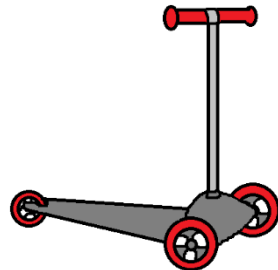
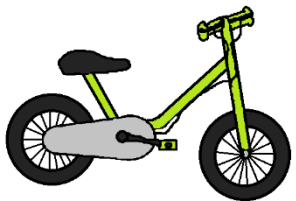




Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

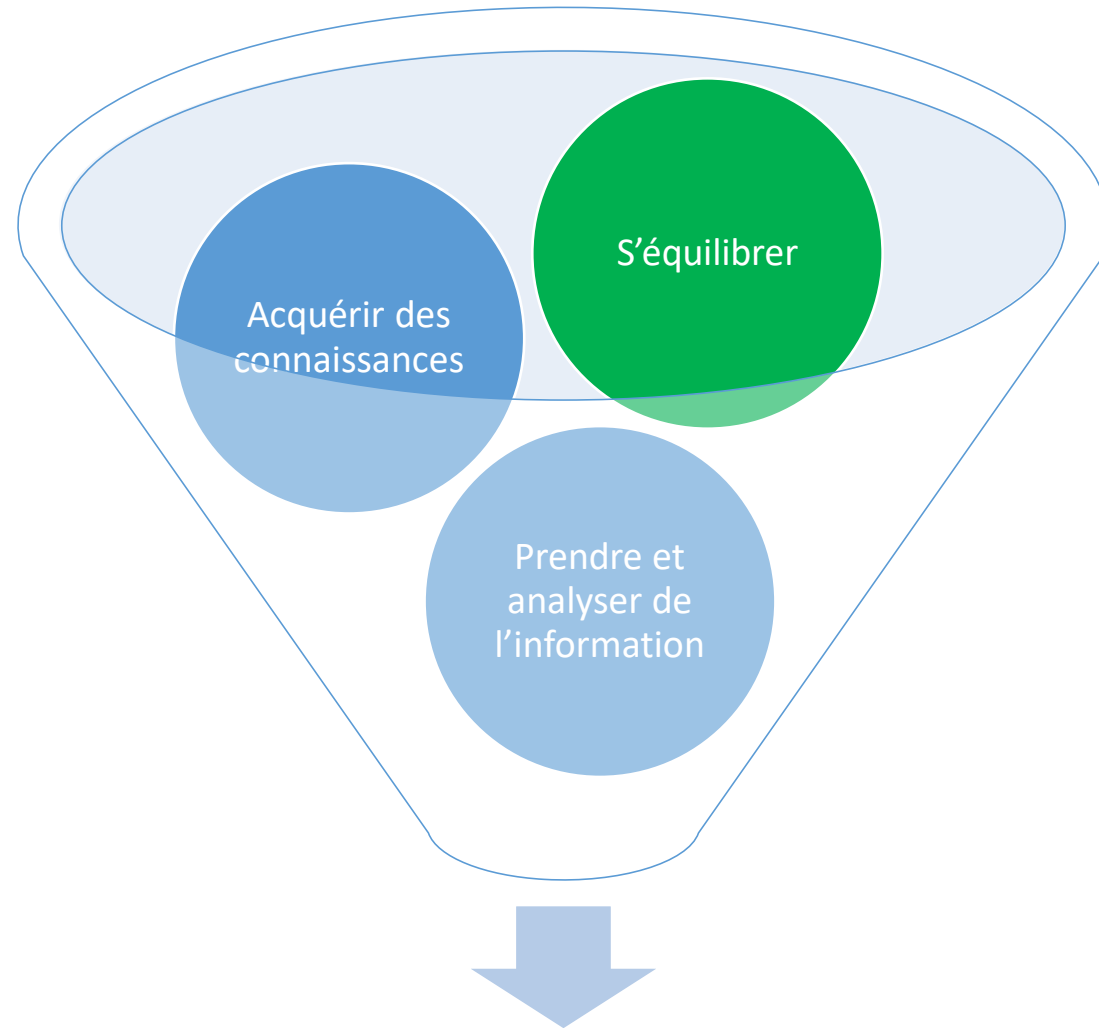


Animation pédagogique 21/22

LAISNEY Valérie/MARGRITE Magaly – CPD EPS 50

Objectifs de la formation

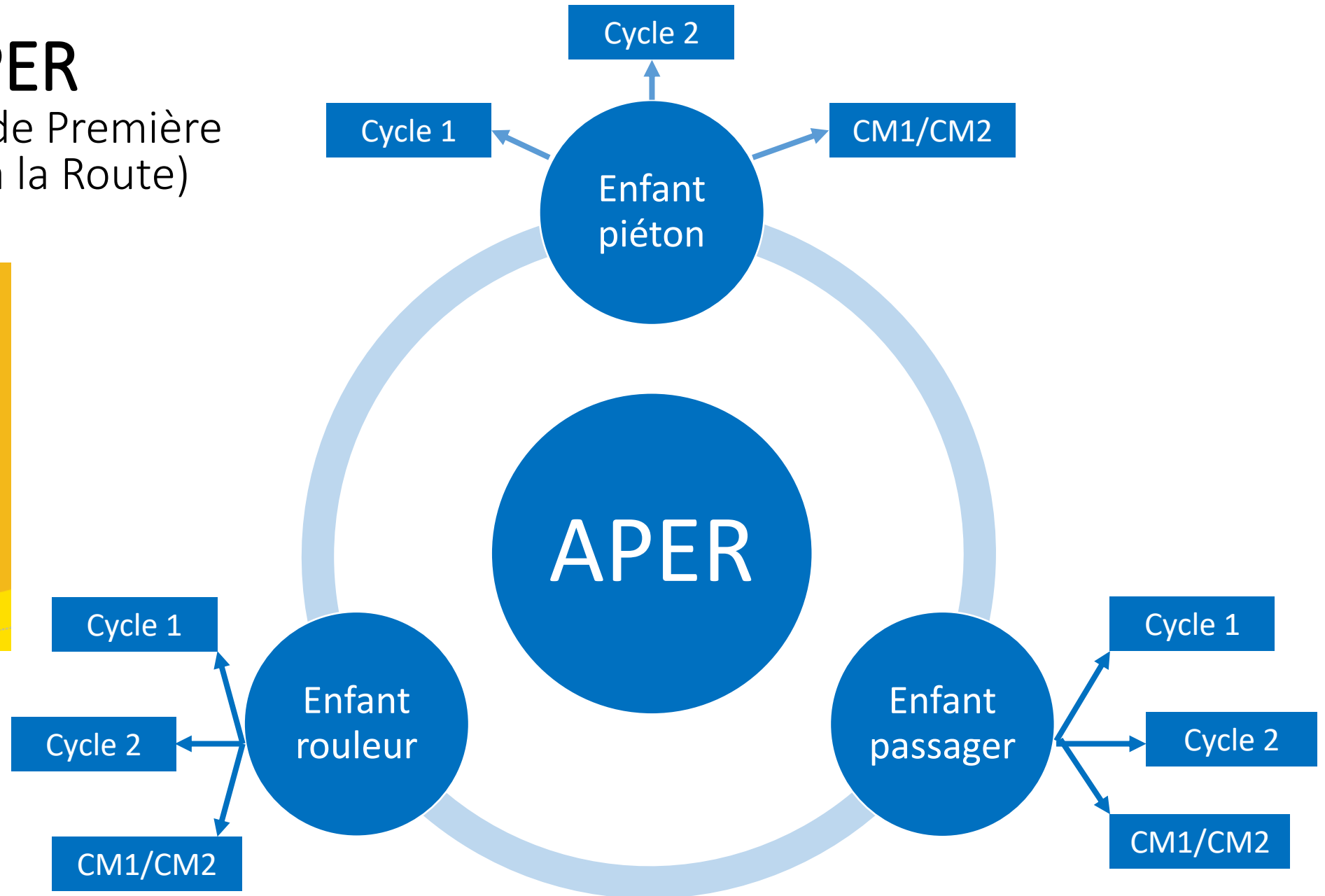
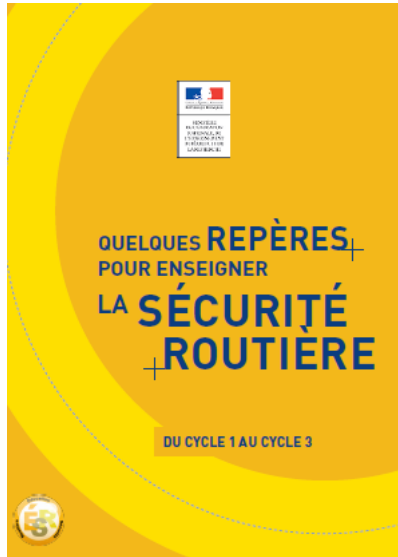
- Envisager le module maternelle comme la première étape du parcours d'apprentissage de l'élève visant son autonomie à vélo à l'entrée au collège
- S'approprier des documents pédagogiques pour concevoir et mettre en œuvres des modules d'apprentissages visant à permettre aux élèves d'apprendre à s'équilibrer



