



académie
Besançon

Inspection de l'Education Nationale

Région académique
BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ



03-84-40-12-10



ce.ienlux.dsden70@ac-besancon.fr



circonscription de Luxeuil-les-Bains

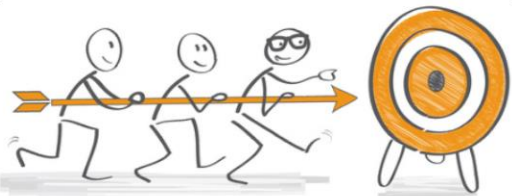


ORIENTATION AU CYCLE 1

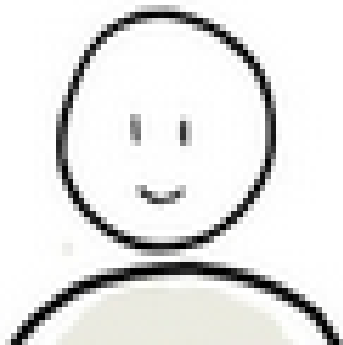
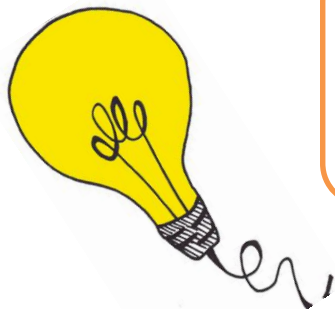
Mercredi 7 février 2018

**Sandra Valdenaire
CPC**

Objectifs de la formation



Faire connaître les enjeux de l'activité d'orientation



Outils les enseignants afin de vous donner envie de faire pratiquer l'orientation à vos élèves



Insérer le numérique dans sa pratique de classe

DEROULEMENT





Définition



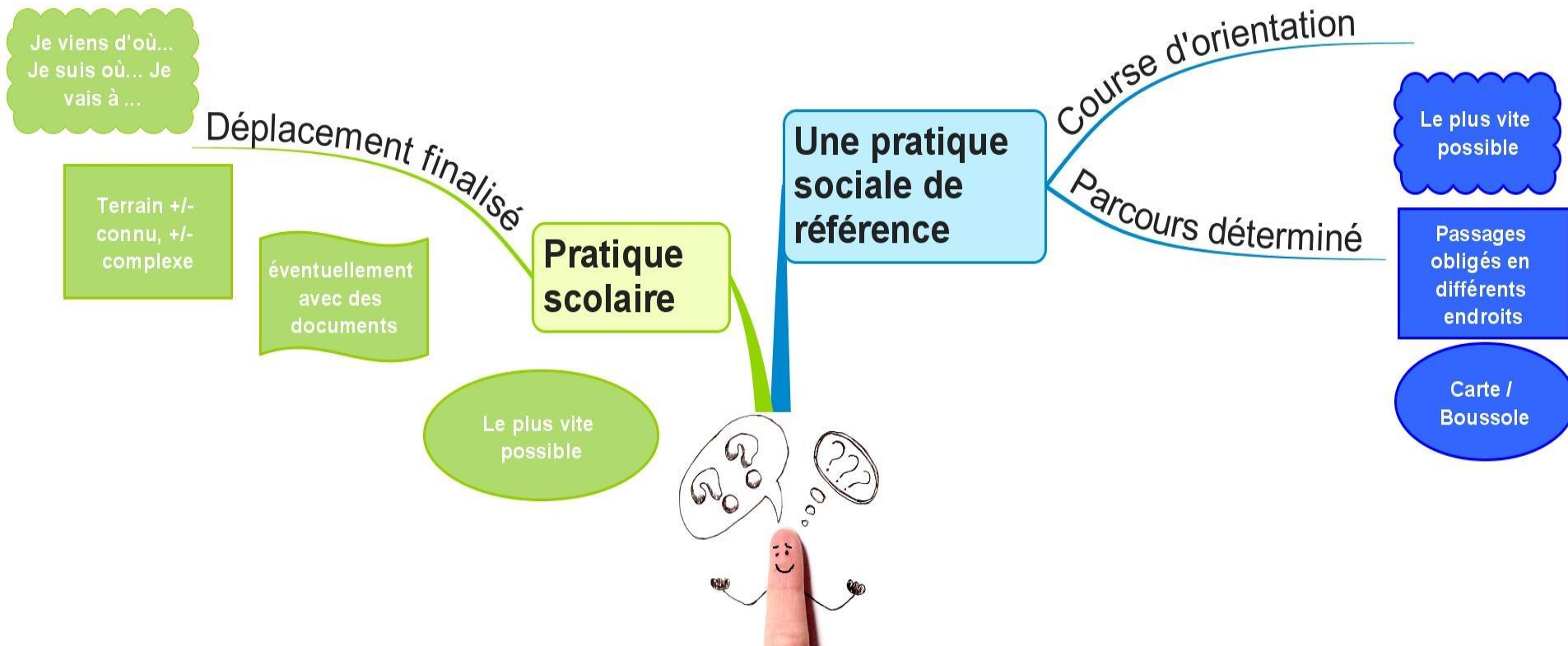
Pour vous qu'est- ce que l'orientation ?

