

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Orientation – CE2/CM1/CM2 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève n'oriente pas bien son plan, sa carte.</p>	<p><u>Objectif</u> : Savoir orienter son plan, sa carte.</p> <p><u>Consigne</u> : L'élève observe le paysage et recherche un ou des éléments que l'on va retrouver sur la carte ou le plan. A partir des ces éléments, l'élève oriente sa carte ou son plan.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : L'élève oriente sa carte ou son plan 4 fois sur 5.</p> <p><u>Variables</u> : Légende plus ou moins complète. Imposer l'élément du paysage qui sert à orienter la carte ou le plan.</p>	

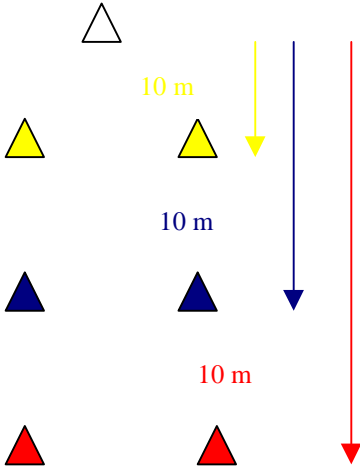
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Orientation – CE2/CM1/CM2 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève confond les pas et les mètres.</p>	<p><u>Objectif</u> : Etalonner les pas.</p> <p><u>Consignes</u> : Compter le nombre de pas effectués sur 50 mètres. En déduire, par le calcul, la longueur de son « double-pas ».</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Les distances suivantes sont estimées avec une marge d'erreur raisonnable.</p> <p><u>Variables</u> : Relief du terrain. Les distances à estimer.</p>	

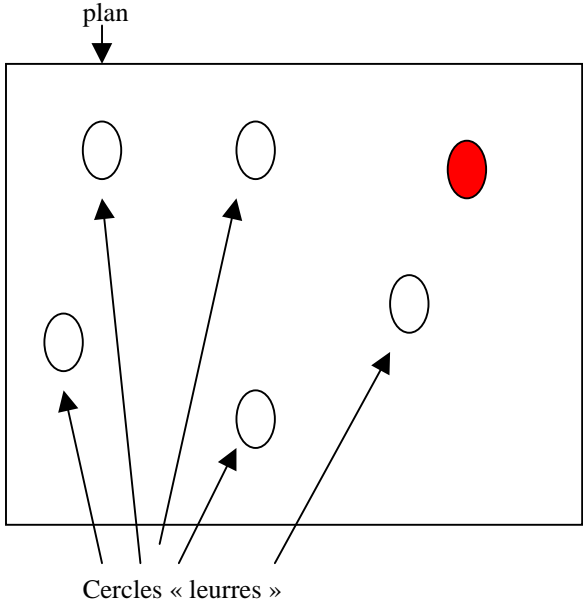
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Orientation – CE2/CM1/CM2 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève n'estime pas les distances.</p>	<p><u>Objectif</u> : Savoir estimer une distance.</p> <p><u>Consigne</u> : Demander à l'élève de donner la couleur du plot qui est situé à : 10 mètres, 20 mètres, 30 mètres...</p> <p><u>Critère de réussite</u> : La couleur donnée est celle du plot situé à la distance demandée.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur la distance entre les plots. Jouer sur le nombre de plots.</p>	

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Orientation – CE2/CM1/CM2 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève utilise la photo mais ne prend pas l'information du plan ou de la carte.</p>	<p><u>Objectif</u> : Valider les hypothèses par le plan ou par la carte.</p> <p><u>Consignes</u> : Regarde la photo. Essaie de trouver l'endroit du paysage qui correspond à cette photo. Colorie sur la carte ou le plan, le cercle qui correspond à l'endroit de la photo.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Le bon cercle est colorié 4 fois sur 5.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur la quantité de cercle sur le plan ou la carte. Jouer sur la distance entre les cercles. Jouer sur la précision de la photo.</p>	 <p>plan</p> <p>Cercles « leurre »</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Orientation – CE2/CM1/CM2 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève ne connaît pas la fonction de chaque élément de la boussole.</p>	<p><u>Objectif</u> : Repérer le nord.</p> <p><u>Consignes</u> : Deux élèves. Un élève A et un élève B. L'élève A fait tourner l'élève B sur lui-même. Ce dernier doit placer l'aiguille rouge dans la « maison rouge ». Changer les rôles.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : L'élève réussit 4 fois sur 5.</p> <p><u>Variables</u> : Ajouter un déplacement à la rotation.</p>	