Devenir citoyen de la route à vélo à l'entrée au collège

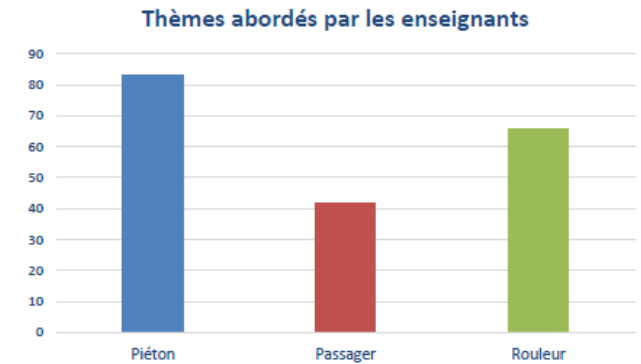
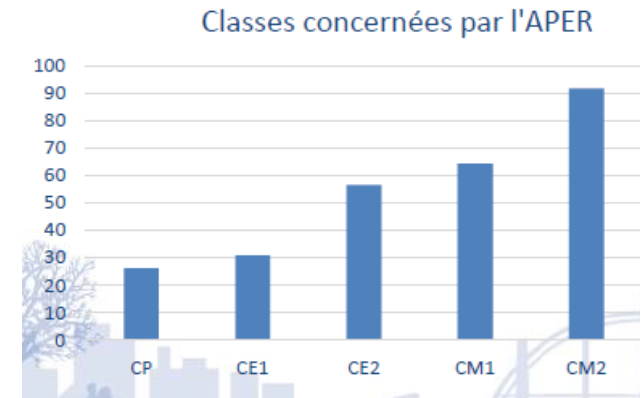
L'APER

(Attestation de Première Education à la Route)