Lien vers une vidéo youtube de présentation
de la course d'orientation

<https://www.youtube.com/watch?v=evYFjPed8Zs>



Définition



Comparaison des programmes : ce qui évolue

2002- 2008 : « agir et s'exprimer avec son corps ».



2015 : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique



→ Comment pouvez-vous définir ces 3 verbes ?

Dépasser le « *faire* », pour arriver à « *penser le faire* »

Comparaison programmes 2008 / 2015

Continuités

- La référence à des compétences visées

Nouveautés

- Retour à quatre compétences clairement identifiées qui se réfèrent aux familles d'activités sportives des autres cycles (cf. programmes 2002)
- Clarification des visées à long terme.
- Porter attention au résultat de son action (comprendre)
- Programmation (cycles) et séances d'au moins 35 minutes par jour
- Ouverture à des environnements nouveaux (forêt, piscine...)



Explorer le monde: explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Continuités

Nouveautés

- Réaffirmation de la dimension manipulative et exploratoire : « *les enfants ont besoin de faire et refaire de nombreuses fois* »
- Les outils numériques

Les programmes en quelques mots...



Si vous deviez proposer des mots clés qui révèlent l'essence des programmes d'EPS... Lesquels proposeriez-vous ?

Action motrice

Plaisir

Sens de l'effort

Séance
quotidienne : 30 à
45 min

Egalité filles / garçons

progressivité

Projet collectif

Coopération

~~Verbalisation
Espace / Temps~~

Socialisation

Education à la santé

Les jeux d'orientation au C1





Les enjeux

- **L' enjeu social :**

- Tous les déplacements dans la vie impliquent de s'orienter.

- Importance de la coopération

- **L'enjeu affectif :**

- Importance de l'émotionnel

- **L' enjeu pédagogique :**

- Construction des notions d'espace / temps



Les ressources solicitées



- Sur le plan moteur
- Sur les plans informationnel et cognitif
- Sur les plans affectif et social

Les programmes

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

**-1-
Agir dans l'espace,
dans la durée et
sur les objets**

**- 2 -
Adapter ses
équilibres et ses
déplacements à
des
environnements
ou des contraintes
variés**

**- 3 -
Communiquer
avec les autres au
travers d'actions à
visée expressive
ou artistique**

**- 4 -
Collaborer,
coopérer,
s'opposer**



Quelle compétence les jeux d'orientation permettent-ils de développer ?

BO spécial n°2 du 26 mars 2015
Programmes de l'enseignement de l'école maternelle

Les programmes

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées



Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés



Attendus de fin de cycle

Explorer le monde

Se repérer dans l'espace et le temps

- Faire l'expérience de l'espace
- Représenter l'espace
- Découvrir différents milieux

Utiliser des outils numériques

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle 1

Construire des espaces orientés



5 ans

3 – 4 ans

2 ans ½ - 3 ans

Suivi d'un itinéraire simple dans un espace **proche et connu**. Prise d'**indices spatiaux**.

Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace **connu et élargi**.
Représentation d'un **itinéraire sur un plan à l'aide de dessins** d'éléments remarquables

Repérage dans un lieu **inconnu** (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes.
Mémorisation d'un parcours.
Elaboration et **décodage de représentations schématiques** d'un parcours simple.

