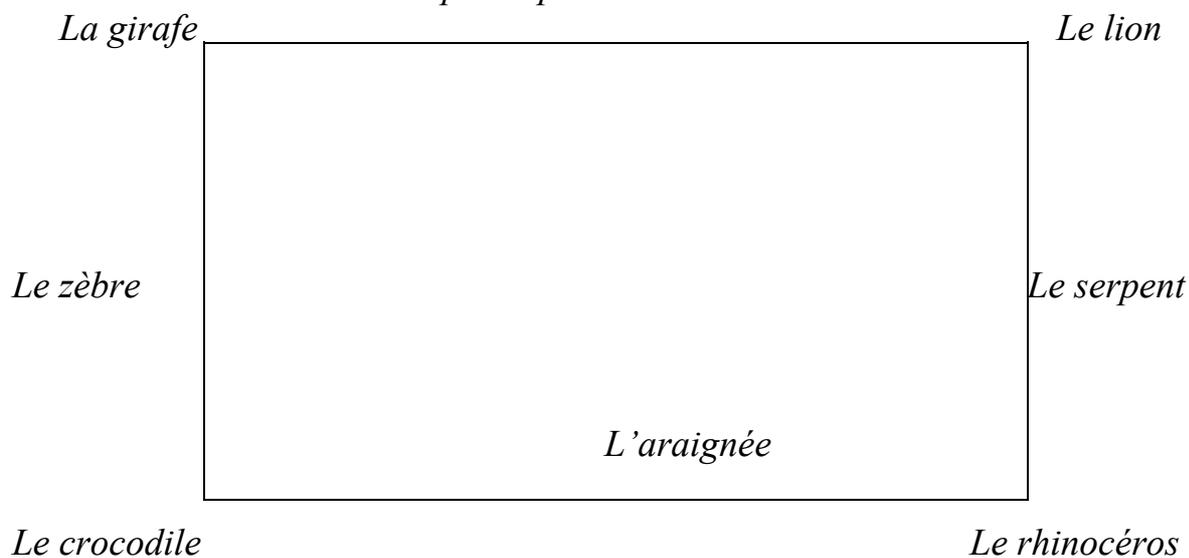
Matériel : *Différentes collections de cônes, de soucoupes, de fil de laine, de matériel pouvant être utilisés pour le balisage.*

7 représentations d'animaux différents.

Feuille de route.

Contraintes : *Rester en groupe pendant les recherches.*

Ne pas déplacer les balises et les dessins.



Deux points par animal découvert.

Variantes : *Diminuer le nombre de balises.*

Eloigner les animaux (distance entre le poste central et la cachette.)

Donner un temps de recherche.

Utiliser différents types de balises et les placer de manières différentes (au sol, suspendues...)

GRILLE DE LECTURE DES SITUATIONS – ANALYSE COMPARATIVE

<i>Les situations</i>	<i>LE SAFARI</i>	<i>LA CHASSE AUX OBJETS</i>	<i>RETROUVER SA MAISON</i>	<i>JE POSE – TU CHERCHES</i>
<i>Paramètres de la situation</i>				
<i>Nature de l'espace utilisé pour les évolutions</i>				
<i>Matériel utilisé</i>				
<i>Organisation humaine</i>				
<i>Objectif de la tâche</i>				
<i>Objectif d'apprentissage</i>				
<i>Comportements attendus des élèves</i>				
<i>Niveau de difficulté</i>				
<i>Perspectives données à la situation</i>				
<i>Commentaires</i>				