Constats de l'étude QASPER

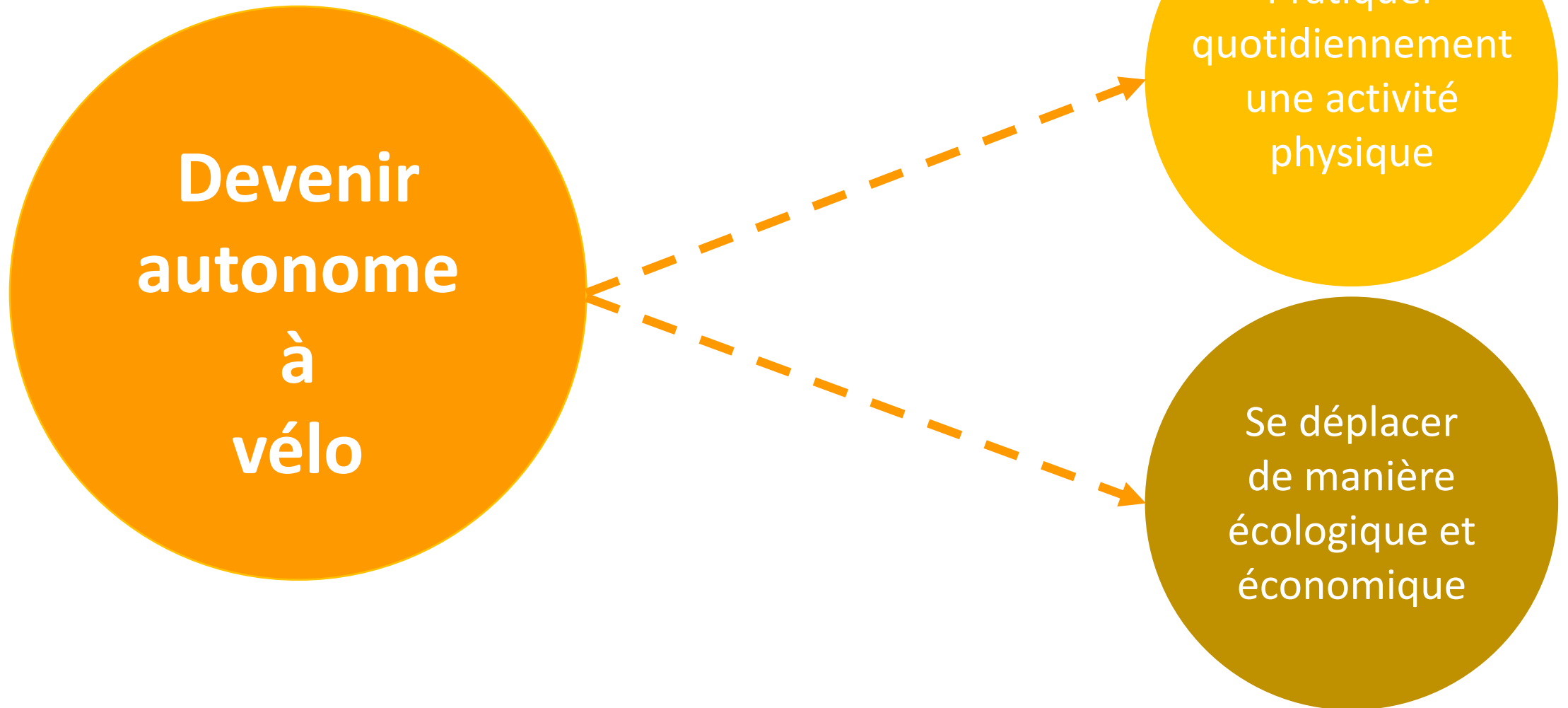
- Un enseignement majoritairement réservé au cycle 3
- Des axes inégalement travaillés
- 60% des écoles délivrent l'APER à la fin de la scolarité
- Une action continue a plus d'effets sur la perception des risques par les élèves que des actions ponctuelles.
- Lieux de pratique classe > cour > rue > route



Préconisations

- Travailler de manière égale les trois axes du dispositif
- Envisager une programmation d'école dès le cycle 1 permettant un apprentissage continu et progressif sur l'ensemble des classes de l'école primaire
- Valider en milieu réel les compétences visant l'autonomie des élèves à l'issue de leur parcours de formation → pour le cycle 1 , nécessité de mettre les élèves dans des tâches complexes relevant de la prise d'information et des équilibres pour leur permettre de comprendre leurs besoins en apprentissage