Un exemple de séquence C1

Séance		Objectifs	Activités
1	Jeu de KIM	<ul style="list-style-type: none">- Respecter des consignes- Se servir de la photo pour situer les objets les uns par rapport aux autres	Choisir une photo représentant des endroits familiers. Sur chaque photo, des objets répartis de manière à occuper tout l'espace de la photo Dans la classe : les coins pris en photo comportent les mêmes objets placés sur la photo sauf un qui a été enlevé. → Dire quel objet manquant.
2	Mon doudou caché	<ul style="list-style-type: none">- Se repérer dans l'espace	Cf : diapo suivante

PETITE SECTION MATERNELLE

Matériel :

- Mascotte de la classe
- Pincettes à enregistrer
- Tablette pour prendre en photo



But de l'activité : partir à la recherche de la mascotte de la classe

Contexte : Les élèves de grande section décident de cacher la mascotte de leurs camarades de petite section.

Déroulement : les élèves de grande section enregistrent un message audio (à l'aide de la tablette ou des pincettes enregistreuses). Le contenu du message permet aux élèves de petite section d'avoir des indications sur le lieu de la cache de la mascotte.

Les élèves de petite section écoutent le message enregistré, puis partent à la recherche de leur mascotte. Une fois celle-ci trouvée, ils ne doivent pas la toucher mais la prendre en photo à l'aide de la tablette afin d'apporter la preuve de leur découverte.



Et si on n'a pas de tablettes ... ?

MOYENNE SECTION MATERNELLE

Matériel :

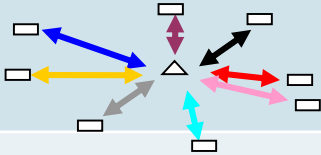
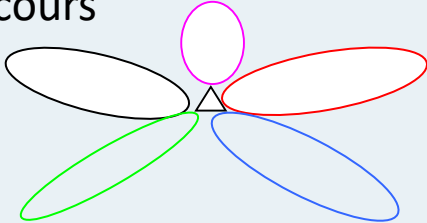
- Mascotte de la classe
- Tablette ou mp3 ou pinces enregistreuses
- Cerceaux (qui serviront de base)

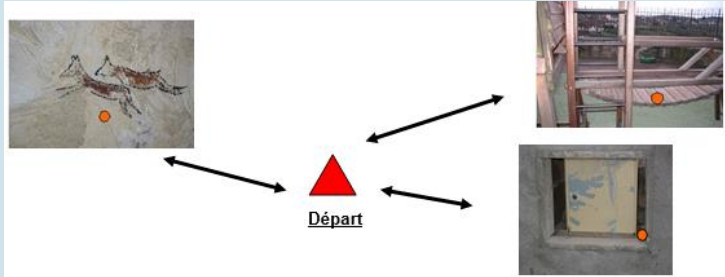
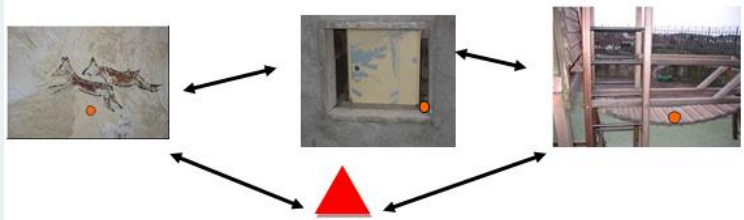
But de l'activité : partir à la recherche de la mascotte de la classe

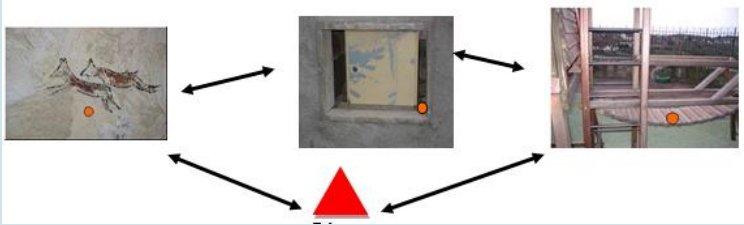

Contexte de l'activité : l'enseignant cache la mascotte de la classe et enregistre un message contenant des indications (sous forme de phrases négatives) sur la cachette

Déroulement de l'activité :

Les élèves, positionnés sur une base, écoutent le message de l'enseignant et partent à la recherche de la mascotte. Une fois celle-ci découverte, ils reviennent à leur base et enregistrent à leur tour un message comportant des marqueurs spatiaux.

