

Cartographie

et

Course d'Orientation



LEGENDE

	route importante
	route carrossable
	chemin
	sentier
	petit sentier
	clôture franchissable
	clôture infranchissable
	mur
	ligne électrique
	rocher
	falaise
	trou rocheux
	objet particulier, souche
	ruine, construction
	borne
	courbe de niveau
	colline, butte
	depression
	trou
	fossé, ravin
	talus
	abrupt de terre
	mare, trou d'eau
	source, fontaine, réservoir
	rivière
	ruisseau intermittent
	fossé humide
	terrains de sport
	pelouse, friche
	arbitrage
	pénalité



© F.F.C.O.

Course d'Orientation
 Carte n°13.43
 Distribution:
 A.C. AURELIEN
 Relevés et dessin:
 Gérard MATHIAN

I.U.F.M. Aix-en-Provence

2006-2007

Mme Mussard (Géographie)

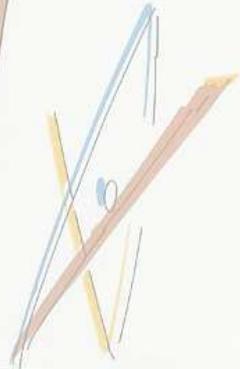
M. Ranc (E.P.S.)

**OFFICE
PE 2 – GFP07
DES SPORTS**

Bernard Renaud

Sanchez Sébastien

Reveaud Estelle



AIX EN SPORT

I) PRESENTATION	3
1) Choix du projet	3
2) Objectif et compétences	3
3) Organisation de la séquence	5
II) MISE EN OEUVRE	6
1) Le contexte	6
2) Les séances	6
a) Séance 1, E.P.S., découverte de la course d'orientation et sécurité	7
b) Séance 2 : Géographie, utiliser une carte	9
c) Séance 3, E.P.S., placer des points sur une carte	11
d) Séance 4 : Géographie, la légende	14
e) Séance 5, E.P.S., découverte du parcours permanent	16
f) Séance 6, E.P.S. carte et orientation	18
g) Séance 7, légènder une zone non-connue du par c et course d'orientation par èquipe	20
h) Séance 8, Géographie, réaliser un fond de carte	23
i) Séance 9 et 10, èvaluation	25
3) Evaluation lors de notre expérimentation	27
a) En course d'orientation	27
b) En géographie	28
III) BILANS ET PROLONGEMENTS	29
1) Bilan par séance des activités mises en œuvre	29
2) Prolongements	31
a) Projet en lien avec les TICE	31
b) Compétences transversales	32
c) Pistes d'exploitation dans d'autres disciplines	32
3) Bilan général	33
ANNEXES	35

I) Présentation

1) Choix du projet

Tout d'abord le choix de lier la géographie et la course d'orientation a été motivé par le lien naturel de ces deux disciplines à travers un outil commun : la carte. C'est ainsi que notre projet s'appuie sur trois axes :

- réaliser une performance
- apprendre un nouveau savoir-faire, la lecture d'une carte
- la notion de projet, réaliser une carte support d'une course d'orientation.

L'autre point qui a motivé notre démarche c'est un constat sur l'apprentissage de la lecture d'une carte. En effet trop souvent les élèves n'ont pas conscience de l'utilité de la carte dans la vie quotidienne ou dans d'autres activités que celles purement géographiques. Donc nous avons abordé le lien entre la course d'orientation et la géographie par un angle utilitaire où la course d'orientation permet de vivre la carte et où la géographie apporte une aide à la performance.

L'association de la course d'orientation et de la géographie est ici conçue pour mettre en synergie la gestion de son espace et de la découverte de son environnement (course d'orientation) avec la représentation d'un espace qui est ici vécu (géographie). Ainsi c'est à travers un besoin que sera abordé l'apprentissage de la carte mais aussi à travers deux points essentiels de notre démarche : le projet et la performance. La synergie entre course d'orientation et géographie est aussi apparue lors de notre pratique sur un des points essentiels de l'activité en milieu scolaire de la course d'orientation : la sécurité. Sur ce dernier point la carte a aussi joué un rôle prépondérant et fut l'une des bases de nos consignes de sécurité.

2) Objectif et compétences

L'objectif de ce projet « course d'orientation » est de réaliser une course d'orientation. Cet objectif joue sur le double sens :

- effectuer une course d'orientation dans une optique de performance
- cartographier et imaginer un parcours de course d'orientation.

Afin d'atteindre cet objectif à double sens, nous avons visé l'acquisition des compétences suivantes :

❖ course d'orientation :

➤ compétences spécifiques :

▪ réaliser une performance mesurée. Les documents d'applications préconisent ici la réalisation d'un parcours de cinq balises dans un temps limité.

▪ adapter ses déplacements à différents types d'environnements. Dans le cadre de notre projet les élèves devront s'adapter à deux espaces différents.

➤ compétences générales et connaissances :

▪ s'engager lucidement dans l'action. Dans le cas de la course d'orientation cette compétence revêt deux notions : celle de sécurité et celle d'évolution dans un grand espace où le contact avec le maître est plus distendu.

▪ construire un projet d'action. Ici la notion de projet s'applique tout d'abord à la nature de notre démarche avec la géographie mais aussi par le choix de progression qui est offert tout le long de la course d'orientation.

▪ acquérir des connaissances spécifiques dans l'activité physique et sportive. Tout au long du cycle les élèves seront confrontés à de nouvelles sensations et expériences qui devront être réinvesties afin de mettre en place des techniques spécifiques à la course d'orientation.

▪ retenir des savoirs précis sur la course d'orientation tels que le vocabulaire, les outils et les tactiques employées.

❖ géographie :

▪ lire un document géographique complexe : la carte avec légende, ce travail s'effectue dès le début du cycle et se consolide tout au long de la pratique de la C.O.

▪ réaliser un croquis spatial simple : c'est l'aboutissement d'un travail qui commence avec le report de balise jusqu'à la création d'un parcours de C.O.

▪ avoir compris et retenu un vocabulaire géographique de base : carte, légende, représenter, localiser.

Evidemment, en plus de ces compétences directement liées à nos objectifs, ces activités ont fait appel et ont permis l'acquisition de compétences dans les domaines de maîtrise du langage et de la langue française mais aussi de l'éducation civique :

❖ Maîtrise du langage et de la langue française :

➤ Course d'orientation :

▪ utiliser le lexique spécifique de l'éducation physique et sportive dans les différentes situations didactiques mises en jeu : ici on attend le vocabulaire lié à la C.O. mais aussi un vocabulaire lié à la course.

▪ expliciter les difficultés que l'on rencontre dans une activité : cette compétence utilisée lors des temps d'oral collectif permet en s'appuyant sur le vécu des élèves la recherche de solution aux problèmes vécus par les élèves.

➤ Géographie :

▪ Utiliser le lexique spécifique de la géographie dans les différentes situations didactiques mises en jeu : au cours de cette séquence tout particulièrement le vocabulaire lié à la carte.

- participer à l'examen collectif d'un document géographique en justifiant son point de vue.
- pouvoir rédiger la légende d'un document géographique.

❖ Education civique :

- participer activement à la vie de la classe et de l'école en respectant les règles de vie.
- respecter ses camarades et accepter les différences : cette compétence est principalement mise en œuvre au cours des phases de groupes (course de relais, élaboration des cartes).

3) Organisation de la séquence

Afin de fournir ici un aperçu global de notre séquence nous proposons un tableau synthétisant les objectifs et la place de chaque séance dans le projet.

Séance	Objectif de la séance	Place dans le projet
1	Se familiariser avec le lieu et la pratique de la C.O.	Première séance qui a permis d'introduire les règles de sécurité, le vocabulaire de base et le but de la pratique de la C.O.
2	Rappel sur la lecture de carte et son utilisation.	Cette séance de géographie est conçue afin de mettre en place les constantes d'une carte.
3	Repérer des balises numérotées et les placer sur une carte	C'est la séance d'introduction de la carte comme outil de la C.O.
4	Affiner la lecture de la carte à travers un travail sur la légende	Cette séance d'étude de légende va permettre à l'élève d'utiliser de façon plus précise la carte dans le cadre de la C.O.
5	Utiliser une carte pour repérer une balise et prévoir un itinéraire à partir d'une liste de balise	Première séance utilisant le parcours permanent et dont la carte est le support principal de la C.O. Les élèves se sensibilisent en le vivant à l'utilisation d'une carte.
6	Se repérer par rapport à une carte	Perfectionnement dans la lecture de la carte et de son utilisation dans la C.O., c'est aussi la première séance où les élèves prévoient un parcours de balises.
7	Découvrir un nouvel espace et le cartographier : l'autre côté du val de la Torse, participer à une course d'orientation en équipe	Dans cette séance le vécu et les savoir-faire de la C.O. sont mis au service de la géographie afin d'appréhender un nouvelle espace. Ici nous pouvons évaluer le rapport des élèves avec la légende.
8	Compléter un fond de carte à l'aide d'indication récolté sur le terrain.	A l'aide d'un travail de groupe les élèves reportent sur une carte les éléments repérés lors de la séance précédente. Les élèves réalisent ainsi le fond de carte support de la séance suivante.
9	Réaliser un parcours de C.O. (faire une carte)	Séance d'évaluation principalement sur le pan géographique du projet qui sera poursuivie sur le terrain par la mise en place de cette course.
10	Mettre en place un parcours et réaliser une course aux points	Séance d'évaluation au niveau de la performance en C.O. et aussi du rapport entre la carte et le réel.

II) Mise en oeuvre

1) Le contexte

L'ensemble de ce qui est proposé dans ce dossier concerne les trois niveaux du cycle III. L'essentiel de ce que nous avons mis en place communément sur le terrain s'est effectué en classe de CM1-CM2 à l'école du Val Saint André à Aix-en-Provence.

Cette école présente une spécificité de localisation qui permet aisément la mise en place d'activités d'orientation. En effet, le parc de la Torse est à proximité même de l'école, on peut s'y rendre facilement avec la classe (cf. Annexe 1), c'est un lieu riche et varié et qui est familier aux élèves. C'est un lieu intermédiaire très intéressant pour commencer un cycle en course d'orientation avec une classe de CM1-CM2.

Le groupe-classe que nous avons en charge est composé de 21 élèves de milieu favorisé. Ces élèves sont d'un bon niveau scolaire ce qui nous a permis de construire avec eux des séances ambitieuses du point de vue des performances. Ce que nous proposons ici est applicable avec tous les élèves de cycle 3, il s'agira selon l'expérience des élèves en orientation et leur niveau, de faire varier les parcours et les difficultés. Nous disposons de six séances d'E.P.S. d'une heure trente, nous avons effectué les préparations ensemble et nous nous sommes répartis les interventions (2 séances chacun).

De plus, des séances de géographie plus précises ont été menées dans des classes des communes de Lançon de Provence (CM1) et de Rognac (CE2), lors de nos différents stages filés. Il s'agit donc ici de présenter une séquence complète d'apprentissage mêlant la course d'orientation et la cartographie. Les séances 1, 3, 5, 6, 7, 9 et 10 correspondent à ce que nous avons mené en E.P.S. à Aix-en-Provence, nous pensons qu'il est plus pertinent de diviser en deux séances ce qui concerne l'évaluation (séances 9 et 10) alors que nous l'avons fait en une seule séance lors de notre pratique par manque de temps. De plus, il est à signaler qu'il faudrait prévoir une séance d'orientation dans un autre lieu, moins proche des élèves lors d'une sortie extérieure.

2) Les séances

Nous allons donc présenter maintenant l'ensemble des séances que nous proposons dans le cadre d'un travail en cycle III articulant la course d'orientation et la cartographie. Chaque fiche de préparation est accompagnée d'un commentaire afin de préciser les enjeux de notre travail. Il y a en tout dix séances dont deux réservées à l'évaluation.

a) Séance 1, E.P.S., découverte de la course d'orientation et sécurité

Tout d'abord nous proposons une séance d'E.P.S. de première approche de la course d'orientation. Lors de cette première séance nous avons surtout axé un travail sur la sécurité que nous jugeons essentiel dans le cadre de cette discipline. Pour cela nous avons proposé une découverte des limites du parc utilisé dans notre séance. Les élèves ont ainsi pu s'échauffer et prendre connaissance de l'importance de la sécurité. Aux endroits dangereux (routes, parking...), nous avons pris le temps nécessaire pour verbaliser l'importance de ne pas franchir les limites. Le but étant pour les élèves de réellement s'approprier les limites du terrain et de comprendre la nécessité du respect des limites pour leur propre sécurité. Dans ce travail, les élèves ont appris des termes de vocabulaire nouveau pour eux, comme les rubalises que nous les avons placées ensemble et nous avons précisé leur signification dans le cadre de la course d'orientation. Ces rubalises blanches et rouges que nous avons utilisées ici permettent aux élèves de prendre des repères clairs des limites de la zone autorisée pour leur course d'orientation.

Après ce premier travail de repérage et de sécurité, nous avons placé avec la coopération des élèves, des balises rouges numérotées et visibles de loin. Nous avons ensuite proposé aux élèves différentes courses d'orientation, individuellement, par groupe, à partir de balises placées par des groupes d'élèves... Notre but était de les confronter à différents dispositifs afin qu'ils s'approprient les lieux et qu'ils maîtrisent les notions d'introduction à la course d'orientation.

Cette première séance n'a pas du tout été axée sur la cartographie nous ne souhaitons pas introduire le lien dès la découverte du lieu. Pour nous cette première séance découverte a été le temps d'un premier contact avec ce groupe classe que nous ne connaissions pas par ailleurs. Cela nous a permis aussi de connaître chacun et de pouvoir observer leur réussite et leur difficulté pour la constitution ultérieure de petits groupes de travail. Les élèves ont été invités à plusieurs reprises à échanger sur leurs pratiques et exprimer leurs sentiments par rapport à l'activité sportive proposée. Ce temps de regroupement et de parole sur la course permet aux plus en difficulté de comprendre comment ceux qui ont réussi ont procédé.

CYCLE : 3 Classe : CM1/CM2 (Lemonnier) nb d'élèves : 21 ACTIVITE : Course d'orientation/géographie SEANCE E.P.S. 1 date 13/11/2006

Objectif directeur : construire un projet d'action/ adapter ses déplacements à un type d'environnement en toute sécurité

Compétences Planification/temps	Contenus ce qu'il est proposé d'apprendre	Situations tâches visant à mobiliser les ressources des élèves Description et consignes (but, aménagement)	Critères de répétition, de réussite Différenciation, Remédiation
15 minutes Identifier les caractéristiques et les contraintes du milieu physique.	Délimitation du terrain.	Placement collectif des rubalises, en trottinant (échauffement) autour d'une zone choisie du parc, les élèves sont sensibilisés à la sécurité et à la signification des rubalises pour définir la zone autorisée ou non. Placement collectif de balises, les élèves sont invités à se repérer dans le parc durant cette phase car ils savent qu'après ils devront rapidement retrouver un maximum de ces balises. On ne place des balises que dans une zone assez réduite du parc.	L'élève doit intégrer ces règles pour sa propre sécurité.
5 minutes Regroupement	Point et signal de regroupement	Un point de regroupement est fixé, se sera le même pour toutes les séances à venir au sein de cette zone du parc. Introduction d'un signal de regroupement : coups de sifflet rapides	
20 minutes Oser s'engager en toute sécurité. Reconnaître le sens du déplacement. Contrôler son cheminement.	Repérage balises. Mémoriser, se déplacer dans un ordre pertinent.	Retrouver le plus de balises en un temps minimum. C.O. individuelle (espace assez réduit). Explication du poinçon et de la grille-réponse des balises pour prouver son passage à chaque point. Départs différés (toutes les 30''). Liberté de l'ordre de recherche des balises, recherche d'efficacité. Vérifier son parcours par la fiche de référence.	Remédiation: binôme/groupe; moins de balises. Course chronométrée. Nombre de balises trouvées dans le temps imparti. 3 C.O. venir à bout d'1 en retrouvant toutes les balises.
5 minutes Exprimer son vécu de pratiquant Utiliser un vocabulaire spécifique.	S'enrichir de la procédure de chacun pour améliorer sa performance.	Les élèves sont regroupés. Ils calculent le temps qu'ils ont mis pour faire leur parcours en fonction de leur temps de départ. Comparaison des résultats. On invite les élèves à verbaliser sur leur course, ressenti et procédures. On demande à ceux qui ont été performants d'expliquer leur façon de faire.	Rapport temps/ nombre de balises validées. Echange de l'expérience.
5 minutes Proposer un parcours.	placement de balises.	Placement des balises par groupe.	Recherche de placements variés et stratégiques.
12 minutes Effectuer le parcours des autres	Trouver des balises en groupe.	C.O. groupe 12 min. max. Rechercher par groupe des balises placées par les autres. Reconstitution de groupes différents avec dans chaque groupe un membre ayant placé les balises recherchées. Mémoire, repérage, recherche de stratégie en groupe : être efficace collectivement.	

b) Séance 2 : Géographie, utiliser une carte

La deuxième séance est un travail en classe sur la cartographie. Il s'agit d'une première approche de cartographie, les élèves apprennent à repérer les différents constituants d'une carte (titre, légende, représentation, échelle). Les élèves travaillent tout d'abord par groupe afin d'observer une carte et d'en repérer les différents éléments constitutifs. On propose donc de partir des connaissances des élèves et du vocabulaire qu'ils possèdent en géographie concernant l'approche d'une carte. Ce travail est motivé par l'un des objectifs phares de la séquence elle-même, la réalisation d'un croquis spatial. Il y a en effet à mettre avec eux les éléments incontournables à placer sur une carte pour que sa lecture soit possible. Les élèves doivent donc les observer et les retenir au cours de cette séance puisqu'ils les remobiliseront lors d'une séance ultérieure.