Dispositif national du Savoir Rouler A Vélo (SRAV) -Objectifs-



Objectif commun à l'APER « Elève rouleur » et au SRAV

APER=

Devenir autonome
sur route
+ Apprendre les
gestes de premiers
secours

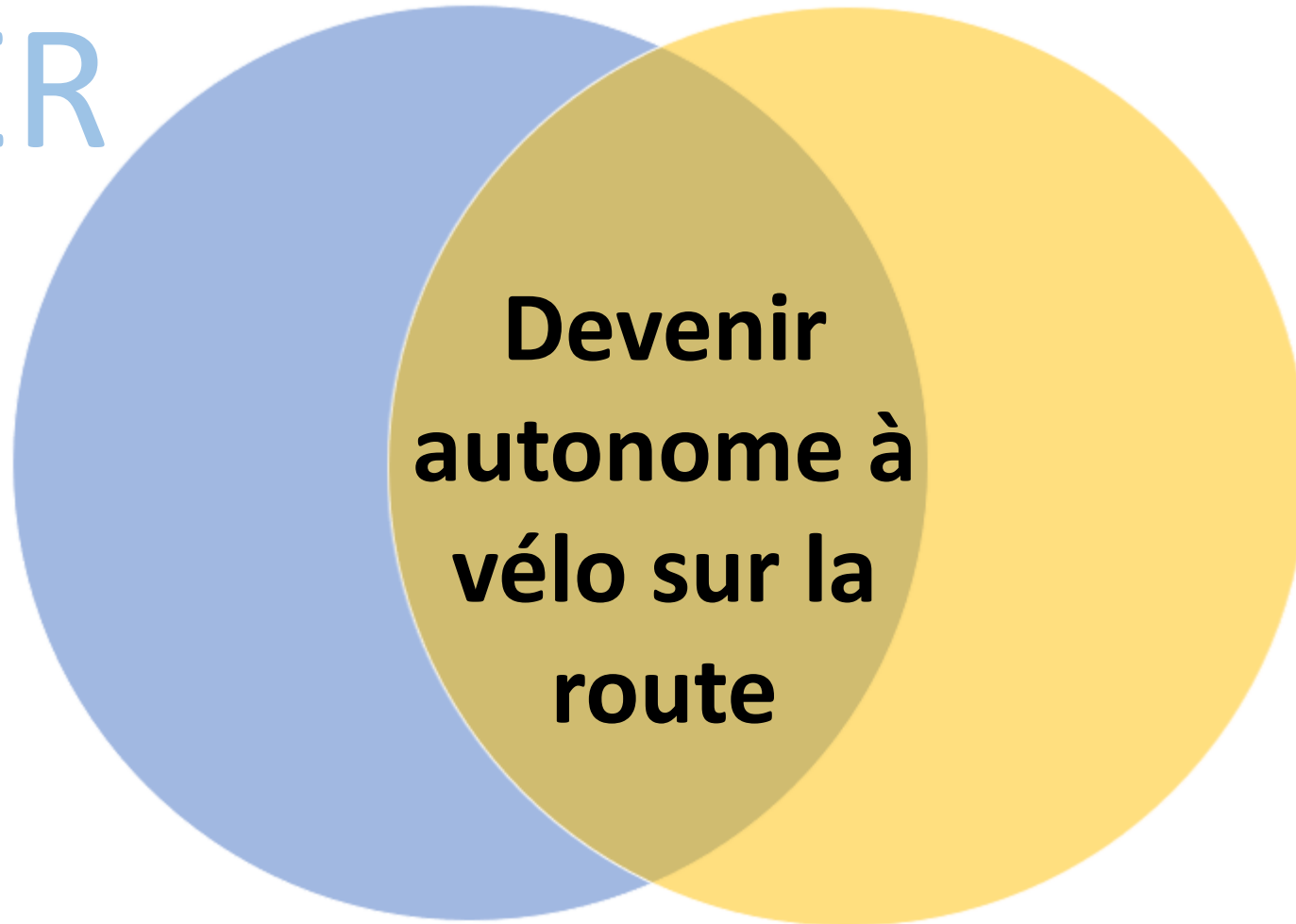
SRAV=

Devenir autonome à
vélo sur route
+ Parcours santé
+ Identifier des enjeux
liés à l'environnement

