

UN MODULE D'APPRENTISSAGE EN EPS : orientation / le mot secret

CHAMPS D'APPRENTISSAGE EN ELEMENTAIRE : Education physique et sportive

CA 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
 CA 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés ;
 CA 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique ;
 CA 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.



ACTIVITE (APSA) : orientation

Module de 7 séances

POUR LES ELEVES



POUR L'ENSEIGNANT



MODULE PROPOSE

CARACTERISTIQUES

EVALUATIONS

Séance 1 :

Entrée dans l'activité : pour prendre des repères appartenant à son vécu

Un parcours « promenade-mémoire » est organisé dans la cour de l'école. 10 affichettes ont été placées sur des éléments remarquables (arbre, banc..), visibles mais non exposées au regard. Les élèves, conduits par l'enseignant, effectuent le parcours en prenant le plus d'informations visuelles possibles. En classe, ils représentent leurs déplacements et l'emplacement des affichettes sur une fiche.

SITUATION DE REFERENCE

C'est un temps de découverte pour les élèves et de repérage des difficultés pour l'enseignant.

Elle pose le problème dans toutes les dimensions

=> Voir le dispositif sur la fiche

Diagnostic :

=> Grille constituée d'un tableau à double entrée =
 Les prénoms des enfants et les verbes d'action : prendre des repères visuels, coder sur un plan l'emplacement d'une balise, gérer ses émotions et ses efforts, retrouver les balises à partir d'un plan

=> Cocher le nombre de réussite des élèves

Séance 2 :

Mise en place de la situation « le mot secret » en constituant 4 équipes (2 noires et 2 rouges).

Dans la cour, bien délimiter les 2 espaces de jeu : l'un pour 1 équipe rouge et 1 équipe noire et l'autre pour la 2^{ème} équipe rouge et la 2^{ème} équipe noire.

=> voir le but, la consigne et les critères de réussite sur la fiche spécifique du jeu.

A la fin de la séance, ramasser les plans qui ont servi à indiquer les emplacements des lettres du mot secret.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

Se construisent à partir des observations relevées par l'enseignant, à l'aide de la trame de variance.

Elles se centrent sur un des éléments du problème d'apprentissage

Formative

À l'aide de la situation de référence reprise à l'identique pour évaluer les progrès...ou pas

Séance 3 : pour prendre des repères intégrés au milieu, pour rechercher des directions sur le terrain et ordonner ses repères.

En classe, analyser les plans, leur pertinence, la représentation des éléments remarquables.

Convenir d'une représentation commune de l'espace de jeu (codage).

Séance 4 : retour à la situation de référence en utilisant les nouveaux plans.

Imposer que tous les déplacements s'effectuent en équipe complète avec un seul plan par équipe.

=> Réutiliser la grille d'évaluation

Séance 5 : pour apprendre à évaluer des distances en utilisant des mesures

Etalonnage des distances à l'aide des pas.

Sur une distance de 25 mètres, effectuer 4 relevés du nombre de pas pour obtenir une moyenne sur 100 mètres et étalonner son propre pas.

Séance 6 : pour apprendre à utiliser des mesures codifiées

En classe, représenter les plans à l'échelle (1 carreau = 1 mètre)

RETOUR A LA SITUATION DE REFERENCE

Moment d'évaluation des apprentissages

Sommative

Reprendre la grille d'évaluation

Séance 7 : reprendre la situation du « mot secret » avec un plan à l'échelle.