

### IDENTIFICATION DU GROUPE ACADÉMIQUE



Académie de : **AIX-MARSEILLE**

Groupe composé de : **Yoann CHEVILLOTTE** (CLG A. CAMUS – MIRAMAS) et **Frédéric GUELLEC** (LYC A. BENOIT – L'ISLE SUR LA SORGUE).

Nom du projet :

**Immersion dans un environnement numérique au service des apprentissages en course d'orientation (cycle 3 et 4).**

### PRÉSENTATION DU PROJET ACADÉMIQUE

Utilisation d'une immersion dans un environnement numérique en distanciel pour aider chaque élève à appréhender les connaissances, concepts et méthodologie de la course d'orientation.



L'évaluation formative liée devrait permettre l'émergence de connaissances attendues à actualiser en présentiel.

« *Le recueil d'indices et d'informations dont l'analyse et l'exploitation [en distanciel] favorisent les apprentissages [en présentiel]* »



### LIEN AVEC LE CRCN

#### Niveau 1

 <b>INFORMATION &amp; DONNÉES</b>	 <b>ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</b>
<b>Mener une recherche ou une veille d'information</b> Lire et repérer des informations sur un support numérique <b>Traiter des données</b> Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques	<b>Évoluer dans un environnement numérique</b> Se connecter à un environnement numérique Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique

#### Niveau 2

 <b>COMMUNICATION &amp; COLLABORATION</b>	 <b>ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</b>
<b>Interagir</b> Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne	<b>Évoluer dans un environnement numérique</b> Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique

PRÉSENTATION  
DU PROJET  
ACADÉMIQUE

### NOMBRE DE SCÉNARIOS PRODUITS ET TESTÉS :

1. *Un scénario sur le plateau du collège*
2. *Un scénario en pleine nature, dans l'espace de pratique du cycle de course d'orientation.*

Le premier scénario dans le collège a été construit pour faire travailler l'orientation de la carte aux élèves. Les différents plans de la course d'orientation virtuelle sont volontairement « mal orientés » et les élèves devaient aligner le plan avec la carte à disposition pour discriminer les bonnes balises des leurres. [Lien 1](#) - [Lien 2](#)

Dans un second temps nous avons essayé d'étendre nos travaux à la zone où se déroule notre cycle. L'objectif de ce deuxième scénario était toujours d'apprendre à orienter avec précision sa carte pour discriminer des balises proches mais aussi de présenter et de démystifier l'espace d'évolution en distanciel avant la première séance sur site. [Lien 3](#)

Pour une meilleure récupération des résultats nous avons opté pour une présentation sur un genial.ly donnant accès à un formulaire Google consultable par l'ensemble des membres de l'équipe EPS. Cette dernière solution n'est pas acceptable d'un point de vue RGPD. Pour être en conformité nous travaillons actuellement à une intégration sur le Chamilo de l'établissement en lien avec Pronote.

### OUTILS ET RESSOURCES MOBILISÉS :

- Logiciel **AUTOPANO** pour les plans panoramiques de l'espace de travail.
- Logiciel **PANOTOUR** pour créer la course virtuelle.
- **Site web** pour héberger la course d'orientation virtuelle.
- **Présentation genial.ly** pour mettre à disposition des élèves un espace de travail unifié et lisible.
- **Formulaire Google** pour récupérer les résultats.

PRODUCTIONS  
ACADÉMIQUES

### LIENS VERS ÉDUBASE :

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19758>

### LIENS VERS LE SITE ACADÉMIQUE :

[https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c\\_10942319/fr/projet-traam](https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_10942319/fr/projet-traam)

PRODUCTIONS  
ACADÉMIQUES

### PLUS-VALUES PÉDAGOGIQUES DES TRAVAUX :

#### Remarque liminaire :

Notre projet au collège A. CAMUS à Miramas sur ce thème de la **course d'orientation** a été initié à partir d'une proposition de **Marc AMIOTTE-SUCHET** (*Académie de Besançon*). Avec lui et bien d'autres, nous sommes mobilisés sur de nouvelles organisations autour du concept sans doute trop large de « **Classe inversée** » ou de « **Gymnase inversé** ».

#### Plus-values ; constat empirique :

L'immersion dans un environnement numérique réaliste où l'élève est acteur, notamment dans ses déplacements, ses lectures de carte, ses recherches, permet de le confronter efficacement aux connaissances et à la méthodologie de la course d'orientation. Ce type d'immersion, de par sa nature très interactive, où l'élève peut réguler lui-même ses temps de traitement cognitif (lecture de carte, navigation, recherche de postes, retour en arrière...), semble échapper en partie aux problèmes des informations transitoires qui détériorent l'apprentissage (Leahy & Sweller, 2011).

L'interactivité nécessaire et incontournable pour entrer en action dans cet environnement, semble réguler également la surcharge cognitive potentielle. L'élève garde ici la main sur le flux d'informations à traiter, sans stress et à son rythme. Les difficultés croissantes relatives aux postes sont autant de conditions réunies pour une appropriation facilitée des connaissances.

#### Les limites à explorer :

L'élève en immersion numérique est seul face à son écran et ses difficultés. Si l'interactivité semble permettre une régulation favorable pour accéder aux connaissances attendues, quid des élèves les plus en difficulté ?