Cycle : 3

Classe : C.E.2

Domaine : Education humaine

Champ disciplinaire : Géographie

OBJECTIF DE LA SEANCE : Repérer les différents constituants d'une carte (titre, légende, représentation, échelle)

Aides : Etayage du maître

Compétences transversales : Utiliser un lexique adapté

Compétences disciplinaires : observer finement une carte

DEROULEMENT : Séquence La carte/ séance 2 (45')

Phase	Type d'activité et consigne	Organisation matérielle	Durée	Remarques
1	Présentation de l'enjeu de la séance : « <i>Repérer les différentes parties qui constituent une carte afin de le communiquer à la classe</i> »		5'	
2	Travail de groupe : 1 « <i>Observer tout seul votre carte et réfléchissez à la consigne</i> » 2 « <i>Mettre en commun vos observations, et les faire noter par le secrétaire</i> » 3 « <i>Le porte-parole dicte au maître les observations</i> »	6 groupes de 4 1 carte par groupe 3 types de carte différents.	5' 15'	Faire ressortir les constituants attendus. Veillez au bon fonctionnement des groupes et du rôle de secrétaire.
3	Oral collectif : Mettre en avant les points incontournables des cartes en le mettant dans la perspective d'une production de croquis spatiale.		10'	
4	Synthèse : Ce qui constitue toujours une carte.	Cahier de géographie	10'	

c) Séance 3, E.P.S., placer des points sur une carte

Ici un deuxième travail d'E.P.S. est proposé aux élèves, toujours dans un lieu qu'ils connaissent et que nous avons découvert et délimité lors de la première séance. Nous proposons aux élèves un travail axé sur le repérage de plots situés dans le parc et moins bien repérables visuellement que les balises utilisées en séance 1. Plusieurs parcours sont proposés selon l'envie de performance de chacun. Cette première phase, composée de différentes courses d'orientation, a pour but de faire émerger chez les élèves la nécessité de la carte dans cette discipline. Pour cela nous proposons une première situation difficile et ambitieuse dans laquelle les élèves se sont retrouvés face à un grand nombre d'informations à gérer. Lors de la phase de discussion avec eux, la notion de carte a émergé comme outil incontournable pour la course d'orientation. Un lien est alors fait sur les informations dégagées sur la carte lors de la séance 2, les élèves remobilisent les notions vues sur la carte et son fonctionnement. Ensuite, un temps de découverte d'une carte vierge des lieux (cf. Annexe 2) est proposé, durant lequel ils doivent l'orienter par rapport à l'endroit où ils sont et trouver un moyen de matérialiser le lieu de rassemblement. Puis par binôme, ils doivent matérialiser plots suite à une réflexion commune sur le moyen de coder les informations des plots (numéro et couleur) et de le matérialiser lisiblement sur la carte. Les binômes s'échangent leur carte et réalisent les parcours pour valider la position des plots et la précision des repérages faits sur le fond de carte. Puis les élèves s'échangent des remarques sur leurs cartes, et cherchent à savoir ce qui à marcher ou non. Puis un rassemblement collectif de la classe est fait afin de verbaliser les réussites et les difficultés de ce travail et de mettre en commun ses méthodes pour ce travail.

CYCLE : 3 **Classe** : CM1/CM2 (Lemonnier) **nb d'élèves** : 21 **ACTIVITE** : Course d'orientation/géographie **SEANCE** E.P.S. 2 **date** 20/11/2006

Objectif directeur : Repérer les balises (plots numérotés) et les replacer sur une carte

Compétences Planification/temps	Contenus ce qu'il est proposé d'apprendre	Situations Les tâches visant à mobiliser les ressources des élèves Description et consignes (but, aménagement)	Critères de répétition, de réussite Différenciation, Remédiation
10 minutes Oser s'engager en toute sécurité.	Explication du but de la séance.	Rappel des règles de sécurité et du signal de regroupement. Déplacement jusqu'au parc	
15 minutes Oser s'engager en toute sécurité	Rappel des règles de sécurité Repérage.	Echauffements : courses autour du parc, localisation des rubalises et premier repérage des balises Consignes : Profitez de l'échauffement pour commencer à repérer des plots.	Critères de réussite : Une bonne observation pendant l'échauffement facilitera la résolution de la situation suivante.
25 minutes Courir de plus en plus longtemps en terrain varié en se déplaçant le plus rapidement possible Oser choisir un itinéraire à partir des informations recueillies, dans le but d'être le plus efficace possible Lecture d'indices complexes	Course de recherche (plots) Faire émerger le besoin d'un outil pour faciliter la recherche.	Parcours individuel et chronométré. Objectif : retrouver une phrase le plus rapidement. Il faut retrouver tous les plots de la même couleur. Sur chaque plot se trouvent un numéro et un mot, les mots remis dans l'ordre font apparaître la phrase que les élèves doivent retrouver Départ toutes les 15 secondes Consignes : Choisir un parcours. Dès l'entente de votre nom partir, trouver les x plots de la couleur choisie, noter le mot correspondant à chaque numéro de plot, remettre la phrase dans l'ordre, à faire le plus rapidement possible Les phrases : <i>En course d'orientation, une carte est utile / A chaque balise, correspond un signe sur la carte. / Pour lire correctement une carte, il faut s'aider de la légende.</i>	Différenciation : 3 parcours composés de plots de couleurs différentes : ex : 7 verts, 9 rouges et 11 jaunes donc 3 phrases différentes. Choix du parcours selon son appétit. Critères de réussite : Trouver la phrase complète, la rapidité, le choix du parcours. Remédiation : Possibilité de changer de parcours
5 minutes Connaître les conventions d'une carte géographique	La manière de lire une carte, les différents contenus de la carte.	Retour oral sur l'exercice : Quels ont été les difficultés ? Que pourrait-on faire pour trouver plus rapidement les plots ? Quel outil utiliser ? Une carte, Qu'est-ce qu'une carte ? De quoi est-elle composée ? A quoi sert la légende ?	
10 minutes Orienter sa carte avec un événement remarquable du paysage Indiquer sur la carte la	S'approprier la carte Mesurer la capacité des élèves à se servir d'une carte Première création de	Par binôme. Chaque groupe possède une carte vierge, l'objectif est de placer sur la carte 5 plots codés avec le numéro et la première lettre de la couleur ex : 8J et ainsi construire un parcours d'orientation pour un autre groupe Consignes : Choisir 5 plots, les situer sur la carte et les noter en utilisant	Différenciation : les groupes sont composés d'un élève performant et d'un élève plus en difficulté Critères de réussite : Le

position exacte d'une balise	course d'orientation	leur numéro et la première lettre de leur couleur	parcours va être essayé et validé par un autre binôme
15 minutes Rejoindre le plus vite possible un point indiqué sur une carte	Première CO à partir d'une carte Mesurer l'efficacité ou non d'une carte	Ensuite, les binômes vont s'échanger les parcours et à l'aide de la carte concoctée par leurs camarades réaliser une course dont l'objectif est de trouver le plus rapidement possible les cinq plots notés sur la carte. Départ tous ensemble ou en deux vagues.	Critères de réussite : La qualité de la carte est ainsi évaluée.
10 minutes idem	Placer des éléments sur une carte	Retour oral sur l'exercice, sur les cartes qui ont ou qui n'ont pas fonctionnées, établir une méthode commune de rédaction de carte (bien orienter sa carte, situer les balises en fonction des repères donnés par la légende) Retour à l'école	Mise en commun des méthodes.

d) Séance 4 : Géographie, la légende

Un travail a ensuite été mené sur la légende d'une carte lors d'une séance de géographie. Le but étant que les élèves s'approprient réellement la légende et puissent à leur tour en réaliser une. Cette séquence place les élèves sur une réflexion autour des figurés que l'on utilise en cartographie afin qu'ils en maîtrisent réellement le rôle et l'intérêt. Les élèves vont réaliser une carte simple en partant d'observation des différents éléments d'un espace qu'ils connaissent bien, la cour de l'école. Ils doivent proposer des figurés clairs et logiques pour représenter les différents éléments sur leur croquis et les reporter dans la légende. Ce travail vise à ce que l'élève comprenne l'intérêt et le fonctionnement de la légende qui accompagne tout document cartographique. Le travail met en avant le fait de s'accorder sur des symboles et leur signification afin que n'importe qui puisse lire le croquis sans pour autant connaître la cour de leur école.

Cycle : 3

Classe : C.E.2

Domaine : Education Humaine Champ disciplinaire : Géographie

OBJECTIF DE LA SEANCE : Réaliser un croquis spatial simple et plus spécifiquement une légende

Aides : Exemples de légende/ la définition de la légende

Compétences transversales : Création d'une affiche de façon collective en dictant à l'adulte.

Compétences disciplinaires : Commencer à représenter l'environnement proche

DEROULEMENT : Séquence la carte/ séance 3 (1h)

Phase	Type d'activité et consigne	Organisation matérielle	Durée	Remarques
1	En collectif rappel des « parties d'une carte ».		5'	Notions attendues : titre/ carte/ légende/ échelle/ Nord.
2	Correction : la légende en géographie. « <i>donner le résultat de vos recherches.</i> »	Le cahier de géographie.	10'	Notions attendues : Son rôle/ ce qui la compose.
3	TD : « <i>observer les différentes légendes afin de construire plus tard celle de votre carte.</i> » 1 : « <i>observer les différents signes utilisés et classer ces signes selon différentes catégories.</i> » 2 : « <i>à l'intérieur d'une même famille comment fait-on pour ne pas les confondre.</i> » 3 : mise en commun	Une feuille de TD/ élève Un dossier « légende »/élève	20'	Réponses attendues : 1 ligne/ point/ dessin 2 couleur/ taille/ continuité
4	Oral collectif : création d'une liste d'éléments que l'on trouve dans la cour.	Une affiche et une feuille par élève pour noter la liste	5'	Eléments attendus : arbre/ banc/ grille/ salle des maîtres /portail
5	Travail individuel de création d'une légende pour la carte de la cour à partir de la liste.		15'	

e) Séance 5, E.P.S., découverte du parcours permanent

C'est une séance assez pointue sur l'utilisation fine de la carte en course d'orientation. Pour cela il faut prévoir un parcours permanent dans la zone concernée. Ici, nous avons donc réalisé un ensemble de 60 balises permanentes dans le parc. Nous avons cartographié ces points sur une carte-mère (cf. Annexe 3). Une découverte progressive de ce type de carte est proposée aux élèves avec, premièrement, un nombre limité de balises à rechercher lors d'une première course d'orientation. Puis après un retour oral sur la lecture de ces cartes, nous proposons une nouvelle course d'orientation mais cette fois-ci, les élèves sont confrontés à la carte mère complète depuis laquelle ils doivent repérer seulement les balises d'un parcours spécifique. C'est un travail assez complexe, qui demande pour les élèves une bonne lecture première de la carte-mère. Nous avons mis en place un dispositif de différenciation par le nombre de balises à trouver, en effet, chacun choisit un parcours en fonction de son aisance en course d'orientation. Il s'agit de ne pas décourager les élèves et de permettre à tous une appropriation de la lecture de la carte-mère.

CYCLE : 3 **Classe** : CM1/CM2 (Lemonnier) **nb d'élèves** : 21 **ACTIVITE** : Course d'orientation/géographie **SEANCE** E.P.S. 3 **date** 27/11/2006

Objectif directeur : Utiliser une carte pour repérer une balise et prévoir un itinéraire à partir d'une liste de balise

Compétences Planification/temps	Contenus ce qu'il est proposé d'apprendre	Situations Les tâches visant à mobiliser les ressources des élèves Description et consignes (but, aménagement)	Critères de répétition, de réussite Différenciation, Remédiation
10 minutes Oser s'engager en toute sécurité.		Explication du but de la séance, introduction des balises du parcours permanent. Déplacement jusqu'au parc	
15 minutes Oser s'engager en toute sécurité	Rappel des règles de sécurité Le parcours permanent	Echauffements : courses autour du parc, localisation des rubalises et premier repérage des balises Consignes : <i>Observer ce nouveau type de balise, leur codage et leur représentation sur la carte.</i>	Critères de réussite : Comprendre le nouveau type de codage et la représentation des balises sur la carte.
25 minutes Courir de plus en plus longtemps en terrain varié en se déplaçant le plus rapidement possible Utiliser la carte afin de repérer des balises et organiser ses déplacements. Lecture d'indices complexes	Course à partir d'une carte. Lecture d'un codage Orienter une carte à partir de repère connu.	Course d'orientation : Après avoir fait un choix parmi 3 parcours différents les élèves partent pour une course d'orientation équipés d'une carte comportant uniquement les balises du parcours choisi (10'). Consigne : <i>A l'aide de votre carte retrouver l'ensemble des codages correspondant aux différentes balises de votre parcours.</i> Cette situation est répétée deux fois.	Différenciation : 3 parcours composés de balises du parcours permanent (5, 8, 11). Chacun choisi son parcours selon son appétit. Critères de réussite : Trouver l'ensemble des codages d'un des parcours. Remédiation : Possibilité de changer de parcours, un parcours de 15 balises sera disponible au 2ème essai.
10 minutes Exprimer son vécu de pratiquant.	La manière d'utiliser une carte, la planification d'un parcours.	Retour oral sur l'exercice : Quels ont été les difficultés ? Comment avez-vous utilisé votre carte ? Comment avez-vous effectué votre parcours ?	
20 minutes Orienter sa carte avec un événement remarquable du paysage Planifier un parcours à partir d'une série de balises.	Repérer une balise sur une carte parmi plusieurs balises. Planifier ses déplacements d'après la carte.	Course d'orientation : Chaque élève choisit un parcours composé d'une série de balises qu'il devra repérer sur la carte comportant l'ensemble des balises du parcours permanent. Consigne : <i>A partir de votre série de balises effectuer une course d'orientation.</i>	Différenciation : 4 séries de balises différentes (5, 8, 11,15) Critères de réussite : Retrouver tous les codages correspondant à la série de balises.

f) Séance 6, E.P.S. carte et orientation

Cette séance vient dans le prolongement-même de celle qui précède. Les élèves doivent eux-même se constituer un parcours de balises en fonction de leur envie. Ils partent de la carte-mère et doivent alors ensuite le faire et vérifier leur réussite selon les codes de chaque balise sur la fiche de vérification mise à leur disposition à leur retour au point de regroupement. Les élèves doivent donc correctement reporter les points à rechercher à l'aide de la carte-mère. Puis les retrouver sur le terrain. Ils déterminent leur parcours selon ce qu'ils sont capables de faire, ils doivent donc choisir le nombre de balises selon ce qu'ils ont fait sur le terrain depuis le début de la séquence.