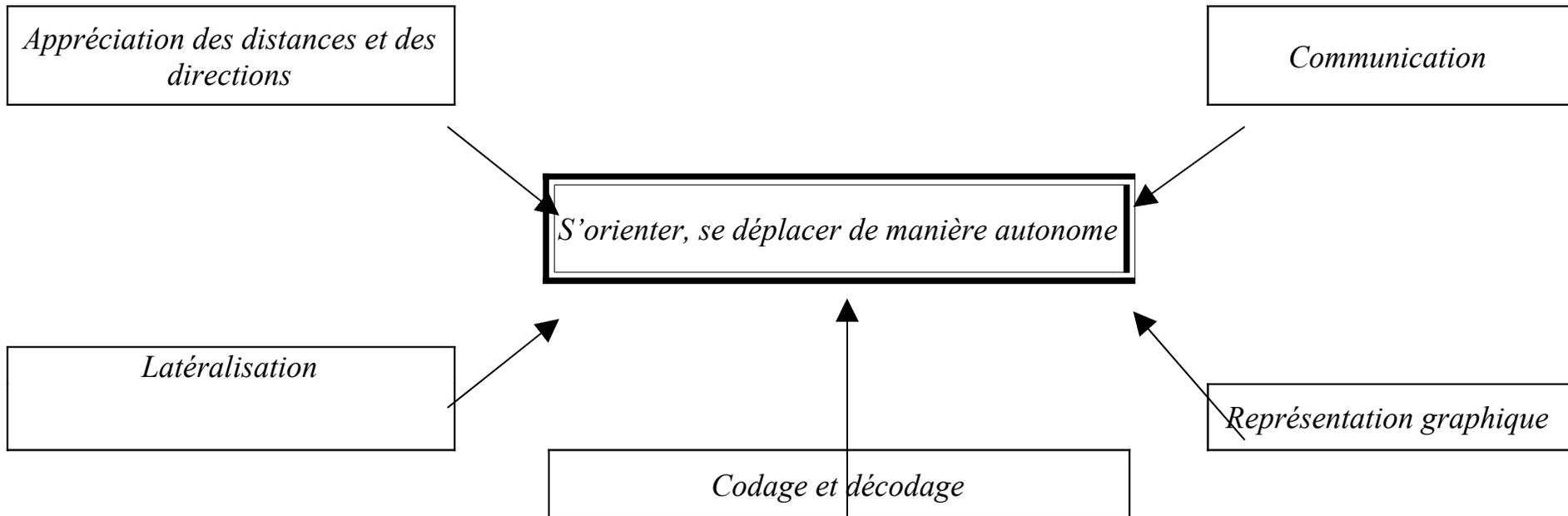
GRILLE DE LECTURE DES SITUATIONS – ANALYSE COMPARATIVE

<i>Les situations</i>	<i>TOUT AZIMUT</i>	<i>TOP BALISE</i>	<i>LE SAFARI</i>
<i>Paramètres de la situation</i>			
<i>Nature de l'espace utilisé pour les évolutions</i>			
<i>Matériel utilisé</i>			
<i>Organisation humaine</i>			
<i>Objectif de la tâche</i>			
<i>Objectif d'apprentissage</i>			
<i>Comportements attendus des élèves</i>			
<i>Niveau de difficulté</i>			
<i>Perspectives données à la situation</i>			
<i>Commentaires</i>			

LES ACTIVITÉS D'ORIENTATION C'EST...

Une activité de déplacement où le mouvement, l'action, sollicitent des compétences qui doivent rendre l'enfant autonome dans l'investigation de l'environnement, dans le choix de ses déplacements. C'est une activité qui place l'enfant en situation d'exploration active dans un environnement physique avec incertitude.

LES COMPOSANTES



C'est dans ces composantes, que les compétences qui permettent de construire "l'objet espace", pourront être élaborées, affirmées. L'espace peut être structuré par ce qui l'habite.

