

L'ACTIVITÉ D'ORIENTATION

Définition de l'activité culturelle de référence. La course d'orientation se définit comme étant :

« une course individuelle, contre la montre, en terrain varié, généralement couvert, sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé mais par des cheminements de son choix, en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole ».

D'un point de vue didactique :

Apprendre en faisant de l'orientation

c'est accepter de conduire un itinéraire passant par un grand nombre de postes situés en milieu inconnu en ayant le choix de l'itinéraire pour réaliser son déplacement.

*Il s'agit de gérer la contradiction essentielle
de traiter une multitude d'informations en un temps limité
pour choisir une option de déplacement dans un milieu inconnu
malgré l'activité émotionnelle due à l'incertitude événementielle.*

D'où le problème fondamental :

Dans la situation d'orientation, l'individu est confronté à :

« décider et réaliser un itinéraire, en courant (ou en marchant) dans un milieu plus ou moins boisé, en interprétant un espace représenté (carte, mémoire) et des informations issues du milieu, alors que le temps est compté.

L'adaptation du débutant en activité d'orientation

	Ce que fait l'élève (constats observables)	Ce qui organise l'élève (caractéristiques)	Ce qui résiste aux progrès de l'élève (obstacles moteurs)	Transformations attendues (objectifs d'apprentissage)	Contenus d'enseignement (conditions à intérioriser)
Palier adaptatif A	<ul style="list-style-type: none"> - identifie les objets - premier codage (du terrain... à la carte) - exploration émotionnelle - décision au fur et à mesure (mode réactif) 	<ul style="list-style-type: none"> - peur de se perdre - pas de prise de risque - peu d'incertitude - peu de construction de l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> - le non-déplacement seul - les informations visuelles connues et proches <p>OBSTACLE EMOTIONNEL</p>	<p>Accepter de se déplacer seul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur des parcours jalonnés en y repérant des objets à l'aide d'un document simplifié (légende) - sur des sentiers avec un document-carte correctement orienté 	<ul style="list-style-type: none"> - repérer les éléments constitutifs permanents et importants d'un espace familier - identifier et nommer les éléments significatifs d'un espace donné - identifier la position relative des éléments repérés - marcher pour se cacher, trouver des personnes, poser ou rapporter des objets - oser réaliser, en sécurité mais sans l'aide de l'adulte, des actions dans un environnement proche et aménagé
Palier adaptatif B	<ul style="list-style-type: none"> - se situe dans un environnement proche - première reconnaissance (de la carte... au terrain) - exploration élémentaire - choix de lignes entre deux postes (mode prédictif) 	<ul style="list-style-type: none"> - vision globale de l'environnement proche - peu de perception du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - la préoccupation de réussir le parcours - le suivi de son déplacement sur la carte avec le pouce <p>OBSTACLE PERCEPTIF</p>	<p>Réaliser un itinéraire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à l'aide d'une carte simplifiée - en différenciant l'attaque du poste de la phase d'approche 	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser des indications pour aller chercher ou poser un objet - comprendre une symbolisation simple afin de désigner dans la réalité les éléments qu'elle représente - marcher et/ou courir pour suivre un itinéraire - oser investir un espace de plus en plus élargi
Palier adaptatif C	<ul style="list-style-type: none"> - première association (utilité de plusieurs indices pour le déplacement) - exploration empirique 	<ul style="list-style-type: none"> - mise en relation des informations prises sur le terrain, avec les indications de la carte. - prise de conscience progressive de la durée de la tâche. 	<ul style="list-style-type: none"> - le non-discernement entre les informations pertinentes, et celles qui sont inutiles, sans intérêt. - la difficulté d'accepter la perte momentanée de repères spatiaux. <p>OBSTACLE MOTEUR</p>	<p>Construire un itinéraire en milieu inconnu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en effectuant des choix entre deux postes - en précisant les points de décision dans son projet 	<ul style="list-style-type: none"> - marcher et/ou courir en terrain varié, sans s'y perdre, sur des distances qui paraissent longues - oser affronter les aléas d'un milieu nouveau - oser faire des choix explicites, les mettre en œuvre, les ajuster en permanence
Palier adaptatif D	<ul style="list-style-type: none"> - recherche le déplacement le plus rapide possible 	<ul style="list-style-type: none"> - cherche à réduire les pertes de temps 	<ul style="list-style-type: none"> - prise d'informations précipitée due à la volonté d'accomplir la tâche le plus rapidement possible. <p>OBSTACLE ENERGETIQUE</p>	<p>« ne pas confondre vitesse et précipitation »</p> <p>Construire un itinéraire en milieu inconnu en tenant compte de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ses propres capacités. - des caractéristiques du terrain. - de la prise d'informations. 	<ul style="list-style-type: none"> - courir de plus en plus longtemps en terrain varié en se déplaçant le plus efficacement possible - rejoindre le plus vite possible un point indiqué sur la carte - oser perdre ses repères pour les retrouver - oser choisir un itinéraire, à partir des informations recueillies dans le but d'être le plus efficace possible

LES PALIERS ADAPTATIFS

- Il apparaît dans l'évolution du coureur en orientation des étapes comportementales, que nous appelons paliers adaptatifs.
- Pour chaque palier, nous faisons des constats sur ce que l'élève fait. Nous tentons de caractériser son mode d'organisation dominant dans le rapport au milieu environnant.
- Le passage d'un palier à un autre nécessite une transformation de l'organisation du sujet. Cette transformation n'est pas seulement un changement d'attitude, c'est une rupture avec son comportement antérieur.

Les paliers d'adaptation en activité d'orientation

PALIER ADAPTATIF A

Constats :

- identifie les objets
- premier codage (du terrain...à la carte)
- exploration émotionnelle
- décision au fur et à mesure (mode réactif)

L'élève est organisé par la peur de se perdre dans un environnement inconnu

PALIER ADAPTATIF B

Constats :

- se situe dans un environnement proche
- première reconnaissance (de la carte...au terrain)
- exploration élémentaire
- choix de lignes entre deux postes (mode prédictif)

L'élève est organisé par une vision globale de l'environnement proche et une perception limitée du temps

PALIER ADAPTATIF C

Constats :

- première association (utilité de plusieurs indices pour le déplacement)
- exploration empirique

L'élève est organisé par la prise d'informations (terrain/carte), et la durée de la tâche.

PALIER ADAPTATIF D

Constats :

- recherche le déplacement le plus rapide possible

L'élève est organisé par la recherche du gain de temps