CYCLE : 3 Classe : CM1/CM2 (Lemonnier) nb d'élèves : 21 ACTIVITE : Course d'orientation/géographie SEANCE E.P.S.4 date 04/12/2006
Objectif directeur : Se repérer par rapport à une carte

Compétences Planification/temps	Contenus ce qu'il est proposé d'apprendre	Situations Les tâches visant à mobiliser les ressources des élèves Description et consignes (but, aménagement)	Critères de répétition, de réussite Différenciation, Remédiation
20 minutes Indiquer des balises sur sa carte et se faire un parcours d'orientation.	Placer des balises sur une carte d'un lieu connu avec la carte mère de toutes les balises.	Rappels semaine dernière. Explication du but de la séance. Travail en classe sur les cartes. Repérer des balises (3, 5 ou 7 selon l'appétit) pour construire sa course d'orientation. Déplacement jusqu'au parc	Précision dans les placements des balises sur la carte vierge. Anticipation sur localisation dans la réalité. Choix de 3, 5 ou 7 balises.
10 minutes Oser s'engager en toute sécurité	Rappel des règles de sécurité Repérage,	Echauffements : courses autour du parc. Prises de repères visuels dans le parc (bancs, arbres, barrières par rapport au travail de localisation/positionnement sur la carte en classe). Anticipation sur le rapport carte-réalité.	Observation-appropriation de plus en plus forte du lieu.
25 minutes Courir de plus en plus longtemps en terrain varié en se déplaçant le plus rapidement. Oser choisir un itinéraire efficace à partir des informations recueillies. Lecture d'indices complexes	C.O. Individuel trouver le maximum de balises en un temps donné.	Parcours individuel et chronométré dont l'objectif est de retrouver des balises le plus rapidement possible. Noter la balise à rechercher sur la carte vierge en s'aidant de la carte mère et partir la chercher dans le parc. Lorsqu'elle est trouvée revenir au point de départ, vérifier et repartir vers une nouvelle balise préalablement pointée sur la carte.	Différenciation : chacun à son rythme, possibilité de faire plusieurs balises dans le temps donné. Critères de réussite : Trouver au moins 3 balises dans le temps donné. Remédiation : Revenir au point de départ et vérifier la précision de son point par rapport à la carte mère si balise non trouvée. Avoir la possibilité d'aller en rechercher une autre.
5 minutes	Oral sur la C.O.	Retour oral sur l'exercice : Quels ont été les difficultés ? Donner ses impressions sur cette C.O.. Parler de l'évolution de sa façon de se repérer avec la carte par rapport à la semaine précédente.	
20 minutes Orienter sa carte avec les éléments du paysage pour aller chercher des balises.	S'approprier la carte CO à partir de la carte réalisée en classe	A partir de la carte réalisée en classe chacun part faire sa course d'orientation selon son choix (3, 5 ou 7 balises). Consignes : Retrouver les balises de son parcours cartographié en un temps limité.	Différenciation : les différents parcours (3, 5 ou 7) Critères de réussite : Réussir tout son parcours selon le temps donné.
5 minutes idem	Oral sur la CO à partir de son repérage en classe	Retour oral sur l'exercice, difficultés, réussites, sentiments éprouvés. Retour à l'école	Amener les élèves à se demander si leur choix 3, 5 ou 7 balises était bien adapté à ce qu'ils ont fait sur le terrain.

g) Séance 7, légènder une zone non-connue du parc et course d'orientation par èquipe

Ici, les èlèves sont placés en recherche de moyens cartographiques pour créer une carte d'une zone non connue du parc et le but est de leur faire prendre conscience de l'importance de la précision. C'est un travail difficile qui demande une bonne maîtrise de l'orientation de sa carte par rapport à la zone du parc concernée. Pour cela nous avons placé les èlèves en binôme avec un fond de carte à leur disposition (cf. Annexe 4) pour qu'ils puissent, à deux, réfléchir et discuter de leurs méthodes et stratégies de réussites. Ils sont aussi mobilisés pour trouver des figurés géographiques variés afin de distinguer les différents éléments à cartographier. Un travail de vérification des cartes après échange est mené par les èlèves qui critique la pertinence du travail de leurs pairs. Les cartes seront reprises ultérieurement lors d'un travail en classe de géographie où l'on s'accordera à l'utilisation de figurés communs et à l'élaboration d'une légende claire.

Lors de cette séance nous proposons ensuite un retour sur le terrain connu pour un travail de course d'orientation étoile en relais à l'aide de la carte mère du parcours permanent. Chaque membre du groupe est motivé dans sa performance au nom de la performance générale de l'équipe. Les groupes constitués sont hétérogènes, ils sont constitués à partir des performances réalisées par chacun depuis le début de cette séquence.

CYCLE :3 Classe :CM1/CM2 (Lemonnier) nb d'élèves : 21 ACTIVITE : Course d'orientation/géographie SEANCE E.P.S. 5 date 11/12/2006

Objectif directeur : 2 objectifs : découvrir un nouvel espace et le cartographier : l'autre côté de la Torse ; participer à une course d'orientation en équipe

PE2 : REVEAUD Estelle, SANCHEZ Sébastien et BERNARD Renaud

Compétences Planification/temps	Contenus ce qu'il est proposé d'apprendre	Situations Les tâches visant à mobiliser les ressources des élèves Description et consignes (but, aménagement)	Critères de répétition, de réussite Différenciation, Remédiation
10 minutes Oser s'engager en toute sécurité.	Explication du but de la séance.	Nouvel espace donc nouvelles rubalises, constitution des groupes, rappel sur la carte Déplacement jusqu'au parc	
15 minutes Oser s'engager en toute sécurité	Rappel des règles de sécurité Découverte d'un nouvel espace Repérage.	Echauffements : course dans le nouvel espace (derrière le pont) localisation des rubalises et premier repérage des éléments	
25 minutes Orienter sa carte avec un événement remarquable du paysage. Compléter un fond de carte en y inscrivant des éléments repérés du paysage. Courir de plus en plus longtemps en terrain varié en se déplaçant le plus rapidement possible. Oser choisir un itinéraire à partir des informations recueillies, dans le but d'être le plus efficace possible.	Relais découverte en équipe de 3.	Chaque équipe possède une carte sur laquelle est seulement tracé le contour du nouvel espace. 21 plots ont été au préalable placés sur tous les éléments remarquables de la nouvelle zone. Au top le premier membre de chacune des 7 équipes doit partir à la découverte d'un plot et placer sur la carte l'élément sur lequel le plot avait été placé, ensuite il doit revenir avec le plot, le second membre de l'équipe part et ainsi de suite... l'équipe gagnante est celle qui ramène trois plots en premier et qui a correctement cartographié les trois éléments. Lorsqu'une équipe a terminé en attendant les autres, elle peut placer sur sa carte d'autres éléments remarquables non indiqués par des plots. Consignes : « Au signal, le premier membre de l'équipe doit trouver un plot. Ce plot est placé sur un élément (un arbre, une barrière, un point particulier construit par l'homme...). Vous devrez représenter sur la carte, au bon endroit, en vous aidant de la légende l'élément sur lequel le plot était placé. Par exemple, s'il était sur un arbre, dessinez un rond. Ensuite, le n°1 doit revenir avec le plot, il passe la carte au numéro 2 et ainsi de suite. » « La première équipe qui a terminé, qui a donc placé trois éléments sur la carte a gagné, les équipes qui ont terminé peuvent compléter leur carte en plaçant d'autres éléments visibles non indiqués par des plots. »	Différenciation : Les équipes sont constituées de manière hétérogène, les élèves considérés comme ayant le plus de difficultés partiront en premier, plus de plots seront ainsi disponibles, tandis que pour les élèves à l'aise, ils devront chercher un plot plus longtemps. Critères de réussite : Comprendre la carte et la légende, trouver les plots

5 minutes	Vérification	Les groupes échangent leurs cartes et vérifient que les éléments par l'autre groupe existent et sont bien cartographiés au bon endroit	
20 minutes Orienter sa carte avec un événement remarquable du paysage. Rejoindre le plus vite possible un point indiqué sur une carte. Lecture d'indices complexes. Courir de plus en plus longtemps en terrain varié en se déplaçant le plus rapidement possible.	Course étoile en relais	Retour dans la zone habituelle, Parcours en relais dont l'objectif est de retrouver des balises le plus rapidement possible. Chaque équipe possède une carte mère (toutes les balises du parcours permanent y sont représentées) On donne à chaque équipe le numéro qu'ils devront trouver, au signal, le premier élève de chaque équipe part à la recherche de la balise, note le code et revient, on donne ensuite un numéro au second élève qui part à son tour etc....., au signal de fin l'équipe ayant trouvé le plus de balises l'emportera. Consignes : « Au signal, le premier coureur doit trouver le plus vite possible la balise du numéro qui lui a été donné en s'aidant de la carte puis revenir passer la carte au second coureur qui ira chercher la seconde balise et ainsi de suite. »	Remédiation : Si on ne trouve pas, revenir demander de l'aide à son équipe Critères de réussite : courir vite, ne pas abandonner
5 minutes	Retour oral sur la course	Faire émerger les difficultés, rappeler l'évaluation la semaine suivante.	Quel TEM et quelles réponses des élèves ?

h) Séance 8, Géographie, réaliser un fond de carte

Au cours de cette séance qui se déroule en classe, l'objectif est de reprendre avec les élèves le travail de cartographie initié lors de la séance précédente. Le travail consiste en une réalisation commune d'un fond de carte géographiquement correct avec la présence de tous les éléments incontournables lorsqu'on réalise une carte. Les élèves doivent alors remobiliser leurs connaissances sur la carte vue dans les séances de géographie précédentes. Ils sont mis en activité suivant différents dispositifs afin de créer une légende et un titre. Ce travail prend un sens immédiat pour les élèves puisqu'il est en lien direct avec l'observation de terrain effectuée en course d'orientation et que la carte finale va leur servir pour une prochaine course d'orientation. Les élèves sont donc ainsi plus conscients de la nécessité même de la précision en cartographie. Les élèves font un lien fort entre la réalité et sa représentation cartographique. Ils travaillent ici beaucoup sur les figurés géographiques qui vont être choisis pour représenter les différents éléments du parc. Ils sont invités à prendre conscience de l'importance du code en cartographie afin que n'importe qui puisse lire la carte à l'aide d'une légende claire et organisée. Le travail de report des figurés sur la carte doit être fait avec soin afin que l'on puisse retrouver chaque point (arbres, souches, bancs...) dans la réalité.

Cycle : 3

Classe : CE2

Domaine : Education humaine

Champ disciplinaire : Géographie.

OBJECTIF DE LA SEANCE : Réaliser un fond de carte basé sur la mise en commun d'information.

Compétences disciplinaires : Repérer les différents constituants d'une carte (titre, légende, représentation, échelle)

DEROULEMENT :

Phase	Type d'activité et consigne	Organisation matérielle	Durée	Réponses attendues Remarques
1	Oral collectif : rappel de l'activité effectuée en CO. « Qu'avons-nous fait lors de la dernière séance de course d'orientation ? Dans quel but ? ». Le maître rappelle l'enjeu : création d'une carte.		5'	Créer une carte d'un endroit inconnu selon un codage.
2	Binôme : Rappel des éléments d'une carte. « <i>Lister au brouillon les différents éléments de la carte</i> »	Cahier de brouillon.	5'	Titre, dessin, légende, orientation et échelle.
3	Oral collectif : mise en commun. Le maître liste les éléments au tableau selon la silhouette d'une carte.		5'	
4	Travail individuel : Créer un titre commun à la classe. « <i>écrivez sur l'ardoise le titre que vous donneriez à votre carte ?</i> » Dans un premier temps s'appuyer sur les idées des élèves puis les orienter vers les deux notions attendues.	ardoise	5'	Lieu, fonction.
5	Oral collectif : rappel des figurés utilisés dans les légendes. « <i>Quels signes utilise-t-on dans une légende en géographie ?</i> » Le maître liste les éléments au tableau.		5'	Formes, aplats, traits.
6	Travail sur ardoise : création de la légende commune. a) Oral collectif : « <i>quels éléments avez-vous rencontrés sur le terrain ?</i> » Le maître liste les éléments à cartographier. b) Individuel sur ardoise : s'accorder sur une représentation commune de chaque élément de la légende (Arbre= un rond). Le maître associera les éléments graphiques aux éléments à représenter à la suite d'un débat entre élèves. c) Les élèves notent la légende dans le cartouche		15'	Arbre, rocher, barrière, fontaine, rivière, souche, banc, point particulier...
7	Travail de groupe : reporter sur un fond de carte les éléments repérés en respectant la légende.	Un fond de carte/ groupe.	5'	Phase cruciale que le maître doit vérifier dès la production.
8	Travail individuel : les élèves reportent sur la carte les informations obtenues par les autres groupes à l'aide de la carte produite dans la phase 7.	Un fond de carte par élève Les fonds de cartes produits	15'	

i) Séance 9 et 10, évaluation

Pour cette étape d'évaluation nous avons prévu comme le montre la fiche de préparation, une seule séance. Tout d'abord, le nombre de séances dont nous disposions nous a contraint à cela et d'autre part nous étions suffisamment nombreux (3 PE stagiaires et un PE titulaire de classe) pour que cela puisse se faire dans de bonnes conditions et de déroulement et de sécurité. Nous avons pu donc nous répartir les élèves en demi-groupe dans des endroits différents du parc et nous avons alors procédé à deux ateliers comme le signale la fiche de préparation. Les élèves ont donc été mobilisés sur l'un des deux puis nous avons fait tourner les groupes. Notre but était de vérifier dans un premier temps, les acquis des élèves en ce qui concerne la préparation d'une course d'orientation personnalisée en lien avec la cartographie. En classe, les élèves ont d'abord placés 3 balises sur leur fond de carte, correspondant à 3 messages-balises qu'ils placeront sur le terrain. Puis sur le terrain, un dispositif est mis en place afin d'évaluer différents points, principalement le bon rapport entre la carte et la réalité (placement des balises), ainsi que la capacité de chacun à lire une carte réalisée en commun avec des balises proposées par un autre élève.

Puis dans le deuxième atelier nous avons observé les performances des élèves sur la compétence clé de la course d'orientation telle qu'elle est énoncée dans les documents d'application des programmes officiels d'E.P.S. : « Marcher, courir dans un espace semi-naturel pour retrouver 5 balises sur un parcours, d'après une carte où figurent des indices. ». Au fil des séances les élèves se sont appropriés et l'espace et la lecture de carte correspondant au parcours permanent, ils sont donc tous outillés pour le moment de cette phase d'évaluation finale. Ils devaient effectuer un parcours donné et reporter la notation des différentes balises et cela à l'aide de la carte mère accompagnée d'une grille de report (cf. Annexe 5). Il s'agit pour l'enseignant de les observer à nouveau et de noter leurs différentes performances selon le temps et le nombre de balises validées.

Ce qui concerne un bilan du déroulement de chaque séance présentant les réussites et les difficultés rencontrées et les résultats des séances d'évaluation est abordé dans la dernière partie de ce dossier.

CYCLE :3 **Classe** :CM1/CM2 (Lemonnier) **nb d'élèves** :21 **ACTIVITE** :Course d'orientation/géographie **SEANCE** E.P.S. 6 **date** 18/12/2006

Objectif directeur : Se repérer par rapport à une carte.