« L'espace n'a pas de structure en lui même. Ce sont les objets qui le peuplent qui le structurent » J. Paillard

LES ENJEUX DE L'ACTIVITÉ

« Activité participant à la construction de la compétence. Adapter ses déplacements à différents types d'environnements »

Sur le plan psychomoteur :

- *Se déplacer de différentes manières, en répondant aux sollicitations du terrain ;*
- *Trouver des réponses motrices adaptées au déplacement en milieu naturel.*

Sur le plan social :

- *Développer des capacités à analyser son environnement pour anticiper des déplacements pour une meilleure sécurité ;*
- *Donner accès à des déplacements autonomes dans un environnement de plus en plus complexe ;*
- *Apprendre à respecter l'environnement.*

Sur le plan affectif :

- *Développement de la maîtrise des réactions émotionnelles liées à la découverte de l'inconnu, au plaisir de découvrir.*

Sur le plan cognitif :

- *Acquisition de savoir et de savoir faire permettant de développer les capacités d'analyse, de décision :*
- *De l'image réelle à l'image mentale (abstraction).*

CYCLE I
DE LA COMPÉTENCE AUX CAPACITÉS

« Oser réaliser, en sécurité, des actions dans un environnement proche et aménagé. »

« Se situer dans un espace donné et dans le temps proche. »

Dans un espace connu utilisé puis dans un espace connu peu fréquenté, à un espace inconnu sécurisé selon les capacités des enfants.

- *Situer des repères par rapport à soi ;*
- *Décoder et coder un parcours simple ;*
- *Caractériser l'espace pour mieux le structurer ;*
- *Explorer avec méthode (de l'aléatoire à la recherche intellectualisée) ;*
- *Utiliser des informations verbales simples (données transmises par le maître aux enfants) ;*
- *Repérer les mots clefs permettant de se situer ;*
- *Organiser son déplacement dans le temps (établir une chronologie, se déplacer rapidement) ;*
- *Aller chercher ou porter un objet dans un endroit plus ou moins éloigné ;*
- *Se déplacer avec précision (respecter des contraintes spatiales) ;*
- *Différencier loin/près, aller du connu vers l'inconnu ;*
- *Affiner les prises de repères (derrière, autour de...)*
- *.....*

CYCLE II
DE LA COMPÉTENCE AUX CAPACITÉS

« Appréhender dans la réalisation de ces actions les notions de déplacement, de durée, de vitesse... »

« Repérer et traduire les notions d'espace et de temps. »

Dans un espace connu, connu mais peu fréquenté, dans un environnement inconnu.

- *Se situer par rapport aux autres ;*
- *Situer des repères par rapport à soi, aux autres ;*
- *Situer les espaces entre eux ;*
- *Utiliser des informations verbales précises ;*
- *Suivre un itinéraire matérialisé et représenté ;*
- *Préciser ses déplacements ;*
- *Représenter les espaces investis (représentations des espaces familiers) ;*
- *Compléter des représentations simples ;*
- *Adapter son effort aux caractéristiques du terrain ;*
- *Enchaîner des déplacements ;*
- *Dessiner les éléments importants d'un milieu familier.*
- *.....*

CYCLE III
DE LA COMPÉTENCE AUX CAPACITÉS

« S’inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à la meilleure performance. »
« S’entraîner à passer de l’espace et du temps vécus, à l’espace et au temps passé. »

Dans un espace connu peu fréquenté, dans un environnement sécurisé découvert puis accidenté.

- *Apprécier les distances et le relief pour doser son effort ;*
- *Courir longtemps et régulièrement sans fatigue, ni essoufflement excessifs sur des terrains variés (course de 15 à 30 minutes) ;*
- *Fournir des réponses motrices adaptées aux situations imprévues ;*
- *Mémoriser un itinéraire ;*
- *Coder et décoder un itinéraire ;*
- *Observer, orienter, utiliser efficacement les plans, les cartes mères, les cartes conventionnelles ;*
- *Réaliser des plans de plus en plus complexes ;*
- *Prendre un angle de marche à l’aide de la boussole ;*
- *Retrouver un azimuth (savoir utiliser la boussole) ;*
- *Compléter les représentations ;*
- *Se repérer avec exactitude lors d’un déplacement (rapport permanent et étroit entre le milieu et la représentation) ;*
- *Situer des balises avec précision (direction, distance) ;*
- *Evoluer les distances, les temps pour effectuer les trajets.*

Découvrir le monde
Découverte du monde
Le ciel et la terre : les points cardinaux et l'utilisation de la boussole
Géographie : utiliser les cartes à différentes échelles
Analyser les différents environnements et les transformations liées à la présence humaine.

