

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Adapter ses déplacements à des environnements variés Course d'orientation

COMPOSANTE(S) DU SOCLE COMMUN

- D1-4 | Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps
- D2 | Les méthodes et outils pour apprendre
- D4 | Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- D5 | Les représentations du monde et l'activité humaine

ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS

Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques (D1-4)

Organiser son travail personnel (D2)

Identifier des règles et des principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement (D4)

Situer et se situer dans l'espace et dans le temps (D5)

CONTEXTE

Illustration dans l'APSA course d'orientation

Les attendus de fin de cycle 4

COMPOSANTES DU SOCLE ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS DESCRIPTEURS	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE DU CHAMP D'APPRENTISSAGE « RÔLES »	ACQUISITIONS PRIORITAIRES DANS L'APSA
Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques. <i>Concevoir et conduire un déplacement dans un milieu inhabituel.</i> Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine Situer et se situer dans le temps et dans l'espace. <i>Se repérer et repérer des lieux dans l'espace en utilisant des plans, des cartes, et des outils de géolocalisation.</i>	Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiel recréé plus ou moins connu. « L'ORIENTEUR-COUREUR »	• Identifier et analyser des éléments saillants d'un milieu varié et partiellement connu pour organiser son déplacement. • Adopter une motricité adaptée aux contraintes du milieu. • Se confronter à des lieux présentant des spécificités différentes (nature du milieu, obstacles présents). • Savoir se repérer sur différents types de supports (plans, cartes IGN, cartes de course d'orientation...)
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre Organiser son travail personnel. <i>Planifier les étapes et les tâches pour la réalisation d'une production.</i>	Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé. « LE STRATÈGE »	Au départ : Étudier différents itinéraires possibles au regard de ses capacités du moment, pour choisir le plus pertinent en identifiant les points de décision, et en mémorisant les points cruciaux afin d'anticiper son projet de déplacement. Durant le trajet : Adapter son projet d'itinéraire en fonction de l'évolution de son déplacement, opérer des choix pertinents afin d'être efficient. Au retour : Analyser l'itinéraire réalisé, le comparer avec celui prévu et dégager des stratégies qui auraient permis d'être plus efficient. • Oser s'engager dans un niveau de parcours perçu comme proche de ses limites pour rester efficient et pratiquer en sécurité. • Maintenir un engagement physique tout en restant lucide sur ses choix (gestion de la dualité : engagement énergétique important/lucidité de traitement de l'information) • Alternier stratégiquement différentes allures de déplacement durant le parcours.
Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Identifier des règles et des principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement. <i>Appliquer systématiquement et de manière autonome les règles de sécurité et de respect de l'environnement.</i>	Respecter et faire respecter les règles de sécurité. Assurer la sécurité de son camarade. « L'ÉCOCITOYEN »	• Réussir les parcours dans le respect des consignes de sécurité (temps limite, respect des interdits, etc.) • Être vigilant à sa sécurité et à celle de son partenaire : - communiquer avec son partenaire ; - maîtriser les protocoles et techniques de sécurité avant et pendant le déplacement ; - savoir renoncer si les difficultés sont trop importantes et ne permettent pas une réussite en sécurité. • Contribuer à l'organisation et à la gestion des mises en pratique. • Devenir écocitoyen en veillant à ne pas dégrader le lieu de pratique et en le laissant propre.

Contexte possible pour identifier le niveau de maîtrise des élèves

Le lieu de pratique est partiellement connu afin que l'élève mobilise ses capacités de lecture de carte et de construction d'itinéraire.

Une variété de postes (ou de parcours) de complexité et de difficulté différentes est proposée pour permettre un choix de l'élève (ces postes ou parcours peuvent être hiérarchisés par niveau afin de l'aider dans ce choix).

Les postes exigent de se déplacer en utilisant les potentialités variées du milieu : ils peuvent se situer en dehors des lignes directrices et nécessiter l'exploitation d'éléments simples de végétation ou de relief.

La longueur et le temps du parcours doivent être suffisants pour mettre en évidence la nécessité de gérer son allure et son effort.

L'évaluation des élèves se fonde sur la réalisation d'un ou plusieurs parcours de niveau choisi et en sécurité. Elle exige des élèves la formulation d'un projet de déplacement avant la réalisation et une analyse à l'issue de celui-ci. Elle sanctionne le dépassement des limites de temps ou le non-respect des autres consignes de sécurité, mais intègre des erreurs possibles (par exemple « joker » pour des balises ratées) pour favoriser l'engagement de l'élève. Le choix de faire courir les élèves seuls ou en binôme est dépendant de la complexité du site de course et assujéti au respect de leur intégrité physique et psychologique. Ils choisissent cette option uniquement lorsque leur niveau de pratique le permet. L'enseignant valide cette possibilité en fonction des éléments prélevés lors des leçons précédentes.

COMPOSANTES DU SOCLE ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS DESCRIPTEURS « RÔLE »	MAÎTRISE INSUFFISANTE	MAÎTRISE FRAGILE	MAÎTRISE SATISFAISANTE	TRÈS BONNE MAÎTRISE
Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques. <i>Concevoir et conduire un déplacement dans un milieu inhabituel.</i>	La relation carte/terrain est difficile. Le binôme trouve uniquement les postes simples* situés sur des lignes directrices.	La relation carte/terrain est sommaire. Le binôme trouve les postes simples* situés sur les lignes directrices et parfois ceux situés à proximité, mais il a du mal à quitter les chemins.	La relation carte/terrain s'affine, mais reste coûteuse en temps sur les postes complexes. Le binôme trouve régulièrement les postes complexes** nécessitant de suivre des lignes intérieures.	La relation carte/terrain est sélective, elle lui permet d'adopter une stratégie de course performante. L'élève est en réussite sur des postes variés en complexité grâce à sa capacité à décoder sur la carte et à lire des éléments variés du terrain.