PE2 : REVEAUD Estelle, **SANCHEZ Sébastien** et BERNARD Renaud

Compétences Planification/temps	Contenus ce qu'il est proposé d'apprendre	Situations Les tâches visant à mobiliser les ressources des élèves Description et consignes (but, aménagement)	Critères de répétition, de réussite Différenciation, Remédiation
10 minutes Réaliser un parcours de CO à partir d'une carte mère	Utiliser une carte pour préparer un CO	En classe : « <i>Placer trois balises sur la carte afin de créer une CO</i> » Matériel : Une carte issue des prises d'informations des élèves dans la séance précédente/ un stylo rouge	Proposer aux élèves bloqués l'exemple de la carte du parcours permanent.
Atelier 1a (demi- classe)– 5 minutes Mettre en place un parcours de CO de trois balises à l'aide de la carte réalisée en classe	Utiliser une carte pour placer un parcours de CO. Placer une balise de manière à ce qu'elle ne soit pas visible du premier coup d'œil.	En demi-groupe : Chaque élève met en place son parcours à l'aide de sa carte et des balises créées en classe. « <i>mettre en place votre parcours en dissimulant le plus possible vos balises</i> »	Critère de réussite : Placer correctement au moins deux balises en adéquation avec la carte et en respectant la consigne
Atelier 1b – 5 minutes Retrouver trois balises cachées à l'aide d'une carte.	Utiliser la carte comme outil de recherche précis. Lecture de la carte et de la légende.	Les élèves se distribuent leur carte après avoir placé leur parcours afin que leur camarade réalise ce parcours. Départ groupé. Puis on inverse les groupes ceux qui ont placé en 1a vont chercher les balises positionnées par le groupe 1b.	Reconstituer le message contenu dans les trois balises. Validation et correction entre pairs.
Atelier 2(demi classe) – 20 minutes Effectuer un parcours d'au moins 5 balises dans une optique de performance.	Planifier ses déplacements Utiliser la carte comme outil de repérage et comme outil de planification de son parcours. Vérifier son parcours à l'aide d'outil adéquat.	Course aux points avec un temps limité en demi-groupe. Départ toutes les 15 secondes.	Les élèves ont un parcours adapté à leur performance des séances précédentes. Un classement est réalisé au sein des différents groupes et détermine la note obtenue.

3) Evaluation lors de notre expérimentation

a) En course d'orientation

Lors de notre expérimentation, en course d'orientation l'évaluation portait sur deux compétences :

1-Etre capable de mettre en place un parcours de CO de trois balises à l'aide de la carte réalisée en classe.

2-Etre capable d'effectuer un parcours d'au moins 5 balises dans une optique de performance.

Vingt élèves ont participé à cette évaluation, nous proposons ici une synthèse de ce que nous avons pu noter concernant chacune de ces deux compétences.

- la compétence 1 :

Les élèves devaient cacher trois balises aux endroits qu'ils avaient au préalable choisis sur la carte effectuée en classe et ainsi organiser une course d'orientation pour un de leur camarade.

13 élèves ont mis en place correctement les trois balises de leur parcours

4 élèves ont mis correctement en place seulement deux balises sur trois.

3 élèves n'ont placé correctement aucune de leurs trois balises.

65% des élèves ont acquis la compétence, 20% l'ont quasiment acquise et 15% ne l'ont pas acquise. Lorsque les balises étaient correctement placées, elles ont toutes été trouvées par l'élève qui effectuait la course d'orientation.

- la compétence 2 :

Les élèves avaient 10 minutes pour effectuer un parcours pouvant comporter jusqu'à 20 balises à l'aide d'une carte.

1 élève a effectué un parcours de 19 balises.

2 élèves ont effectué un parcours de 10 balises.

2 élèves ont effectué un parcours de 16 balises.

2 élèves ont effectué un parcours de 9 balises.

6 élèves ont effectué un parcours de 15 balises.

1 élève a effectué un parcours de 7 balises.

2 élèves ont effectué un parcours de 13 balises.

1 élève a effectué un parcours de 5 balises.

2 élèves ont effectué un parcours de 12 balises.

1 élève a effectué un parcours de 3 balises.

La compétence a été acquise par 95% des élèves.

b) En géographie

L'évaluation en géographie est liée à la première compétence évaluée en course d'orientation. L'évaluation de cette compétence fait le lien entre les deux disciplines. Toutefois, en géographie, nous pouvons aussi évaluer trois autres compétences :

- 1- Etre capable de prendre des indices sur le terrain, de choisir des éléments pertinents pour construire une légende**
- 2- Etre capable de créer une carte (report des indices sur la carte, respect de la légende, titre...)**
- 3- Etre capable de lire une carte pour en tirer les informations essentielles (titre, échelle, légende...)**

Nous avons évalué chacun de ces points au sein de nos stages filés.

Par exemple, dans la classe de CE2, à Rognac, les élèves devaient cartographier la cour de récréation. Pour cela, ils devaient, noter sur une feuille, les éléments importants de la cour. Après la mise en commun de ces informations, les élèves devaient proposer une schématisation pertinente des éléments. L'enseignant a pu ainsi évaluer la première compétence.

Dans le même CE2, l'étape suivante fut de créer la carte de la cour de récréation et évaluer ainsi la deuxième compétence citée précédemment. Un cartouche avait été préalablement préparé par l'enseignant, sur lequel certains éléments importants pour faciliter le repérage avaient été placés. Les élèves ensuite devaient créer la carte : lui donner un titre, noter la légende, placer les éléments en respectant la légende et leur situation par rapport aux éléments repères.

L'évaluation de la troisième compétence s'est déroulée, elle, lors des cours de géographie suivants lorsque l'utilisation d'une carte était nécessaire pour comprendre la notion. Cette compétence est travaillée chaque fois qu'on rencontre une carte même au sein d'autres disciplines, elle est nécessaire pour la bonne compréhension d'une carte.

III) Bilans et prolongements

1) Bilan par séance des activités mises en œuvre

Séance	BILAN : Organisation, ce que les élèves ont appris, pertinence des situations, réponses des élèves
1. Présentation de la course d'orientation	<p>La partie de la séance consacrée à la sécurité a été longue et a amputé une partie de la séance, mais elle a permis de ne plus avoir à trop insister sur ce point pendant les autres séances.</p> <p>En plus d'identifier avec les élèves les limites du terrain, de leur en expliquer leur utilité et les dangers liés au non-respect de ces limites, de délimiter le terrain avec des rubalises, nous nous sommes rendu compte de l'importance de mettre en place un signal de regroupement.</p> <p>Cette première séance nous a permis de mieux saisir les difficultés matérielles liées à l'organisation des séances de courses d'orientation : Comment écrivent les élèves ? Sur quels supports ? Nous avons décidé de prévoir pour les séances futures une trousse à crayon que le professeur emporte avec lui pour éviter que les élèves ne perdent leurs affaires ainsi que des supports cartonnés sur lesquels les élèves pourraient s'appuyer pour écrire.</p> <p>Les élèves étaient mobilisés sur les situations proposées qui étaient adaptées à leur niveau, toutefois, nous avons convenu que pour les séances suivantes, il faudrait présenter en classe au début de la séance, le ou les objectifs de la séance.</p> <p>Les séances de course d'orientation nécessitent de la part du professeur une extrême rigueur aussi bien que dans la mise en place des conditions de sécurité que dans l'organisation de la séance et la gestion du temps</p>
2. Comment utiliser la carte ?	<p>Cette séance a été menée dans une autre classe d'un niveau C.E.2.</p> <p>Le premier temps de réflexion individuelle en préparation du travail de groupe paraît encore flou pour six élèves (sur 25) qui ont du mal à rentrer dans la tâche d'observation. Cependant après un étayage par le maître et une pause dans la phase individuelle ayant pour but d'aider ces élèves en difficulté, chacun des élèves de la classe a pu repérer au moins un élément constitutif de la carte.</p> <p>La mise en groupe de 4 afin de confronter leurs observations fut assez fructueuse grâce à la répartition de rôle clé comme le secrétaire et le porte-parole. Cependant un groupe a connu des difficultés d'ordre social avec un problème de distribution de la parole qui nous mènera à l'introduction d'un nouveau métier au sein du groupe : le gestionnaire de la parole.</p> <p>La mise en commun par l'intermédiaire des porte-paroles se déroule autour d'un débat sur la constance des éléments dans les différentes cartes et a permis de manière très naturelle la création d'une synthèse. Certains termes comme légende et échelle feront l'objet d'un travail de recherche dans un dictionnaire.</p>
3. Faire émerger le besoin d'une carte pour repérer des balises.	<p>Plusieurs difficultés sont apparues lors de cette deuxième séance de course d'orientation.</p> <p>D'abord, au niveau de l'organisation, cette séance suppose un gros travail de préparation : préparation des « mots-balises » à coller sur chaque plot, installation des plots, localisation des plots sur une carte mère... Cette préparation est coûteuse en temps et pose le problème de la surveillance du matériel en effet lors de cette séance plusieurs plots ont disparu.</p> <p>La deuxième situation proposée aux élèves était difficile à réaliser, se posés les problèmes de l'orientation de la carte, de la compréhension de la légende et du codage des plots. Cependant, malgré les difficultés, la plupart des élèves ont réussi à placer correctement les</p>

	<p>balises sur la carte ce qui témoigne du niveau élevé des élèves de cette classe, avec une classe plus faible les situations n'auraient pas aussi bien fonctionné.</p> <p>Enfin, la pratique de la course d'orientation, dans un parc, en extérieur entraîne des difficultés auxquelles le professeur doit faire face pour passer ses consignes et calmer les élèves les plus agités ; il doit faire asseoir ses élèves (au soleil lorsqu'il fait froid ou à l'ombre lorsqu'il fait chaud) et exiger le silence avant de donner les consignes.</p>
4. Comment fonctionne une légende ?	<p>Travail en binôme de bonne qualité sur la recherche des différents moyens graphiques misent à disposition pour la cartographie. Cependant quelques binômes ont été mis en difficulté par un support trop riche en informations comme une carte topographique I.G.N. et ont eu besoin d'un aiguillage par le maître au cours de leur recherche. Lors de la mise en commun on a observé que les élèves avaient dans leur majorité différencié plusieurs éléments graphiques caractéristiques sans cependant pouvoir nommer clairement les différentes catégories.</p> <p>La deuxième phase sur les moyens de faire varier un élément graphique fut très vivante et a permis la mobilisation de leur sens de l'observation mais aussi de leur ingéniosité. Cette phase fut très bien réinvestie lors de la phase de création de la légende.</p> <p>La phase de création d'une légende à partir des éléments observés dans la cour a mis en difficulté certains élèves qui n'ont pas assimilé le degré de symbolisation au sein d'une légende de carte. Ces élèves ont été renvoyés à l'observation des légendes afin de se nourrir d'un exemple institutionnalisé. Le produit final a été établi avant l'évaluation par une mise en commun et fit l'objet d'un affichage dans la classe.</p>
5. Prévoir un itinéraire sur une carte pour retrouver des balises	<p>Lors de cette séance, nous avons à nouveau rencontré des problèmes d'organisation. Tout d'abord, le parcours permanent mis en place lors des séances de sport avant le stage nécessite une vérification fréquente, en effet sur certains supports, la peinture ne tient pas et la balise est illisible donc inutilisable.</p> <p>Ensuite la préparation de toutes les cartes de différents niveaux est très coûteuse en temps, et devrait plutôt être fait en classe avec les élèves.</p> <p>Cela suppose en plus qu'il faut anticiper quel parcours sera le plus choisi par les élèves, or les élèves ont été plus prudent que ce que nous pensions et ont privilégié les parcours plus simples délaissant ceux jugés trop compliqués. Face au manque de certaines cartes, il a fallu improviser ce qui a rendu la séance plus délicate à mettre en place.</p> <p>De plus, le parcours permanent dépassait les limites mises en place. Quatre élèves, malgré le rappel des limites, l'avertissement qu'il y avait des balises hors des limites mais qu'elles ne comptaient pas et l'absence de ces balises sur les cartes distribuées aux élèves, ont dépassé les limites en cherchant une des balises ce qui nous a poussés à intervenir de nouveau sur l'importance des règles de sécurité.</p> <p>Les situations proposées bien que plus difficiles que ce que nous avons imaginé aux vues de la séance de course d'orientation précédente, étaient toutefois adaptées à la découverte du parcours permanent par les élèves. Face aux difficultés rencontrées, ils se sont interrogés sur la façon d'orienter sa carte, sur les repères indiqués par la légende, sur la précision de ces repères etc... et ont tenté d'adapter leurs déplacements en fonction.</p>
6. Trouver des balises à l'aide d'une carte le plus rapidement possible	<p>Lors de cette séance, nous avons su tirer les enseignements des erreurs commises lors des séances précédentes. Elle s'est déroulée sans problème d'organisation.</p> <p>La première partie de la séance qui se déroulait en classe a certes été plus longue que prévu, mais son bon déroulement nous a permis d'assurer sans aucun problème la suite de la séance.</p> <p>Les situations mises en place, sans faire intervenir de nouveaux facteurs, ont permis aux</p>

	<p>élèves d'être plus à l'aise avec leurs cartes sur le parcours permanent. C'était une bonne séance d'entraînement.</p> <p>Comme point positif supplémentaire, la bonne participation d'un élève dispensé dans l'organisation des différentes courses et notamment dans la vérification des balises.</p>
<p>7. Parcourir une course d'orientation en équipe et cartographier un nouvel espace</p>	<p>Le travail en équipe développé dans les deux situations de cette séance était enrichissant et apportaient un autre regard à la course d'orientation.</p> <p>La première situation était difficile. Les difficultés rencontrées par les élèves étaient dues d'abord à la découverte et à l'appropriation de la nouvelle carte : Comment l'orienter ? Quels éléments utilisés, sachant que ceci étaient beaucoup moins nombreux que sur la carte habituelle ?</p> <p>La réussite de cette situation nécessitait aussi une bonne appropriation de la légende ce qui n'était pas le cas pour un petit groupe d'élève.</p> <p>Enfin, la difficulté consistait aussi à dessiner proprement et précisément les éléments rencontrés.</p> <p>Toutes ces difficultés ont fait qu'un tiers des cartes ainsi constituées étaient difficilement lisible, toutefois le reste des cartes était tout à fait utilisable pour créer notre fond de carte.</p> <p>La seconde partie de la séance s'est déroulée sans aucun problème, la course était assez équilibrée du fait des équipes hétérogènes.</p>
<p>8. Réaliser un fond de carte</p>	<p>Nous n'avons pas pu effectuer nous-même cette séance, elle s'est cependant déroulée avec l'institutrice que nous remplaçons, à la fin de la séance les élèves avaient réussi à constituer un fond de carte.</p>

2) Prolongements

a) **Projet en lien avec les TICE (cf. Annexe 6 à Annexe 9)**

Le projet en lien avec les techniques de l'information et de la communication à l'école est de créer après les séances de course d'orientation une carte interactive du parcours permanent sur laquelle on pourra en cliquant sur une balise voir la photographie de cette balise.

Pour cela on utilise document image représentant la carte du parcours permanent, sur laquelle sont situées toutes les balises.

Par groupe de 3 les élèves devront prendre des photographies grâce à un appareil numérique de chaque balise du parcours permanent. (Voir Annexes): fiche de préparation de la séance de photographies)

Ensuite, en utilisant une fiche d'activité spécifique (Cf. Annexe 8), ils devront extraire leurs photographies sur un ordinateur et les enregistrer dans un dossier spécial après avoir modifier leurs formats.

Enfin, les élèves vont insérer leurs photos dans un diaporama composé aussi de la carte du parcours en utilisant Open Office, ils créeront des liens entre les diapositives à partir d'une diapositive

centrale (la carte). Pour cela, ils suivront une deuxième fiche d'activité guidant leur travail (cf Annexe 9).

b) Compétences transversales

- Maîtrise du langage

	Compétence	Activités proposées
Parler	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le lexique spécifique à la géographie, et à l'éducation physique et sportive. • Participer à l'examen collectif d'une carte en justifiant son point de vue • Participer à l'élaboration d'un projet • Expliquer les difficultés rencontrées lors d'une activité. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exemple : Carte, légende, échelle, balise, rubalise, points cardinaux... • Débat sur l'orientation de la carte, sur les éléments importants à considérer pour la lecture d'une carte... • Justifier son choix de parcours, décrire le parcours que l'on va réaliser... • Revenir sur ses échecs et ses réussites, rechercher des outils, des aides, des remédiations pour effectuer un parcours plus rapidement...
Lire	<ul style="list-style-type: none"> • Lire un document géographique 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire une carte, comprendre sa légende, son échelle...
Ecrire	<ul style="list-style-type: none"> • Rédiger la légende d'un document géographique • Prendre des notes à partir des informations lues sur une carte • Réaliser une courte synthèse à partir des informations d'une leçon. • Noter les performances réalisées de manière à réutiliser l'information dans les prochaines séances. 	<ul style="list-style-type: none"> • Symboliser les éléments rencontrés sur le terrain, repérer les éléments importants sur un terrain... • Prévoir un parcours en fonction des distances, et des balises présentes sur une carte... • Exemple : Rappeler les éléments importants pour utiliser une carte, pour savoir comment fonctionne une légende... • Marquer ses résultats après une course d'orientation, noter les codes des balises...