Domaine de la langue
Apprendre à parler et à construire son langage
S'initier au monde de l'écrit.
Pratique de la langue orale
Lecture d'informations et analyse.

Agir dans le monde
EPS

L'activité d'orientation dans les domaines d'activités/disciplines
L'interdisciplinarité)

Classification.../Mathématiques
Reconnaissance des formes
Repérages dans l'espace
Mesure/topologie
Représentation plane de l'espace
Repérage dans des plans différents
Notion de périmètre/d'aire

Vivre ensemble
Education civique
Education à la sécurité
Gestion de l'environnement
Adaptation aux règles de vie commune (coopération)
Apprendre à être responsable dans ses déplacements (respect de l'environnement).

Découvrir le monde : Histoire
Repérage des événements dans le temps (C1)
Le temps dans la vie des hommes (C2)

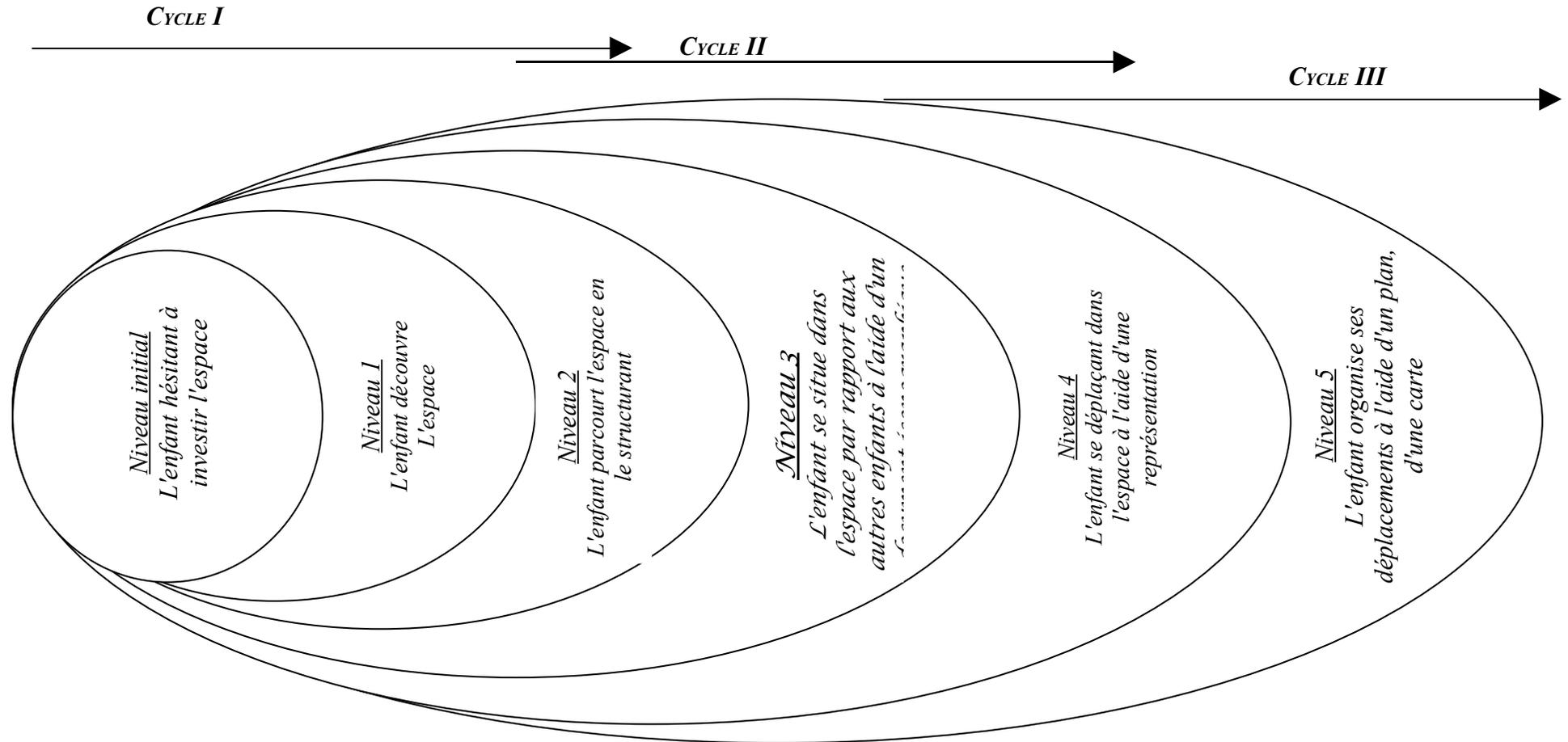
PROGRAMMATION DE L'ACTIVITÉ ORIENTATION À L'ÉCOLE MATERNELLE

PROGRESSION PAR NIVEAUX D'HABILITÉ POUR CHAQUE SITUATION DE RÉFÉRENCE

		LES ACTIVITÉS SUPPORT			
<i>LES DOMINANTES LES COMPÉTENCES</i>		<i>LA CHASSE AUX TRÉSORS</i>	<i>LE SAFARI</i>	<i>LES OBJETS CACHÉS</i>	<i>LES PHOTOGRAPHIES</i>
<i>LES NIVEAUX</i>		<i>Latéralisation/appréciation des distances Investir l'espace de différentes manières en prenant des repères.</i>	<i>Codage/décodage Penser ses déplacements en utilisant avec pertinence les outils mis à disposition.</i>	<i>Représentation graphique Mettre en relation l'espace vécu et l'espace représenté</i>	<i>Représentation iconographique Mettre en relation des repères vécus et représentés</i>
