



- Course d'Orientation -

Itinéraire Relief

? Problème pro :

- Contraindre l'élève à exploiter des éléments plus complexes de la carte (relief, végétation).
- Notamment lorsqu'il connaît parfaitement le lieu de pratique (et peut « se reposer » sur d'autres éléments plus simples et remarquables).

⚠ La situation est très simple à comprendre pour l'élève...
Mais nécessite dans sa conception un travail de « gommage » sur ordinateur

La situation / Le dispositif d'apprentissage

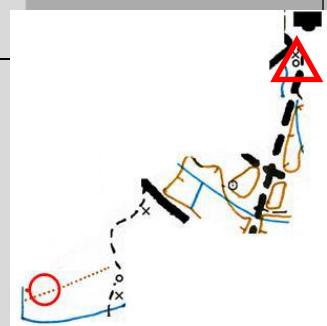
Objectif :

- Exploiter des éléments plus complexes de la carte (en l'occurrence relief) pour se repérer et se déplacer.

Dispositif :

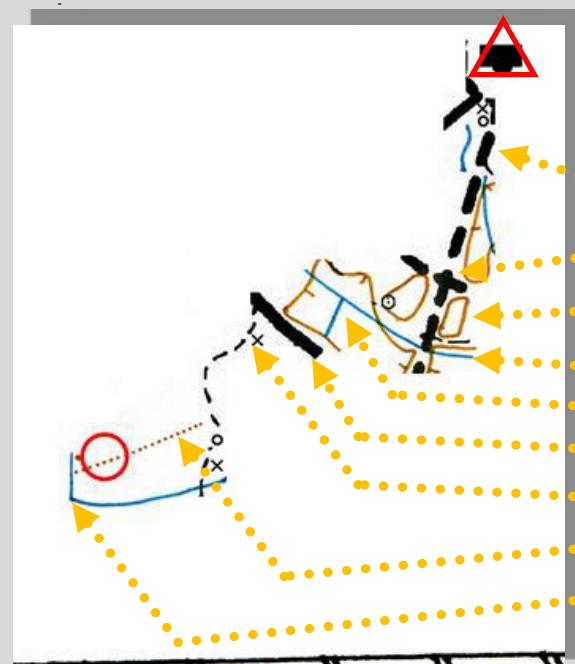
→ Situation d'apprentissage qui repose sur la conception de parcours originaux.

L'idée est de ne laisser sur la carte que quelques éléments, notamment ceux que l'on souhaite faire apprendre et utiliser à l'élève.



Conception des parcours :

- Parcours 1 balise.
- A l'aide d'un logiciel simple, nous effaçons ce que nous jugeons inutile... et laissons les éléments que souhaitons voir exploiter par l'élève pour aller du point de départ jusqu'au poste..



Voici un exemple de parcours :

Le principal de l'itinéraire est déterminé par ce que nous avons « laissé » à l'élève. Voici un cheminement possible :

- 1- Prendre le chemin.
- 2- Croiser l'intersection et continuer tout droit.
- 3 - Passer entre les 2 butes (point d'appui pour vérifier son itinéraire)
- 3 - Repérer le ru et le longer.
- 4 - Le ru se sépare en 2 ; le suivre à droite.
- 5 - Tomber sur une petite route que l'on suit à droite.
- 6 - Sentier qui part à gauche.
- 7 - Suivre le fossé jusqu'à la balise.
- 8 - Ligne d'arrêt possible (le ru).

(en marron, les éléments de relief qui seront indispensables pour aller jusqu'à la balise)

Organisation générale :

- Temps limite pour revenir : 15 minutes.
- Sur ce modèle, il est intéressant de réaliser des parcours de niveaux différents : Force 1, 2 et 3.
 - Quelques idées pour différencier ces niveaux de parcours : + long ; + de points de décisions ; + de complexité dans les éléments utilisés ; + de balises.
- Un système de points à gagner : Force 1 = 1pt ; Force 2 = 2pts ; Force 3 = 3pts.
- En fin de séance, un tableau des récompenses :

Médaille en chocolat	Médaille de BRONZE	Médaille d'ARGENT	Médaille d'OR	Coupe
3pts et moins	4 à 7pts	8 à 11pts	13 à 17pts	18pts et +

Contenus visés :

Concernant la conduite de son itinéraire :

- Les incontournables : se situer en permanence sur la carte ; orienter sa carte correctement.
- Suivre des lignes directrices simples (route, chemin) mais aussi plus complexes (ici, ru, fossé).
- Utiliser des éléments de relief (butte, petite dépression) comme point d'appui pour vérifier son itinéraire.

Au niveau méthodologique :

- Accepter de s'appuyer sur des éléments nouveaux, plus complexes pour suivre son itinéraire.



Idées / Astuces pour ANIMER

(pour que ça fonctionne mieux...)

- Progressivité et paliers : tout le monde commence par des parcours « Force 1 » ; si 2 réussites, l'élève a le droit de passer aux parcours « Force 2 »; etc...
- OU d'emblée, laisser le choix à vos élèves.
- A déterminer en fonction de vos élèves.



EVOLUTIONS possibles, VARIABLES...

- Pour simplifier et axer le travail sur l'utilisation des points de décision : même type de situation, mais en se focalisant sur les chemins, sentiers et intersections.
- Pour complexifier : même type de situation mais axée sur les éléments de végétation : limite de végétation comme main courante ; éléments particuliers de végétation comme points d'appui.

Pourquoi ça fonctionne ?



Au niveau motivationnel :

- L'idée de challenge, d'inconnu... car peu d'indices !..

Au niveau des apprentissages : Situation très efficace... car les apprentissages sont ciblés et les contraintes resserrées !

- On met de côté la construction d'itinéraire (peu de choix) : on se concentre sur le suivi, l'exploitation d'indices nouveaux pour se repérer et se déplacer.
- On cible un thème de travail : les éléments de relief.
- Les contraintes sont fortes pour l'élève : il est obligé de s'orienter grâce aux éléments que l'on aura ciblés.