- Education civique

Compétence	Activités proposées
<ul style="list-style-type: none"> • Participer à la vie de la classe en respectant les règles de vie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles de sécurité et comprendre leur utilité, ne pas franchir les limites, se rassembler au signal S'engager dans un parcours en respectant les règles de la course (temps limité, nombre de balises...)
<ul style="list-style-type: none"> • Respecter ses camarades et accepter les différences. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à une course d'orientation à plusieurs, construire une carte collectivement...

c) Pistes d'exploitation dans d'autres disciplines

Ce travail en course d'orientation peut faire intervenir d'autres disciplines.

- Langue française, éducation littéraire et humaine

On pourrait organiser une course d'orientation dont le but aurait été de reconstituer un poème, chaque balise aurait contenu une partie du poème.

On pourrait construire un parcours d'orientation, où pour trouver la balise suivante, répondre correctement à une question d'ORL, d'histoire aurait été nécessaire.

La course d'orientation pourrait s'intéresser à des monuments historiques (monuments aux morts par exemple..)

- Education scientifique

En géométrie, on pourrait quadriller la carte, et retrouver les balises en les repérant grâce à leurs coordonnées.

En sciences, on pourrait utiliser la boussole dans une course d'orientation.

On pourrait profiter des courses d'orientation pour s'intéresser au monde du vivant.

- Education artistique

On pourrait s'intéresser à l'aspect artistique de la cartographie

On pourrait profiter des courses d'orientation pour observer son environnement.

On pourrait retranscrire artistiquement les sensations perçues lors de la course d'orientation.

3) Bilan général

Travailler sur la course d'orientation en s'intéressant à la fois à la performance et au travail sur la carte et en ayant comme objectif que l'élève puisse construire lui-même ses courses d'orientation est un travail enrichissant aussi bien pour l'élève que pour le professeur.

Cela contribue à une approche interdisciplinaire des activités menées à l'école primaire. Cela mobilise chez l'élève des compétences multiples issues des programmes d'éducation physique et sportive, de géographie, des compétences transversales et peut aussi mobiliser des compétences dans d'autres disciplines diverses.

De plus, les élèves adhèrent très vite à ce type d'activité. Le principe de la recherche de balises, sorte de course au trésor est très bien perçue par les élèves. On peut même dire que les cartes avec leurs annotations fascinent les élèves, arriver à comprendre ces cartes, percer les mystères constitue pour la majorité d'entre eux un véritable plaisir.

La course d'orientation permet aussi de sortir de l'école, ce qu'on ne fait pas souvent dans l'enseignement. Pratiquer ce sport à l'extérieur, dans des endroits que les élèves fréquentent mais dont ils ne connaissent pas vraiment tous les recoins permet aux élèves de mieux appréhender leur commune ou leur quartier, de mieux connaître l'endroit où ils vivent.

Cependant la mise en place de cette séquence d'apprentissage suppose plusieurs contraintes pour l'enseignant.

Tout d'abord celui-ci doit être extrêmement rigoureux, notamment sur tout ce qui concerne la sécurité des élèves, il doit correctement délimiter son terrain et choisir ces situations de telle sorte qu'il sache toujours où se trouve chacun de ses élèves.

Il doit émettre clairement les consignes de sécurité en expliquant correctement aux élèves les risques liés au non-respect de ces consignes.

Il doit prévoir un moyen, un signal pour rassembler ces élèves en cas de problème quelconque.

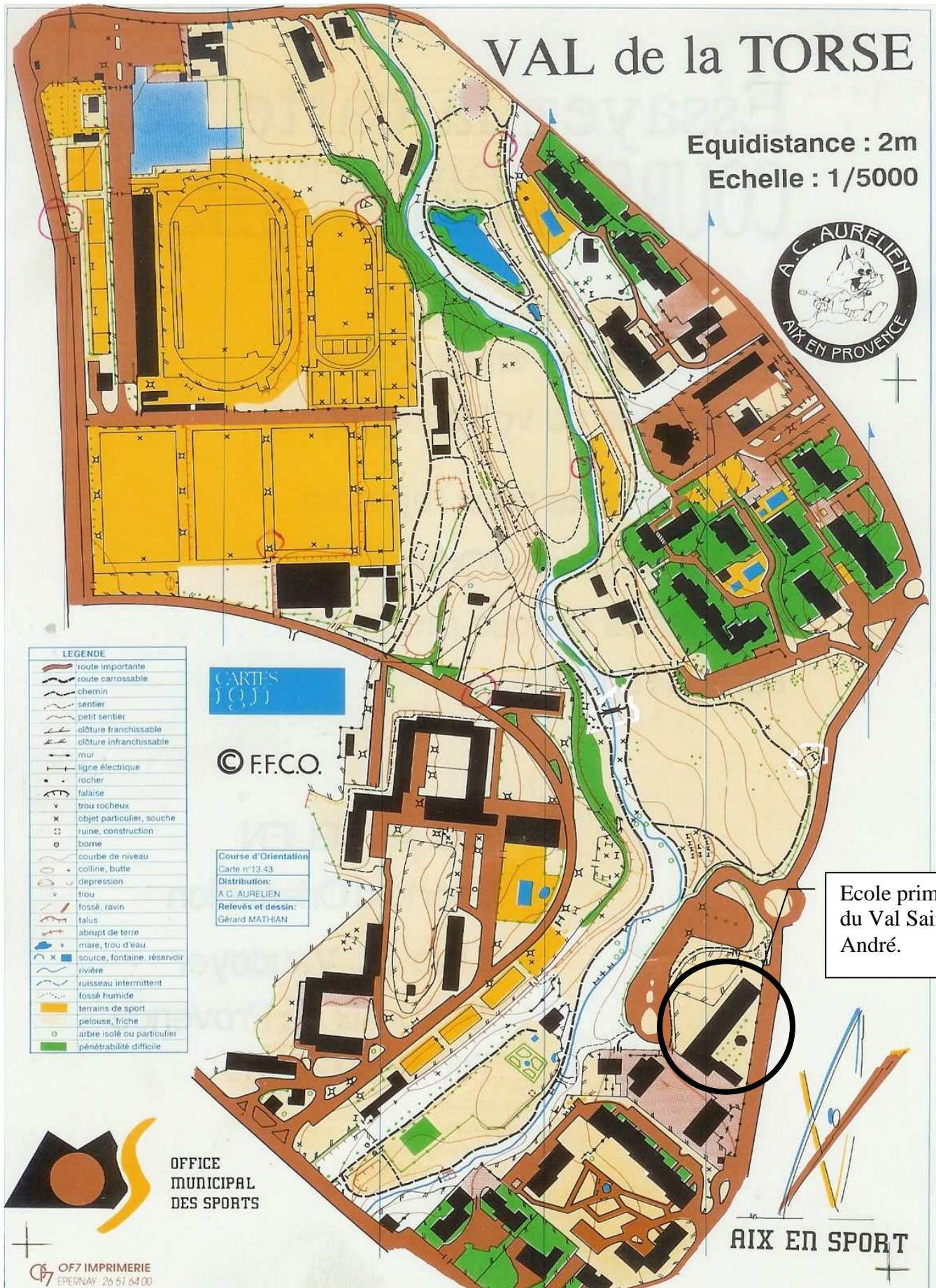
Ensuite, l'organisation des séances est délicate et coûteuse en temps. L'installation des parcours, la récupération des balises à la fin de la séance, la reconnaissance du terrain nécessitent pour l'enseignant un lourd travail en amont en plus de la préparation des séances. L'installation d'un parcours permanent pouvant être utilisé par tous les collègues est à ce titre d'autant plus pertinent car il évite le placement des balises. Cependant les élèves risquent de rapidement connaître le parcours par cœur.

Enfin, en cycle 3, un espace propice à la course d'orientation (parc, forêt...), proche de l'école et relativement sécurisé est nécessaire pour proposer des séances intéressantes. Toutefois, pour des élèves de cycle 2, on peut proposer des séances se déroulant au sein même de l'école. De plus pour pratiquer la course d'orientation, il faut posséder un minimum de matériel : rubalises, sifflet, chronomètre, balises ou plots, cartes (à créer), cartons pour noter les performances, boussoles... Tout ce matériel n'est pas à chaque séance indispensable, mais pour l'ensemble de la séquence, on ne peut rien faire sans outils ni matériel.

ANNEXES

Annexe 1

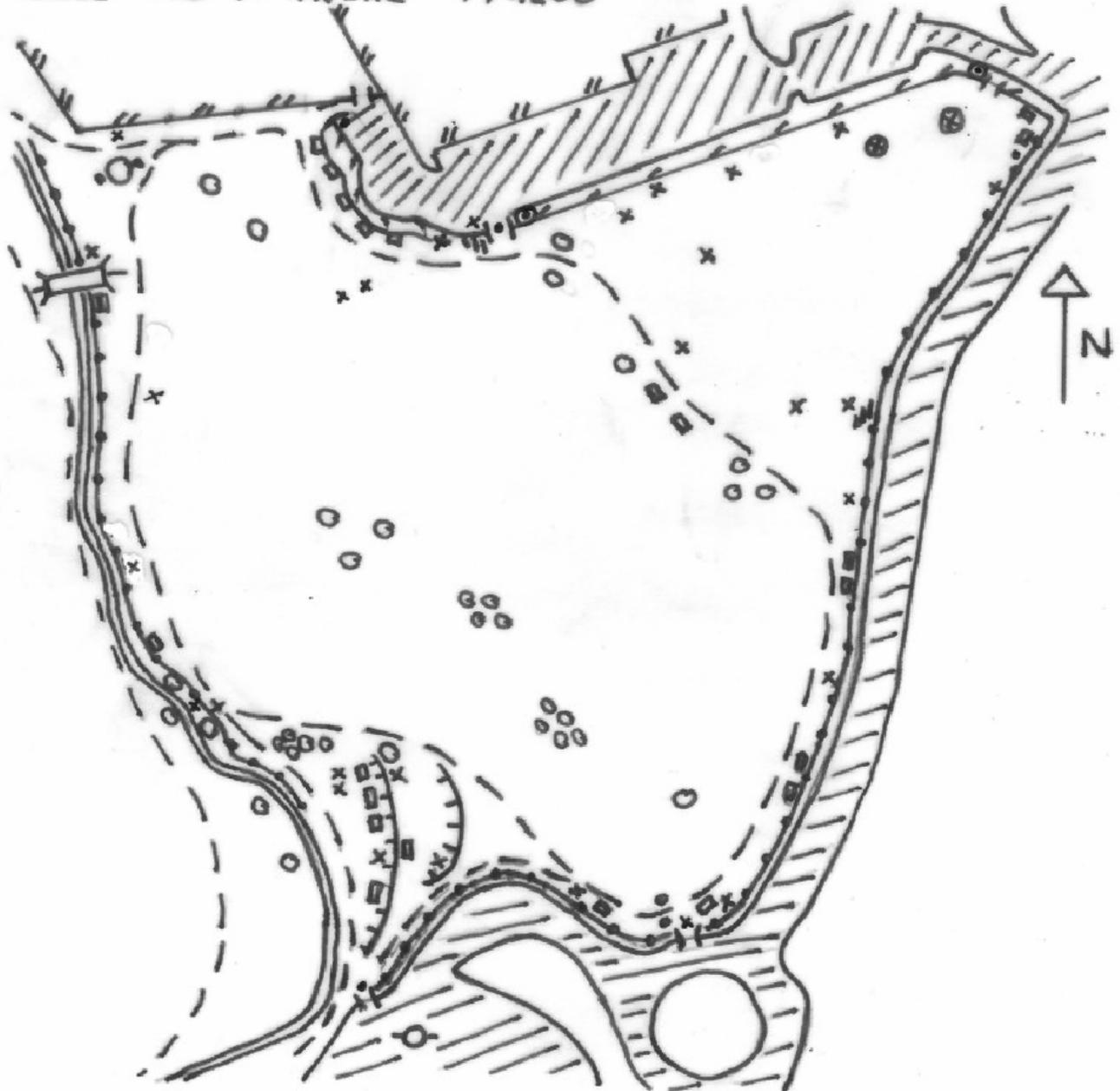
Carte du Val de la Torse, localisation du parc de la Torse et de l'école primaire du Val Saint André.



Annexe 2

Carte vierge de la zone 1 du parc de la Torse

TORSE VAL ST ANDRE 1/1200



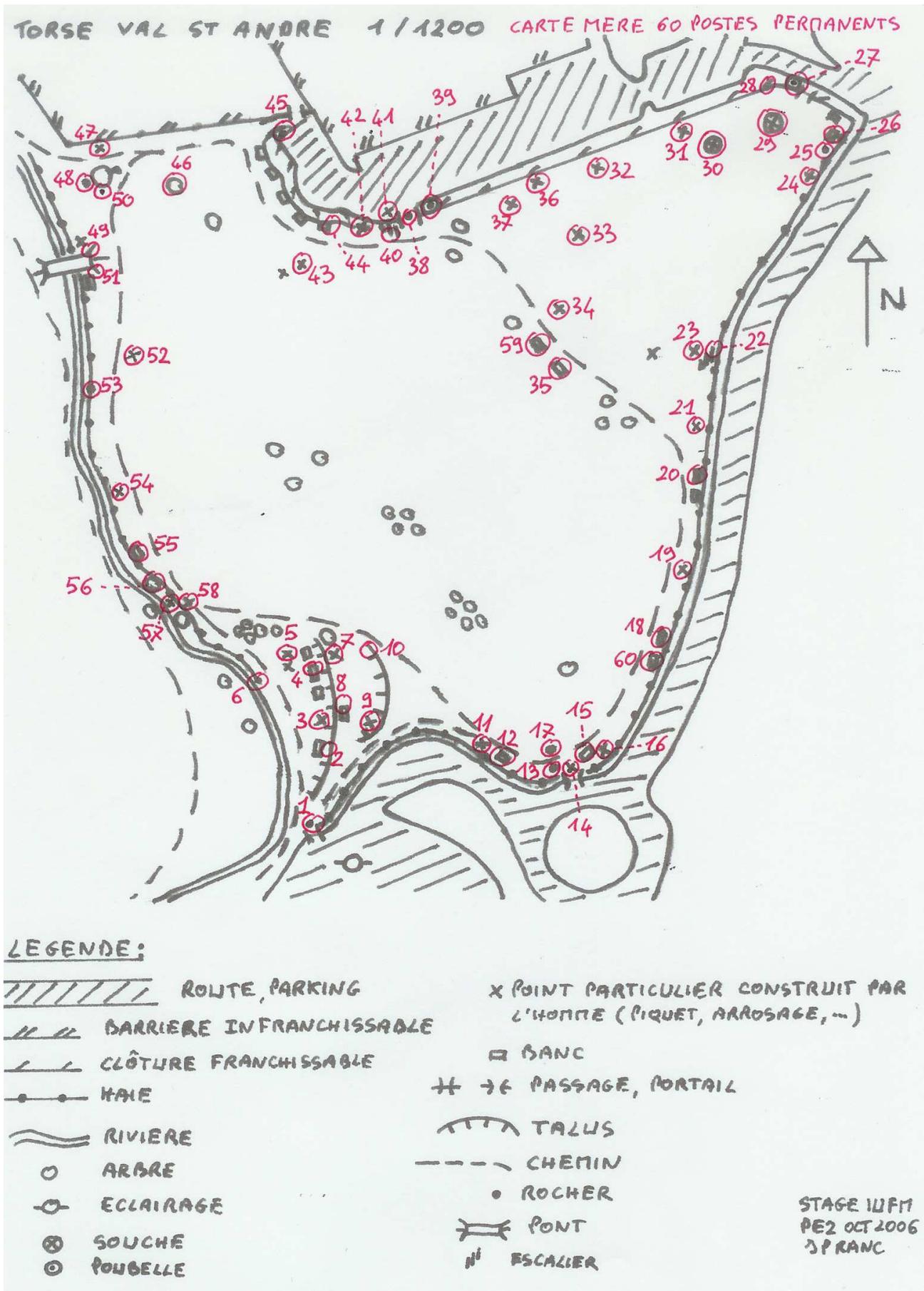
LEGENDE:

- | | | | |
|--|-------------------------|--|---|
| | ROUTE, PARKING | | POINT PARTICULIER CONSTRUIT PAR L'HOMME (PIQUET, ARROSEGE, ...) |
| | BARRIERE INFRACTISSABLE | | BANC |
| | CLÔTURE FRANCHISSABLE | | PASSAGE, PORTAIL |
| | HAIE | | TALUS |
| | RIVIERE | | CHEMIN |
| | ARBRE | | ROCHER |
| | ECLAIRAGE | | PONT |
| | SOUCHE | | ESCALIER |
| | FOUBELLE | | |

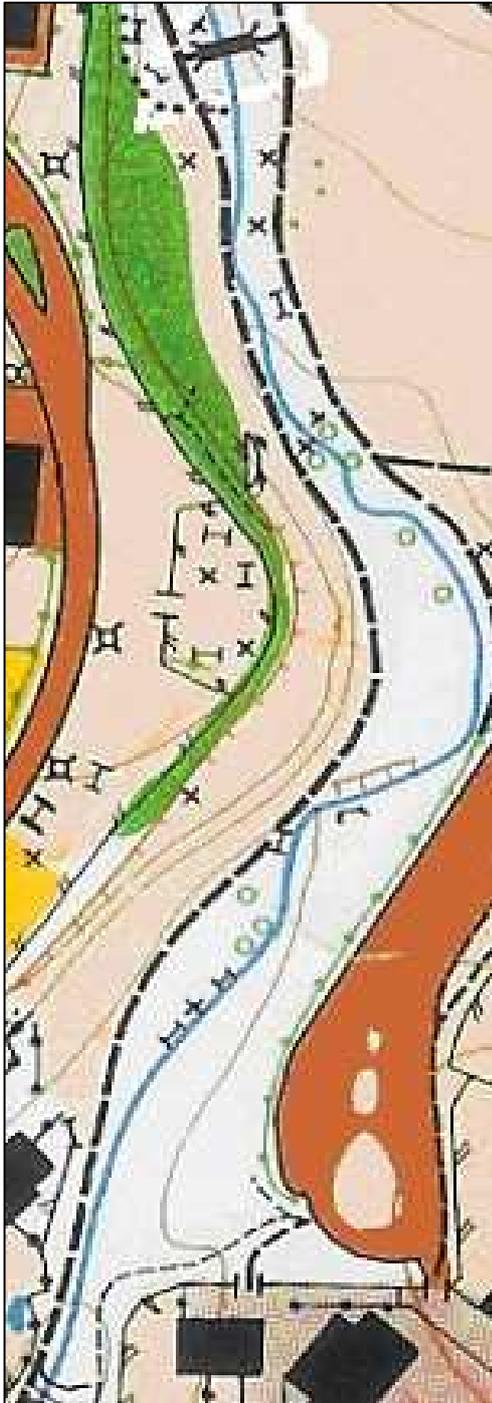
STAGE IUFM
PE2 OCT 2006
S PRANC

Annexe 3

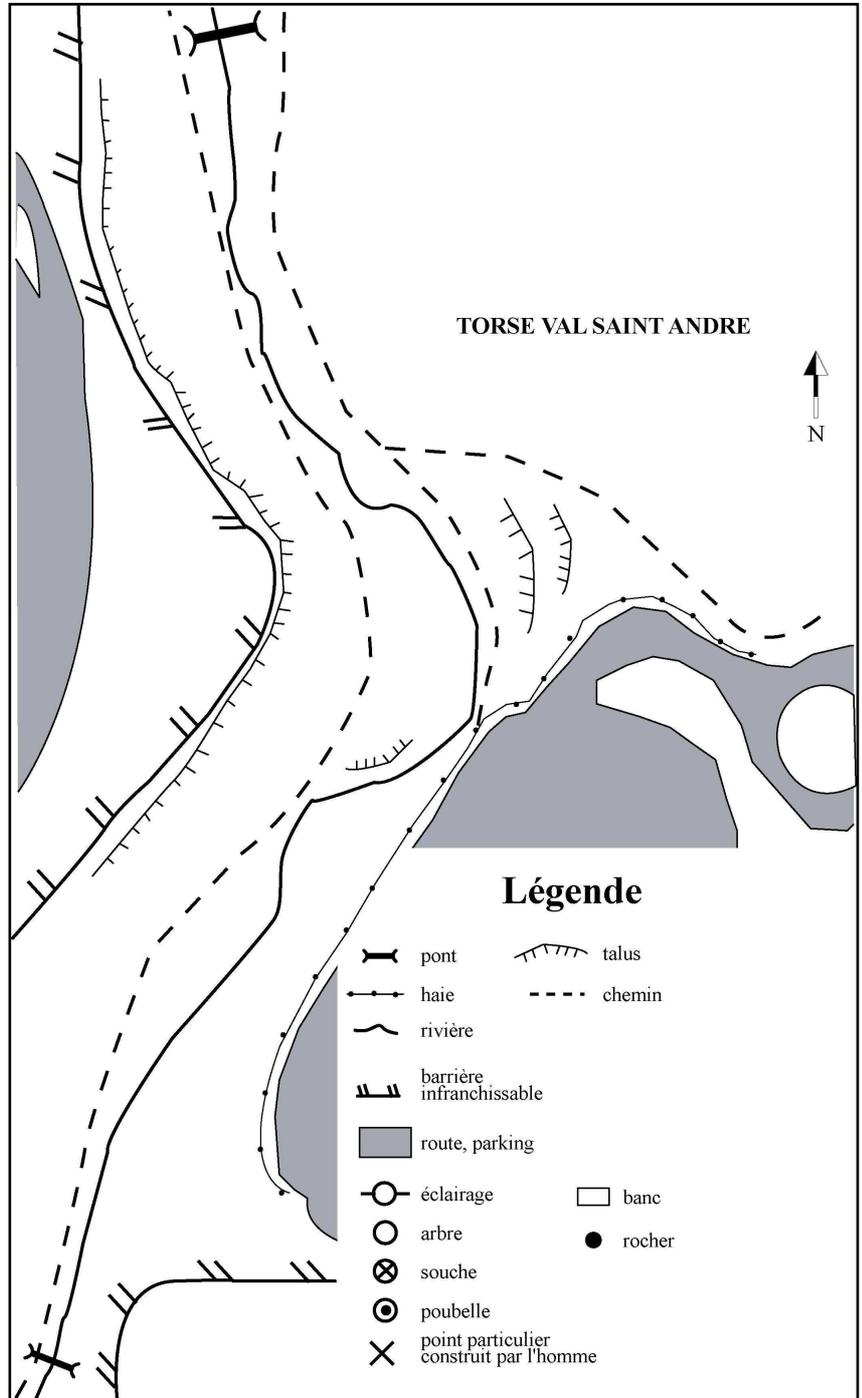
Carte-mère de la zone 1 du parc de la Torse.



Annexe 4



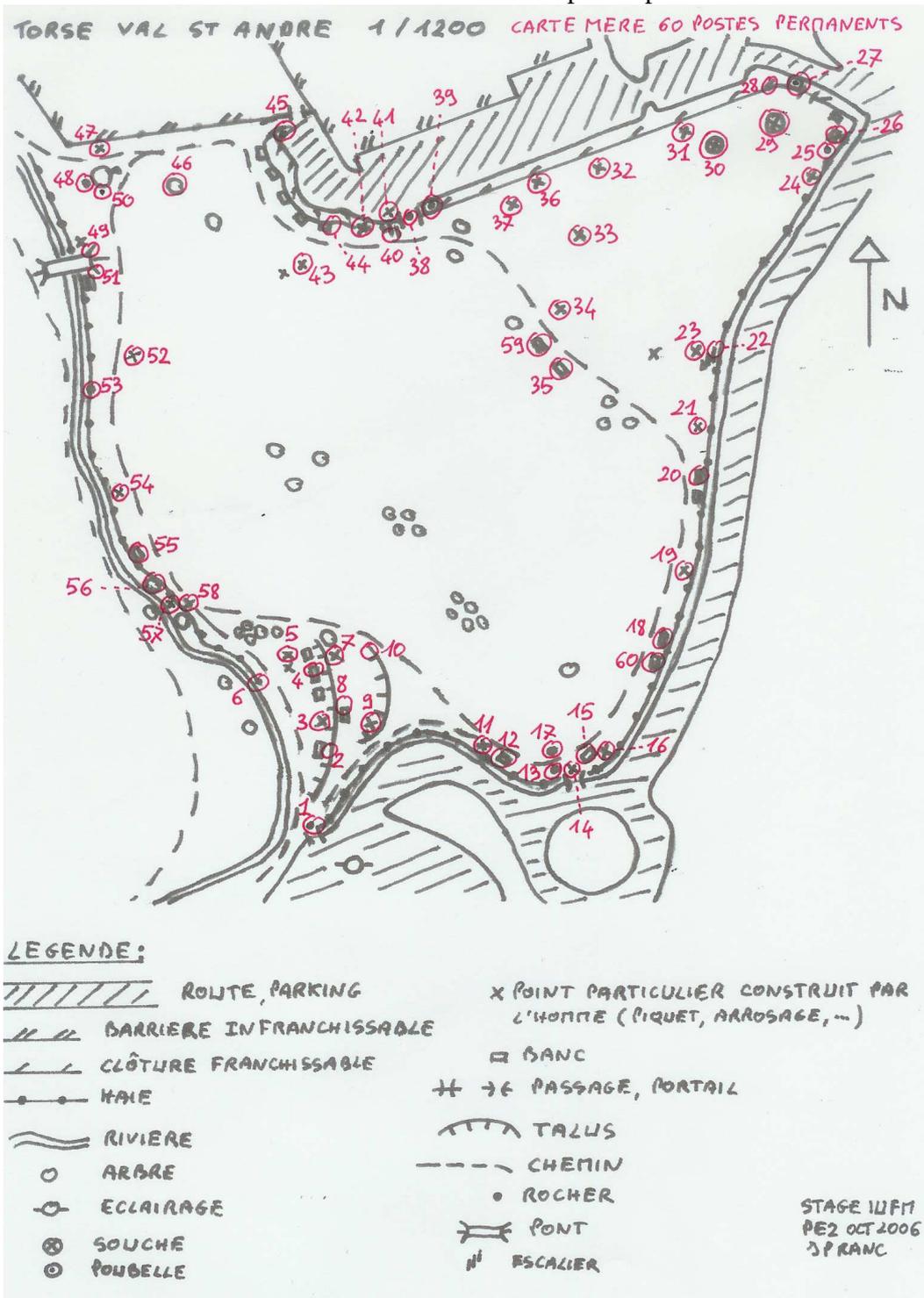
a- carte de la zone du parc inconnue des élèves



b- Fond de carte pour les élèves de cette nouvelle zone (d'après la carte a-).

Annexe 5

Val st andré torse carte mère CO 60 postes permanents



Nom :

heure d'arrivée :

temps réalisé :

Annexe 6

Fiche de définition du projet TICE 1/2

Nom (s) : Reveaud Estelle, Sanchez Sébastien, Bernard Renaud

GFP : 7

Titre du projet	Balises interactives au parc de la Torse
Objectifs généraux:	Construire une carte interactive du parcours permanent

CONTEXTE D'UTILISATION

Cadre pédagogique :

Discipline(s) :	Course d'orientation-Géographie
Niveau(x) :	CM1-CM2
Référence aux programmes	Géographie : <ul style="list-style-type: none">- Réaliser un croquis spatial simple- situer le lieu où se trouve l'école dans l'espace local et régional- connaître les conventions d'une carte géographique- maîtriser le vocabulaire géographique CO : <ul style="list-style-type: none">- orienter sa carte avec un événement remarquable du paysage- indiquer sur la carte la position exacte de la balise- connaître les conventions d'une carte géographique- utiliser la carte (lecture et orientation) afin de retrouver des balises- s'investir dans un projet
Compétences b2i :	- Domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail. Démarrer et arrêter les équipements et les logiciels. Utiliser des dispositifs de pointage et de saisie (souris, clavier, stylet...) ; se déplacer dans une arborescence. - Domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données. Créer, produire un document numérique et le modifier. Organiser dans un même document des médias différents (texte, image ou son), issus d'une bibliothèque ou de sa propre composition. - EPS : Écrire : à l'occasion d'une rencontre sportive, une équipe d'enfants produit un document qui est placé par exemple sur le site Internet d'une des écoles participantes ou sur un support multimédia.
Nature de l'activité proposée aux élèves :	Prendre des photos et les intégrer dans un document image. Utiliser Open Office pour créer un diaporama qui montre la photo de chaque balise du parcours permanent lorsque l'on clique sur l'endroit où la balise est située sur la carte.

Annexe 7

Fiche de définition du projet TICE 2/2

Organisation pratique :

3 séances de travail

Pré-requis

- Utilisation de l'appareil numérique

Matériel :

- plusieurs appareils photographiques numériques
- 1 ordinateur pour 2 élèves
- 11 cartes mères du parc de la Torse

Déroulement

Consigne

Dispositif

Explication du but de la séquence

Ensemble nous allons construire une carte interactive : débat sur ce qu'est la carte interactive. Sur cette carte seront situées les différentes balises du parcours permanent. A chaque balise sera associé une photo, c'est vous qui allez prendre ces photos, les travailler et créer les liens avec la carte déjà existante.

Séance n°1 : Trouver 6 balises et les photographier

« Photographier les balises de __ à __ »

« Soigner le cadrage et la netteté » voir fiche de préparation N°1

Ateliers tournants en fonction du nombre d'appareil photo

Séance n°2 : Entrer les photos et les travailler via l'ordinateur

« Suivre la fiche d'aide n°1 pour travailler les photos afin qu'elles soient lisibles » voir fiche élèveimage

Salle d'informatique, 2 par ordinateur.

Séance n°3 : Créer un diaporama : les liens.

« Suivre la fiche n°2 pour utiliser Open office et savoir faire des liens » voir fiche d'activité n°2

Salle d'informatique, 2 par ordinateur.

Annexe 8 (4 pages)

Fiche n° 1 : travail de l'image

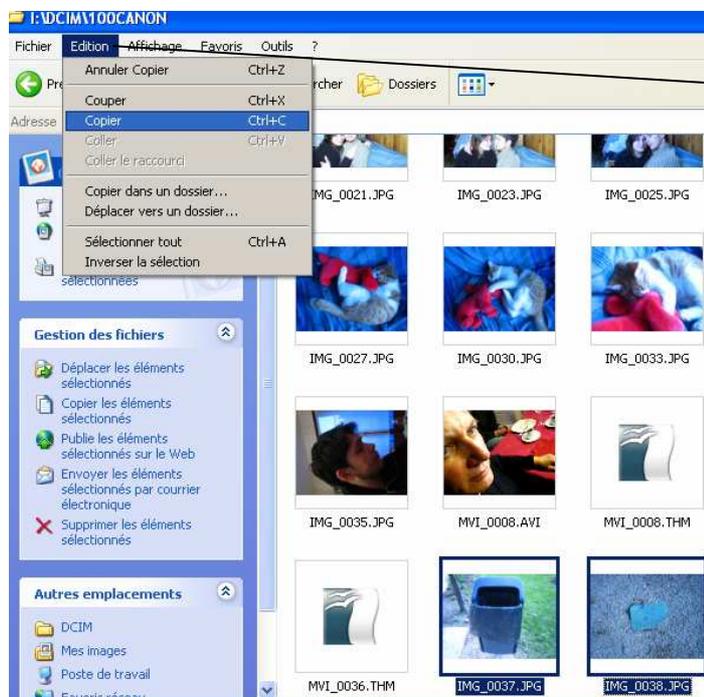
1-Récupérer la photographie dans le dossier des photos.