<i>Recherche de plus</i>		<i>Rechercher de manière aléatoire des objets dans la cour ;</i>	<i>Suivre un parcours simple, avec de nombreuses balises verticales ;</i>	<i>Prendre en compte une représentation graphique simple pour se situer ;</i>	<i>Mettre en rapport l'objet réel et l'objet représenté ;</i>
<i>Niveau 1 En plus</i>		<i>Retrouver des objets selon leur nature, leur couleur ;</i>	<i>Suivre un itinéraire simple par balise ;</i>	<i>Utiliser des schémas pour situer des objets en prenant en compte des repères facilement identifiables ;</i>	<i>Retrouver l'objet représenté ;</i>
<i>Niveau 2 Rapide sur des espaces</i>		<i>Retrouver des objets à deux en un minimum de temps ;</i>	<i>Suivre un itinéraire complexe (topologie, espace couvert...) en suivant des balises placées sur le sol ;</i>	<i>Aller chercher un objet après avoir mémorisé sa position ;</i>	<i>Retrouver les objets représentés ;</i>
<i>Niveau 3 De plus en plus complexe à l'espace semi connu éloigné</i>		<i>Retrouver des objets en suivant des indications orales ;</i>	<i>Suivre un itinéraire en prenant en compte les repères latéraux, éloignés ;</i>	<i>Commencer à positionner un objet sur la représentation ;</i>	<i>Retrouver des objets placés aux repères représentés ;</i>
		<i>Trouver les objets en respectant un ordre de recherche ;</i>	<i>Suivre un itinéraire en l'ayant partiellement puis totalement mémorisé.</i>	<i>Se déplacer en utilisant un itinéraire représenté.</i>	<i>Se retrouver à des endroits représentés ;</i>
	<i>Retrouver les objets par secteur.</i>			<i>Parcourir un itinéraire.</i>	