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Orientation – CE2/CM1/CM2 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève ne prend pas de repère pour suivre un azimut.</p>	<p><u>Objectif</u> : Identifier un point remarquable pour suivre un azimut.</p> <p><u>Consignes</u> :</p> <p>Tourne le cadran de la boussole pour faire correspondre l'azimut donné avec la flèche. Tourne la boussole pour mettre l'aiguille rouge dans la maison rouge. Annonce un point au loin, indiqué par la flèche, que tu vas suivre avant de partir.</p> <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <p>L'élève ne dévie pas de sa trajectoire 4 fois sur 5.</p> <p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- matérialiser avec une gommette la flèche de l'azimut.- difficulté de l'azimut (nombre écrit sur le cadran ou pas).	

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Orientation – CE2/CM1/CM2 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève ne regarde pas tous les indices donnés par les photos.</p>	<p><u>Objectif</u> : Sélectionner les indices pertinents à partir d'une photo.</p> <p><u>Consignes</u> : L'élève situe dans le paysage le poste sans se déplacer mais en observant la photo.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : L'élève réussit 4 fois sur 5.</p> <p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- Situer le poste sur le plan.- Jouer sur le nombre de points remarquables.- Jouer sur les prises de vue, les angles des photos.	<p>Les postes sont visibles du point de départ.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Orientation – CE2/CM1/CM2 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève n'identifie pas les points remarquables.</p>	<p><u>Objectif</u> : Identifier les caractéristiques des points remarquables. Maîtriser le lexique lié à ces points remarquables.</p> <p><u>Consignes</u> : Elèves par binômes (A et B). A se cache les yeux. B décrit un point remarquable du paysage. A ouvre les yeux et doit désigner le point remarquable décrit.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : A trouve le point remarquable 4 fois sur 5.</p>	

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Orientation – CE2/CM1/CM2 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>Seul un élève dans le groupe recherche les postes et les autres élèves le suivent.</p>	<p><u>Objectif</u> : Permettre à tous les élèves d'un groupe d'être en situation de recherche de poste.</p> <p><u>Consignes</u> : Chaque élève doit avoir un poste à trouver pendant 5 minutes sans aide des autres élèves du groupe. Après les 5 minutes les autres élèves du groupe peuvent aider à la recherche du poste.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Chaque élève cherche son poste pendant 5 minutes sans être aider.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur le temps laissé à l'élève pour trouver le poste. Jouer sur le nombre de postes à chercher par élève. Jouer sur la forme de course proposée (course en pétales par exemple). Jouer sur le nombre d'élèves par groupe. Même situation avec une recherche des postes grâce à des photos ou des azimuts, etc.</p>	<p>Parcours en étoile avec carte ou plan.</p> <p>Groupe de 3 élèves avec 3 postes à chercher.</p> <p>Elève A cherche le poste 1. Elève B cherche le poste 2. Elève C cherche le poste 3.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Orientation – CE2/CM1/CM2 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève part dans toutes les directions et s'arrête au premier poste trouvé.</p>	<p><u>Objectif</u> : L'élève doit prendre le temps de la réflexion avant d'entrer dans l'action.</p> <p><u>Consignes</u> : L'élève a 30 secondes pour prendre des indices sur le plan ou la carte avant d'aller chercher le poste. L'élève va chercher le poste n°X et revient au point de départ pour le faire valider et ainsi de suite.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : L'élève réussit 4 fois sur 5.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur le temps de réflexion avant d'aller chercher le poste. Imposer un temps maximum de recherche de chaque poste. Attribuer un nombre de points à chaque poste. Faire rechercher des postes fictifs (pas de poste à l'endroit indiqué sur le plan ou la carte).</p>	<p>Postes : ♦</p> <p style="text-align: center;"> 1♦ ♦5 4♦ 3♦ ♦7 ♦2 ♦6 </p> <p>Point de départ : D</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Orientation – CE2/CM1/CM2 »

Comportement observé	Remédiation proposée	Schéma du dispositif
<p>L'élève ne se représente pas la distance à parcourir.</p>	<p><u>Objectif</u> : Evaluer les distances.</p> <p><u>Consignes</u> : L'élève doit trouver le bon poste.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : L'élève réussit 4 fois sur 5 essais.</p> <p><u>Variables</u> : Jouer sur la distance des lignes de trajet. Jouer sur le nombre de postes sur un même trajet. Jouer sur la distance entre les postes.</p>	<p>Deux élèves par trajet avec un observateur. Postes : ▲ Leurres : △</p> 