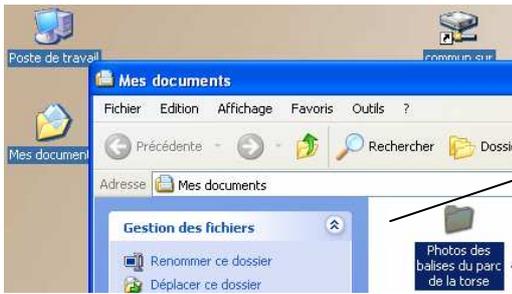
Cliquez sur le disque amovible Correspondant.



Entrez dans ce dossier



Sélectionnez les photos (cliquez sur la photo choisie, maintenez le bouton Ctrl appuyé et cliquez sur les autres photos à sélectionner) ensuite, cliquez sur Edition, Copier. Vos photos sont copiées.



Dans « Mes documents »,
ouvrir le fichier « Photos
des balises du parc de la
Torse »

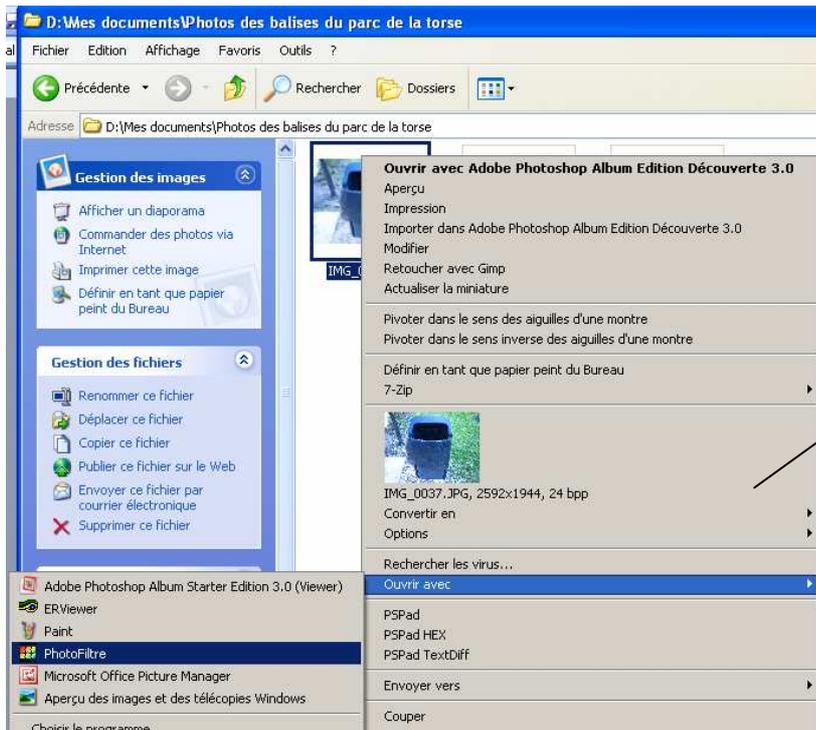


Collez les
images dans
le dossier

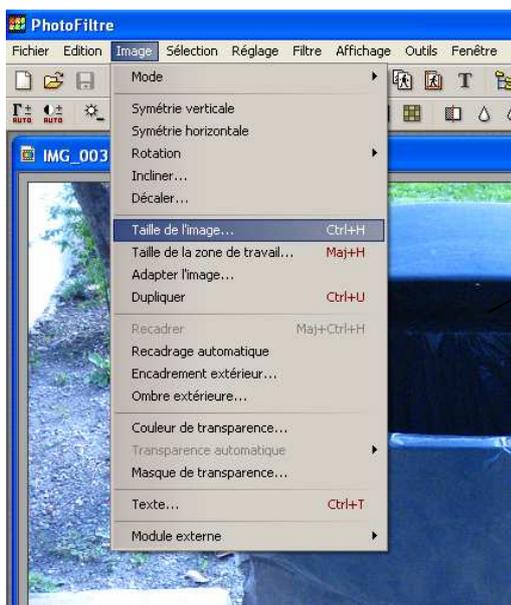
2-Modifier le format de l'image



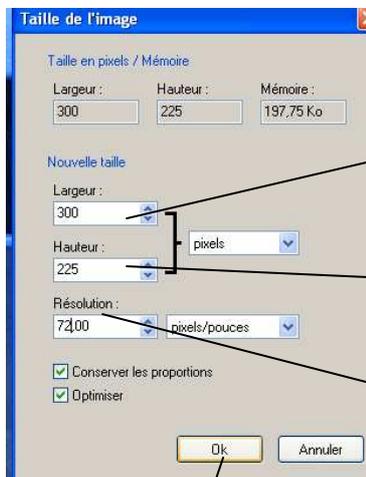
Le fichier est
lourd : 2,12
Mégaoctets



Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image. Ouvrir l'image avec Photofiltre.



Cliquez dans « image » et « taille de l'image » pour modifier le format de l'image

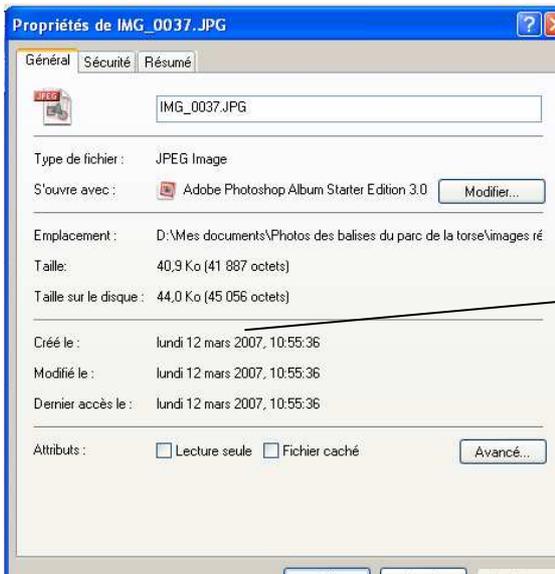


Modifier le nombre de pixels pour la largeur à 300

La hauteur est modifiée automatiquement

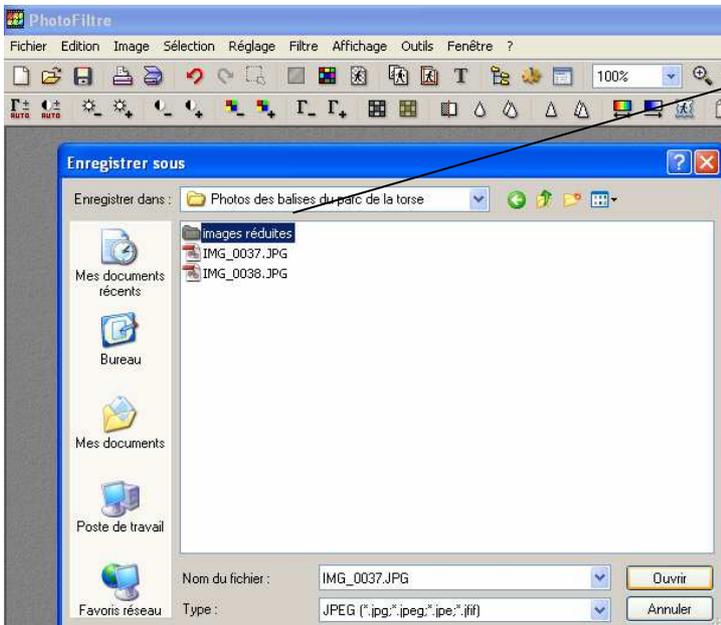
Changer la résolution à 72 (Dpi)

Cliquez ensuite sur OK

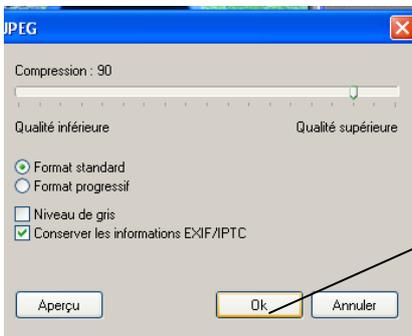


Le fichier ne fait plus que 44 Ko

3-Enregistrer l'image



Enregistrez ensuite votre image dans « Photos des balises du parc de la Torse » puis dans « images réduites »



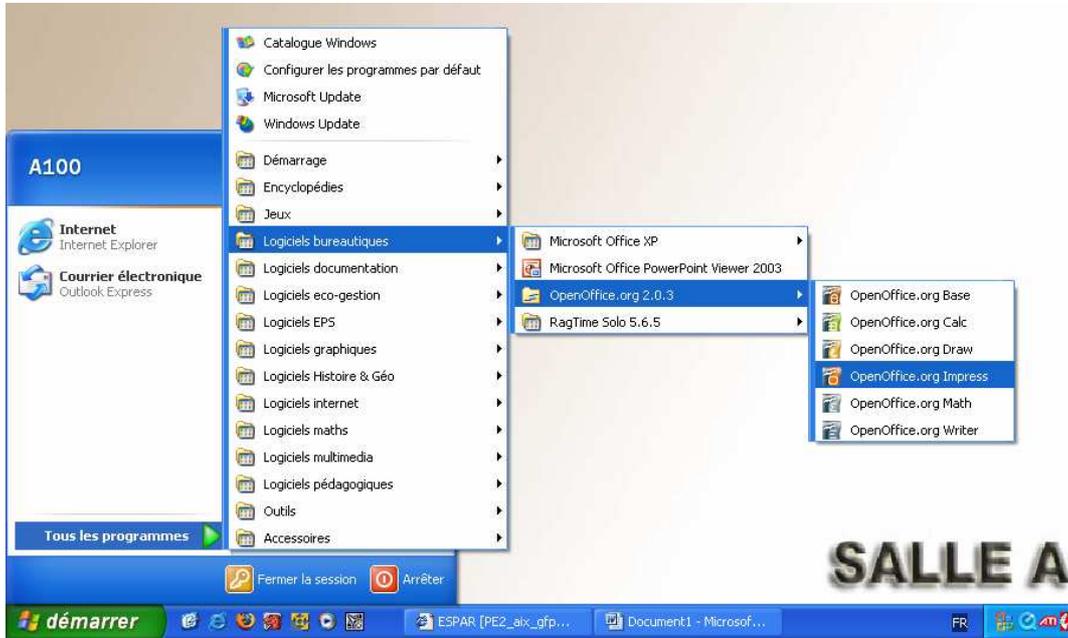
Cliquez sur OK.

Votre travail est bien enregistré.

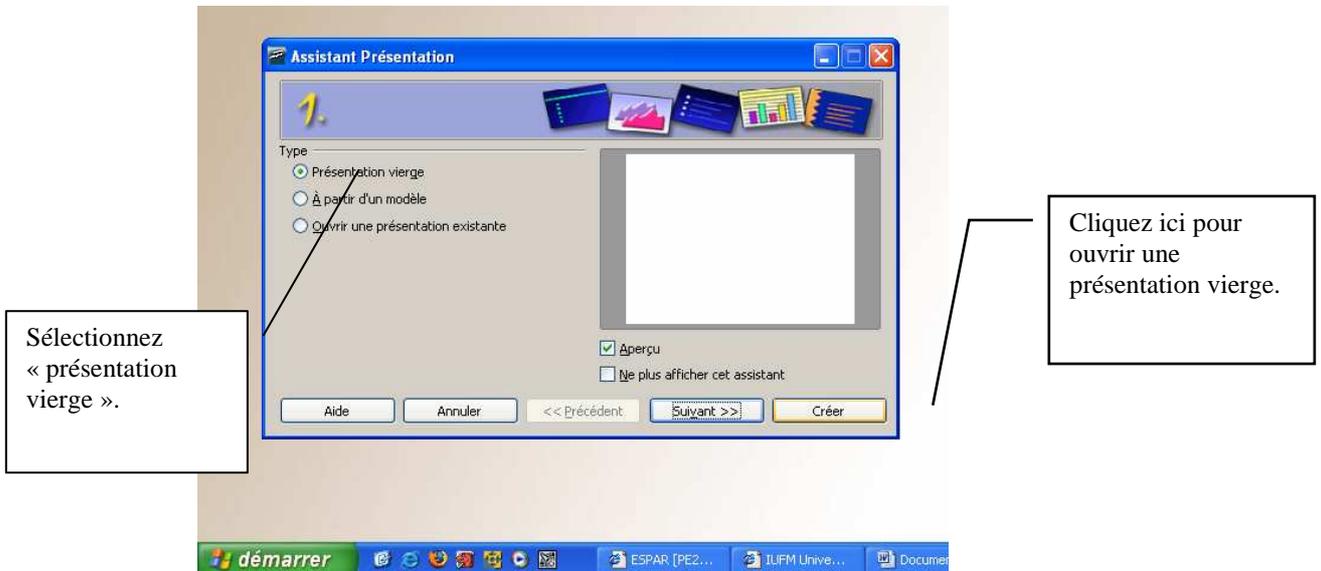
Annexe 9 (5 pages)