COMPOSANTES DU SOCLE ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS DESCRIPTEURS « RÔLE »	MAÎTRISE INSUFFISANTE	MAÎTRISE FRAGILE	MAÎTRISE SATISFAISANTE	TRÈS BONNE MAÎTRISE
Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine Situer et se situer dans le temps et dans l'espace. <i>Se repérer et repérer des lieux dans l'espace en utilisant des plans, des cartes, et des outils de géolocalisation.</i> « L'ORIENTEUR-COUREUR »	Le binôme sait se repérer avec de l'aide sur un plan simple***.	Le binôme sait se repérer sur un plan simple***.	Le binôme sait se repérer sur une carte de course d'orientation simple****.	L'élève sait se repérer sur différents supports (plan, carte IGN, carte de course d'orientation d'échelles variées).
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre Organiser son travail personnel <i>Planifier les étapes et les tâches pour la réalisation d'une production.</i> « LE STRATÈGE »	Le binôme s'engage régulièrement sur un parcours trop difficile par rapport à ses capacités énergétiques et/ou d'orienteur. Planification : le binôme identifie uniquement les lignes directrices. Régulation : le binôme identifie peu ses erreurs, sort souvent des limites d'espace ou de temps. Analyse : absente, le binôme n'arrive pas à retracer son parcours. Déplacement : le binôme marche ou sprinte au départ, à l'arrivée ou à la vue du poste.	Le binôme s'engage parfois sur un parcours trop facile par rapport à ses capacités énergétiques et/ou d'orienteur. Planification : le binôme identifie les lignes directrices à prendre pour accéder à proximité des postes ainsi que les points de décision les plus faciles à identifier sur la carte et sur le terrain (intersection, jonction de chemin, barrière, clôture...). Régulation : le binôme revient sur la ligne directrice utilisée en cas d'erreur et poursuit son itinéraire. Analyse : aléatoire, le binôme retrace partiellement son parcours. Déplacement : le binôme se déplace avec une vitesse inadaptée empêchant une prise d'informations pertinentes. La gestion de la dualité « investissement énergétique/ traitement lucide des informations » est peu efficace.	Le binôme s'engage sur un parcours proche de ses capacités énergétiques et d'orienteur, il le réalise régulièrement. Planification : le binôme identifie les lignes directrices et intérieures à utiliser ainsi que les points de décision lui permettant d'accéder aux postes complexes. Régulation : le binôme privilégie un retour sur ses pas pour utiliser une autre ligne directrice ou intérieure afin de trouver le poste. Analyse : régulière, le binôme retrace son parcours et identifie globalement le type d'erreurs réalisées (lecture du terrain, gestion de la course...). Déplacement : le binôme court sur les lignes directrices. La gestion de la dualité est efficace. La lucidité du traitement de l'information est privilégiée par rapport à l'investissement énergétique.	L'élève accepte de partir seul. Il choisit un parcours adapté à ses capacités énergétiques et d'orienteur qu'il réalise très régulièrement. Planification : l'élève identifie, les lignes directrices et intérieures à utiliser, les principaux points de décision, un point d'attaque associé à une ligne d'arrêt sur les postes les plus complexes. Régulation : l'élève se « recale » sur les lignes directrices ou intérieures les plus proches pour rester efficace. Analyse : très régulière, l'élève compare le parcours prévu avec celui réalisé, identifie globalement ses erreurs et propose une alternative. Déplacement : l'élève court de manière soutenue sur les lignes directrices et loin des points de décision, sa course est lente à l'approche du point de décision. La gestion de la dualité est efficace.

COMPOSANTES DU SOCLE ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS <i>DESCRIPTEURS</i> « RÔLE »	MAÎTRISE INSUFFISANTE	MAÎTRISE FRAGILE	MAÎTRISE SATISFAISANTE	TRÈS BONNE MAÎTRISE
Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Identifier des règles et des principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement. <i>Appliquer systématiquement et de manière autonome les règles de sécurité et de respect de l'environnement.</i> « L'ÉCOCITOYEN »	- Le temps limite ou les lignes d'arrêt sont respectés systématiquement. - Les techniques et protocoles de sécurité sont connus et appliqués. - L'implication dans l'organisation et la gestion des situations est régulière et autonome. - Le respect de l'environnement est pris en compte dans toutes ses dimensions (ne pas laisser de trace après son passage, respecter la faune et la flore, respecter le silence du site...).			
	Un seul critère maîtrisé	Deux critères maîtrisés	Trois critères maîtrisés	Quatre critères maîtrisés

* Postes simples : Postes posés sur des éléments caractéristiques le long des lignes directrices tels que chemin, sentier, route, clôture, limite de végétation précise.

** Postes complexes : Postes qui nécessitent l'identification d'un point de décision sur les lignes directrices pour suivre des lignes intérieures types (fossés/talus...). Ils sont posés sur des éléments caractéristiques le long ou à proximité de ces lignes intérieures. La complexité doit également être envisagée en fonction du nombre de décisions à prendre pour accéder au poste.

*** Plan simple : représentation graphique de la réalité, reprenant uniquement les éléments saillants du lieu, la légende est simplifiée, le nombre d'informations limité (absence des éléments de relief et/ou de végétation par exemple).

**** Carte de course d'orientation simple : Carte type FFCO pour laquelle la représentation graphique de la réalité est plus élaborée et dont la légende s'étoffe par des symboles variés (éléments de relief de premier niveau et/ou de changement de végétation évident par exemple).