Séance		Objectifs	Activités
3	Le chemin de couleur en étoile	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre un itinéraire déterminé - Oser s'éloigner - Reconnaître les couleurs - mémoriser 	<p>Prendre un ticket de couleur dans le carton</p> <p>Suivre le chemin de la même couleur que le ticket tiré</p> <p>Au bout du chemin, trouver une photo, dire à l'enseignant ce qui a été vu.</p> 
4	Le chemin de couleur en boucle	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer et suivre un itinéraire - Sélectionner les objets rencontrés - Prendre des indices pour se déplacer 	<p>Prendre un ticket de couleur dans le carton</p> <p>Suivre le chemin de la même couleur que le ticket tiré</p> <p>Cocher sur la fiche les objets rencontrés sur le parcours</p> 

Séance		Objectifs	Activités
5	<p>La course aux photos en étoile</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Oser s'aventurer dans un milieu connu - Reconnaître un lieu à partir d'une photo - Respecter les consignes d'espace et de temps (départ et fin) 	<p>Prendre une photo et se rendre à l'endroit représenté Chercher la vignette qui est cachée Observer la vignette et revenir dire à l'enseignant ce que l'élève a vu</p> 
6	<p>La course aux photos en boucle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Oser s'aventurer dans un milieu connu - Reconnaître un lieu à partir d'une photo - Respecter les consignes d'espace et de temps (départ et fin) 	 <p>Comme précédemment, mais suivre un ordre de lecture des photos</p>

Séance		Objectifs	Activités
6	Je cache, tu trouves	<ul style="list-style-type: none"> - Oser s'aventurer dans un milieu connu - Reconnaître un lieu à partir d'une photo - Repérer une zone sur un lieu photographié 	<p>Comme précédemment, mais un élève cache (et plus l'enseignant)</p> 
7	Orientation 2.0	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier un lieu à partir d'une photographie - Manipuler l'outil numérique 	<p>Les élèves scannent un QR-Code, une photographie comportant un détail du lieu apparaît. Les élèves posent la tablette avant de se rendre sur le lieu représenté sur la photographie. Ils prennent une gommette (disposée sur le lieu) et la colle sur leur feuille de route.</p> 



Mise en pratique
A vous de jouer ...
Ne perdez pas le nord !

- Tester un parcours avec tablettes → GS

Réaliser un parcours en étoile

1- Prendre sa feuille de route

2- Scanner le QR code de départ. ATTENTION : la tablette reste à l'intérieur. Se rendre sur le lieu représenté par la photo.

3- A cet endroit, vous trouverez une balise, avec en dessous un nouveau QR-Code. Récupérer le nouveau QR code, noter l'endroit de la coupelle sur le plan. Revenir à la base (table des scan). Scanner le nouveau QR-Code récupéré, une nouvelle photo apparaît, vous devez vous y rendre.

30 minutes pour tester

Répondre à deux problématiques :

1- Quelles difficultés les élèves de grande section pourraient-ils rencontrer ?

2- Lors de cette activité, quels pourraient être les gestes professionnels mis en place par l'enseignant ?



Retour sur expérience

Les problèmes / Difficultés rencontrés

Pratiquer des activités d'orientation, c'est :

- Traiter des informations
- Prendre en compte les spécificités du terrain
- Gérer ses efforts

Les gestes professionnels pour les enseignants de maternelle

L'enseignant doit mettre en place des situations qui doivent permettre à l'enfant de savoir s'il a ou non réussi.

L'enseignant doit mettre en place des buts d'action clairs, matérialisés.

Matérialiser les progrès

Verbalisation des actions motrices, garder des traces

Encourager l'élève à dire ce qu'il ressent, par le geste, la parole, le dessin

Sécuriser l'espace

Responsabiliser les élèves



SOURCES

- « Un album à s'orienter : pensatou et tête en l'air. »
 - Possibilité de venir à un conseil de cycle 1 pour construire un projet orientation (cas liaison GS / CP)
 - partenariat avec USEP



→ **Ressources dans un 108h CHRONO spécial orientation C1 en cours de réalisation...**

Conclusion



Post-it :

Ce qui a changé dans ma vision des jeux
d'orientation au C1

ce que je pense réutiliser...

**Merci pour votre
participation et pour
votre attention !**