Fiche n° 2 : utilisation d'open office

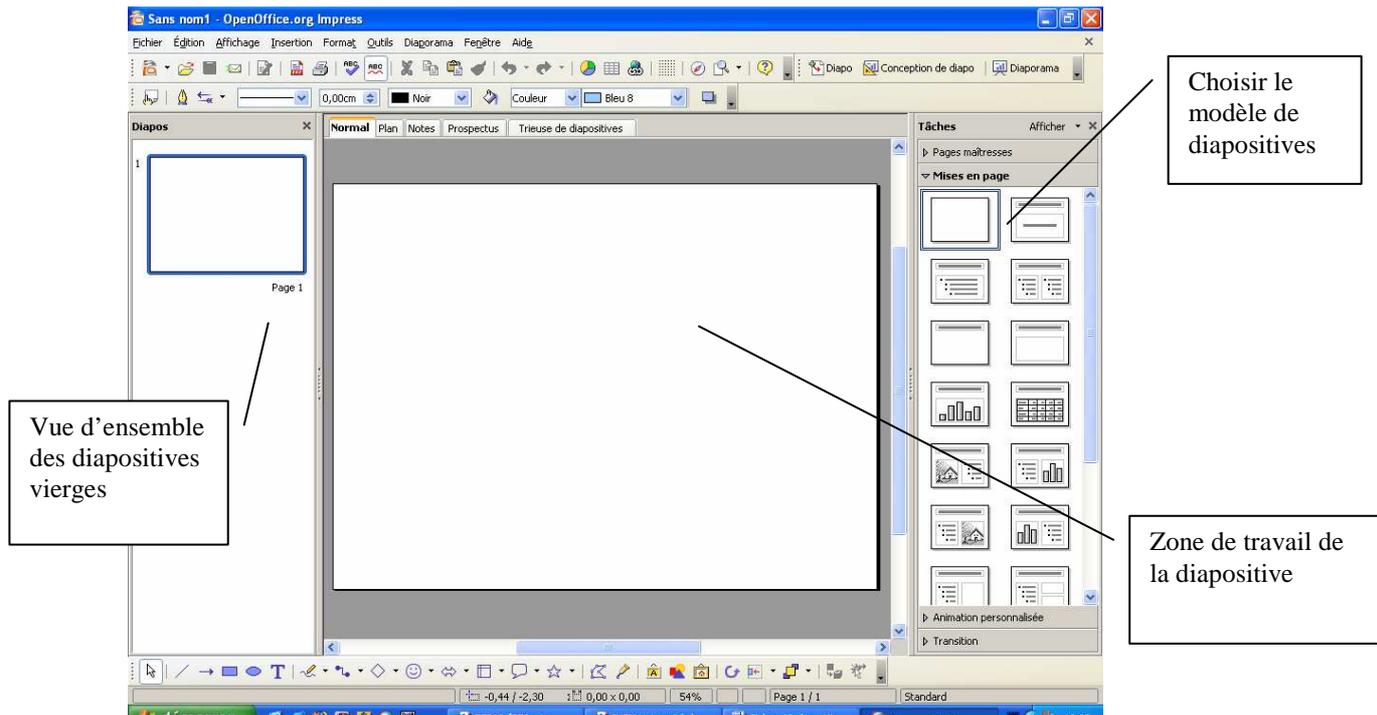
1) ouvrir open office



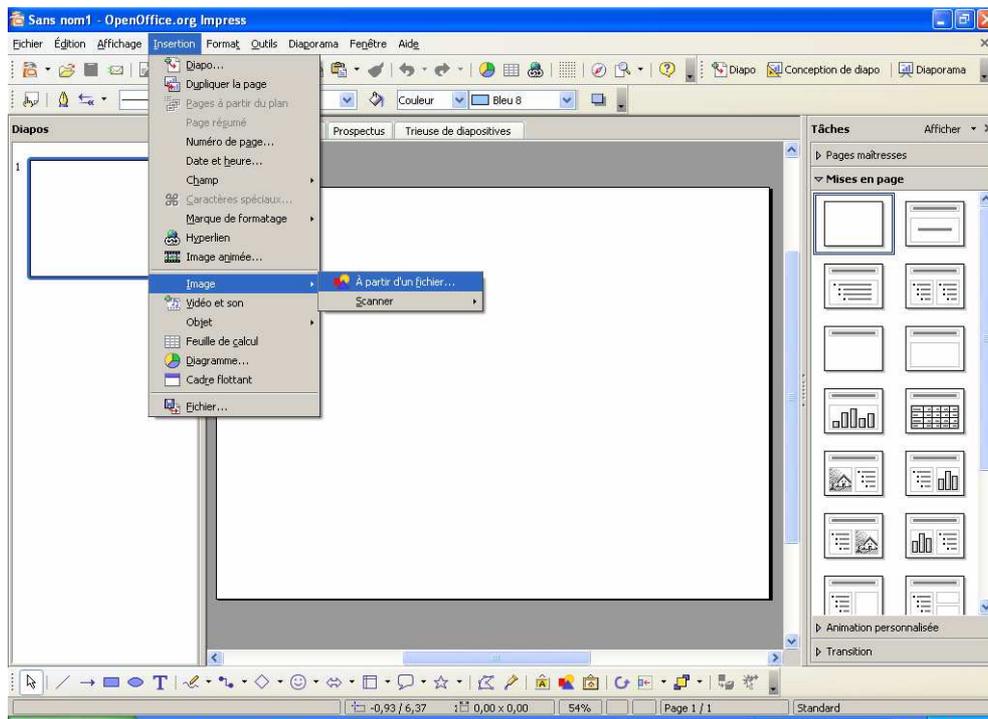
2) page d'accueil



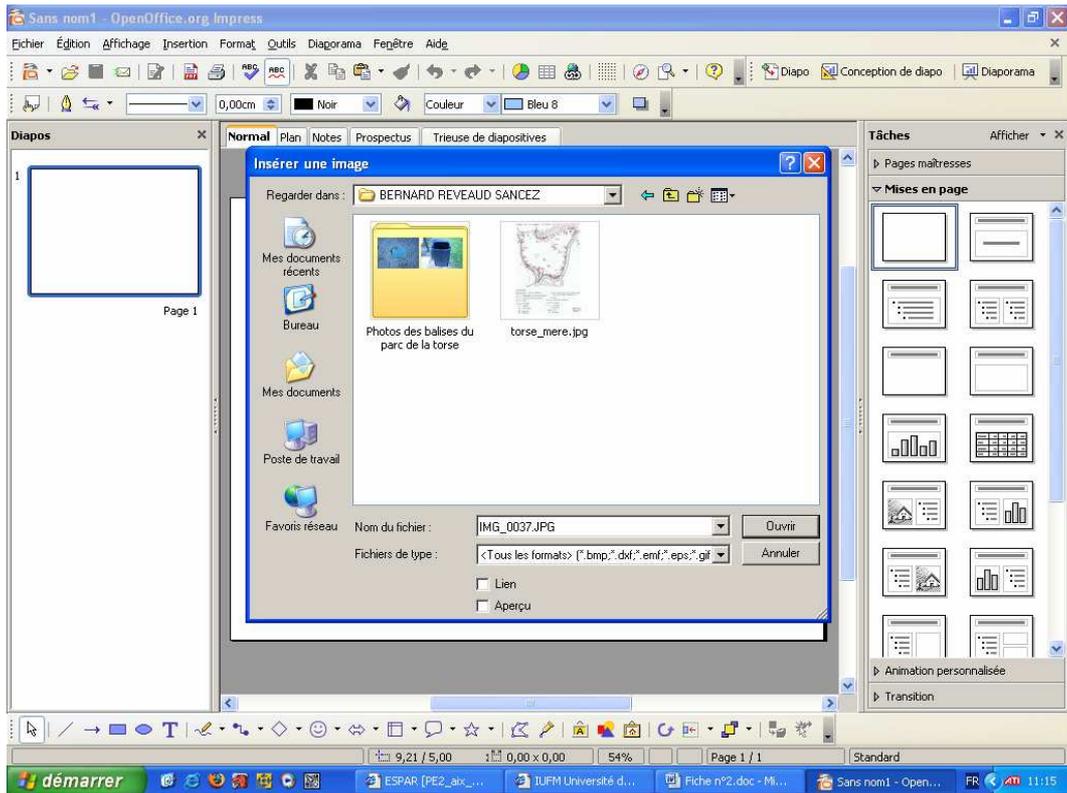
3) page de présentation vierge



4) Insérer des images sur les diapositives

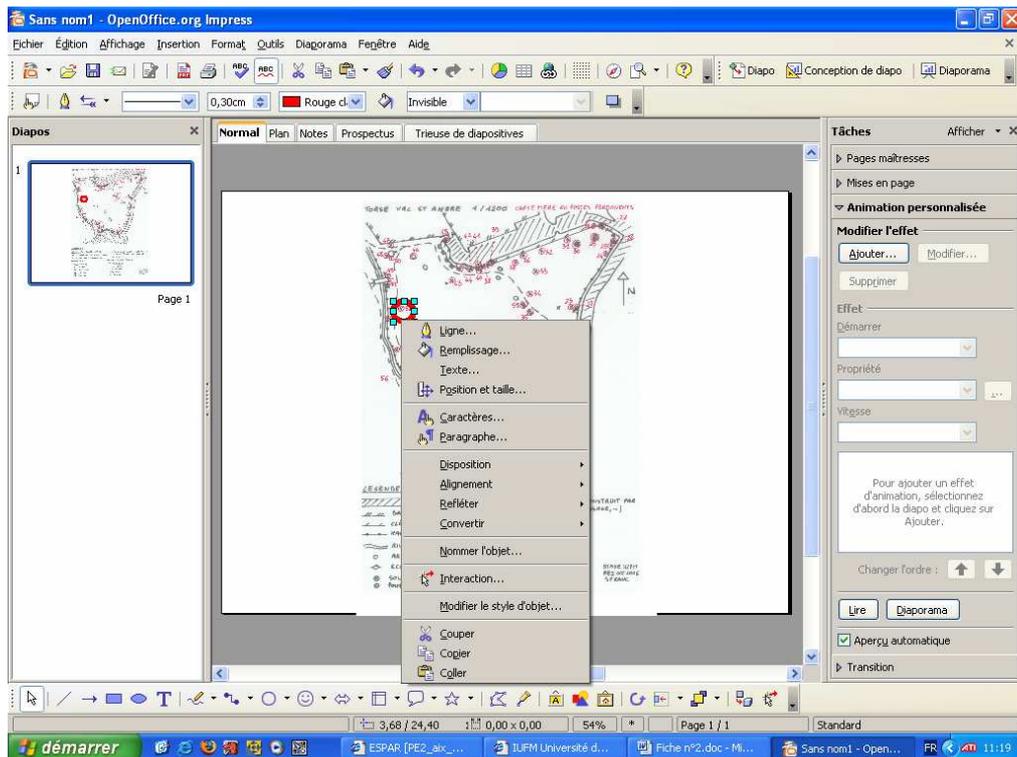


Ouvrir l'image en cliquant sur le fichier souhaité

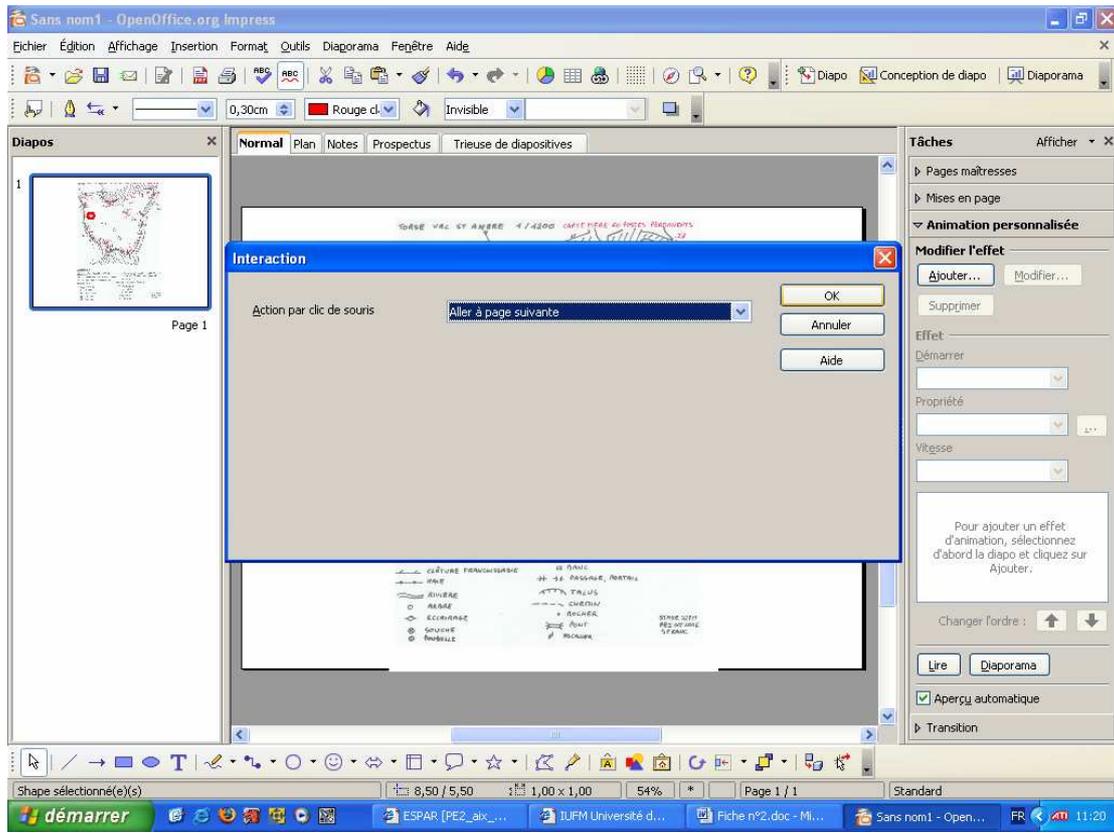


5) créer des liens à partir d'une image

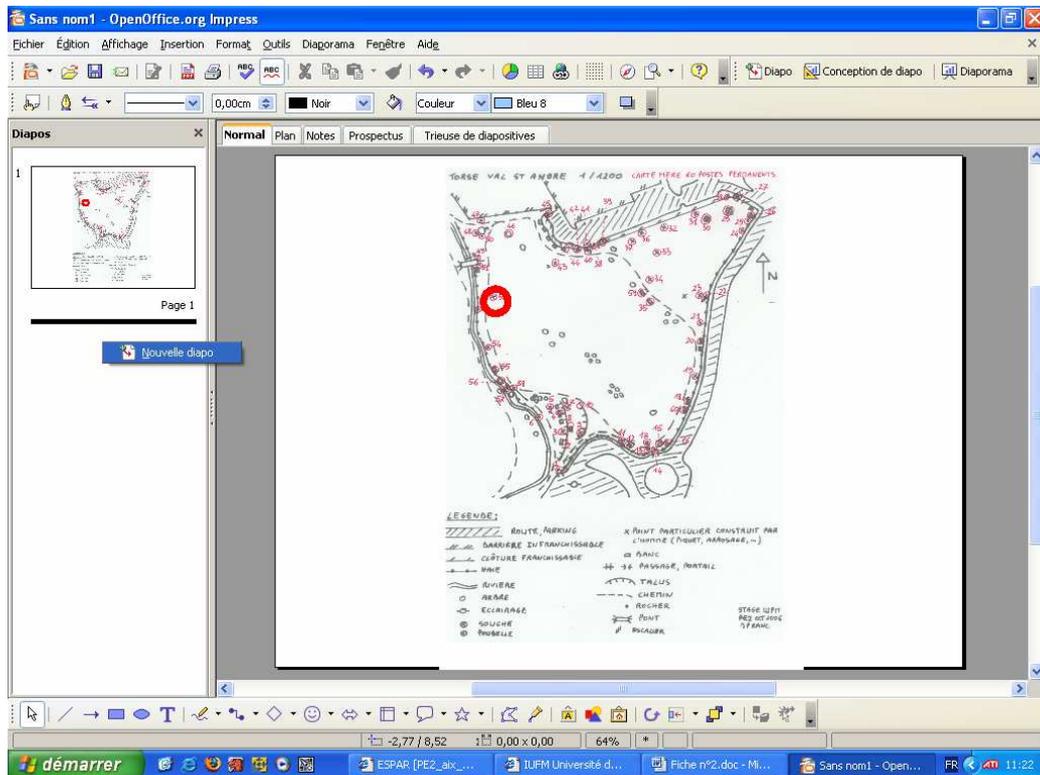
Faire une forme automatique sur une zone de l'image et cliquer droit pour faire une interaction.



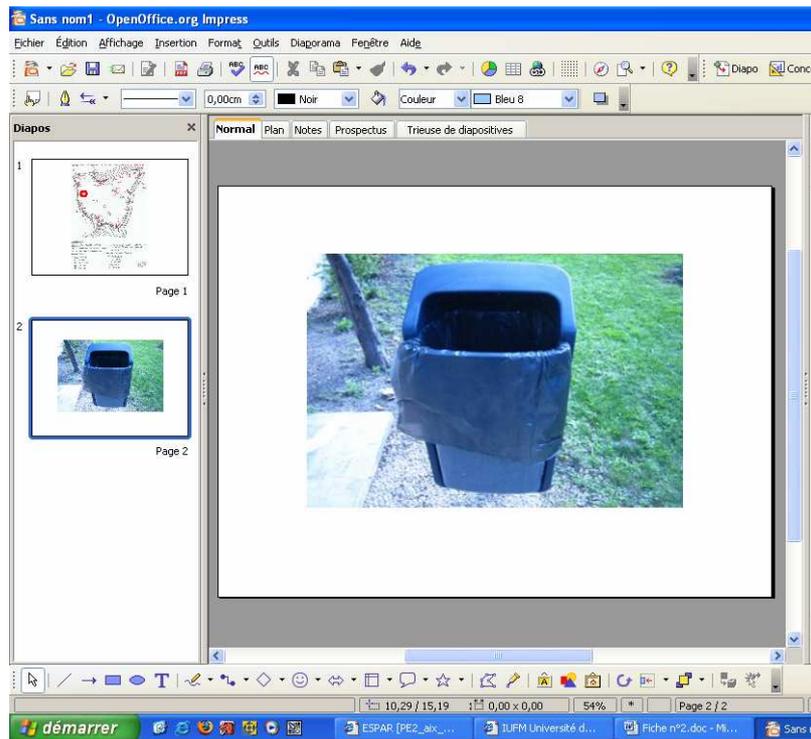
Puis demander un lien avec la page suivante :



Créer une nouvelle diapositive :



Puis insérer une nouvelle image dans la diapositive n°2 en répétant l'étape 4 :



On peut ensuite lancer le diaporama pour vérifier que le lien se fait correctement entre la diapositive de départ et la suivante.