La logique des apprentissages dans les activités d'orientation

LA CONTINUITÉ DES APPRENTISSAGES DE LA MATERNELLE, AU COLLÈGE, VERS L'ÂGE ADULTE



DE L'ESPACE RÉDUIT CONNU, À L'ESPACE ÉLOIGNÉ CONNU OU SEMI CONNU... À L'ESPACE INCONNU DÉCOUVERT PUIS COUVERT.

SE DÉPLACER DE PLUS EN PLUS RAPIDEMENT, EN CONTOURNANT, FRANCHISSANT, À SE DÉPLACER RAPIDEMENT AVEC EFFICACITÉ SUR CES ESPACES.

SE DÉPLACER SEUL, À PLUSIEURS, AVEC UN ENGIN ROULANT SUR DES DISTANCES DE PLUS EN PLUS IMPORTANTES

LES ACTIVITÉS D'ORIENTATION
LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Il sera capable de ...

	CYCLE I	CYCLE II	CYCLE III
Construction de s concepts espace/temps	<i>De se situer dans un espace donné ; De savoir parcourir un itinéraire simple ; De se donner des repères ; De se situer dans le temps proche</i>	<i>De réaliser des représentations simples de l'espace familier, puis d'un espace plus abstrait.</i>	<i>De mettre en relation les deux concepts espace/temps ; De maîtriser la notion d'échelle.</i>
Compétences liées à l'attitude. <i>Construction de la personnalité. Acquisition de l'autonomie. Apprentissage de la vie sociale.</i>	<i>D'affirmer son autonomie dans l'espace. De coopérer, d'établir des relations.</i>	<i>De respecter des règles de vie dans le cadre d'une éducation à l'environnement et aux données initiales.</i>	<i>D'exercer des responsabilités personnelles dans le cadre de l'éducation à l'environnement dans celui de l'éducation à la sécurité.</i>
Compétences liées à l'attitude. <i>Désir de connaître et envie d'apprendre.</i>	<i>D'être capable d'observer, d'interroger, de verbaliser ce qu'il comprend ou de le traduire par un schéma.</i>	<i>De faire des choix et les expliquer ; De contrôler ses réponses par rapport aux projets et aux données initiales.</i>	<i>De savoir repérer et de représenter les éléments significatifs d'une situation (vers l'abstraction).</i>
Compétences d'ordre méthodologique. <i>Mémoire.</i>	<i>De reproduire des parcours</i>	<i>De mémoriser des trajets simples.</i>	<i>De mémoriser des itinéraires dans un environnement complexe.</i>
Compétences d'ordre méthodologique. <i>Traitement de l'information</i>	<i>De discerner les analogies, des différences (formes, couleurs).</i>	<i>De rechercher des informations pertinentes.</i>	<i>De savoir sélectionner les informations et de les organiser.</i>
Compétences d'ordre méthodologique. <i>Méthode de travail.</i>	<i>De participer à un projet.</i>	<i>D'être capable d'appliquer des consignes.</i>	<i>De savoir organiser son travail.</i>

MARDI 7 MARS 2006 – LES ACTIVITÉS D'ORIENTATION AUX CYCLES I ET II

FICHE DE SUIVI DES PRODUCTIONS

LE SAFARI	
Code	Nom de l'animal

LA CHASSE AUX OBJETS	
Nom de l'objet	Temps de recherche

MARDI 7 MARS 2006 – LES ACTIVITÉS D'ORIENTATION AU CYCLE III

FICHE DE SUIVI DES PRODUCTIONS

TOUT AZIMUT		
Poinçon	Azimut / Distance	Lettre

LE SAFARI	
Code	Nom de l'animal

TOP BALISES	
Lettre	Poinçon