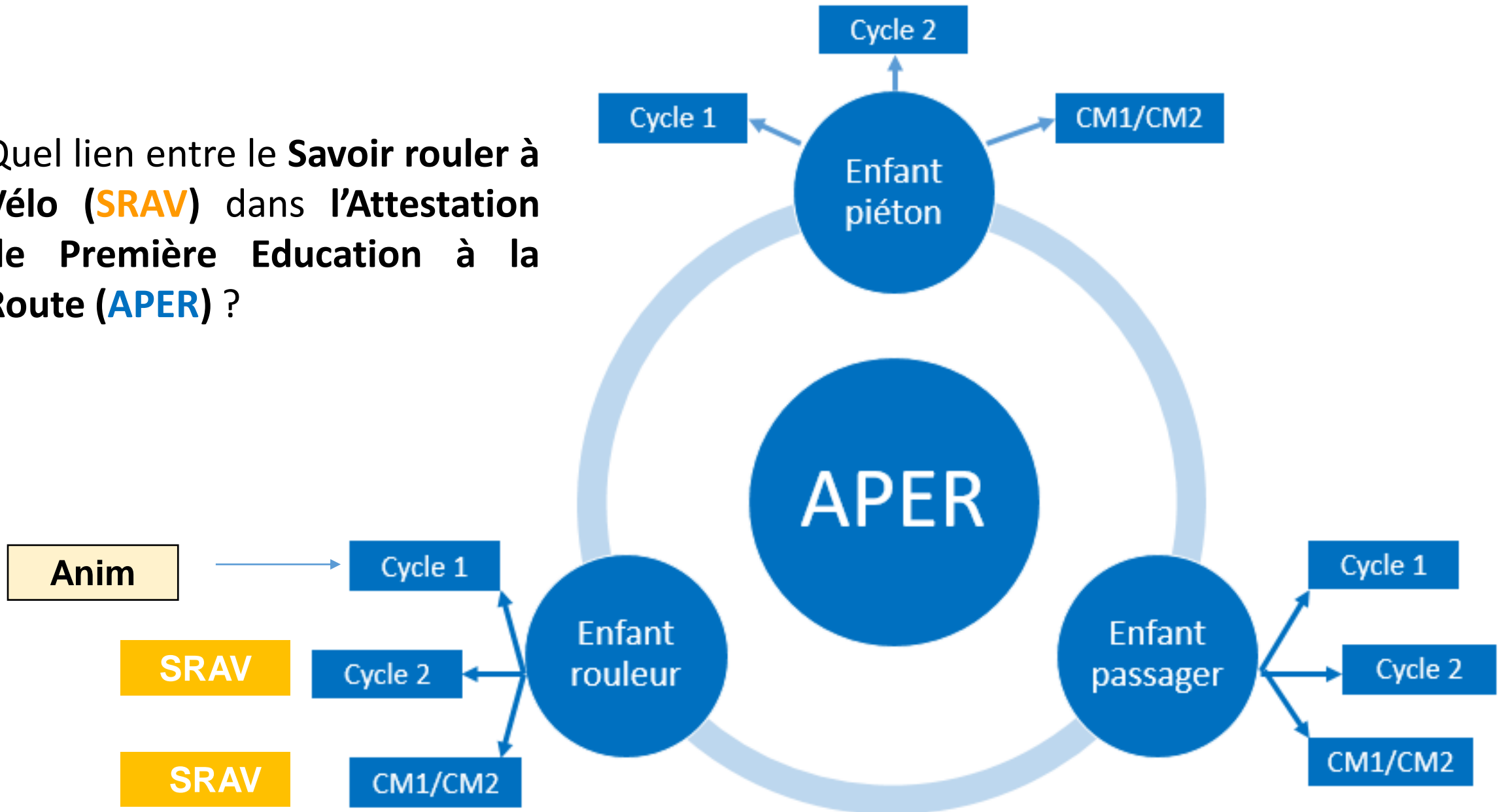
Objectif commun à l'APER « Elève rouleur » et au SRAV

APER

SRAV



Quel lien entre le **Savoir rouler à Vélo (SRAV)** dans l'**Attestation de Première Education à la Route (APER)** ?



Devenir citoyen de la route à vélo : un parcours d'apprentissage progressif



Milieu protégé

TPS → GS

Hors SRAV

**Mais facilitateur
pour entrer dans
le SRAV**

CP → CM2



Milieu non protégé

⇒ CM1 /CM2



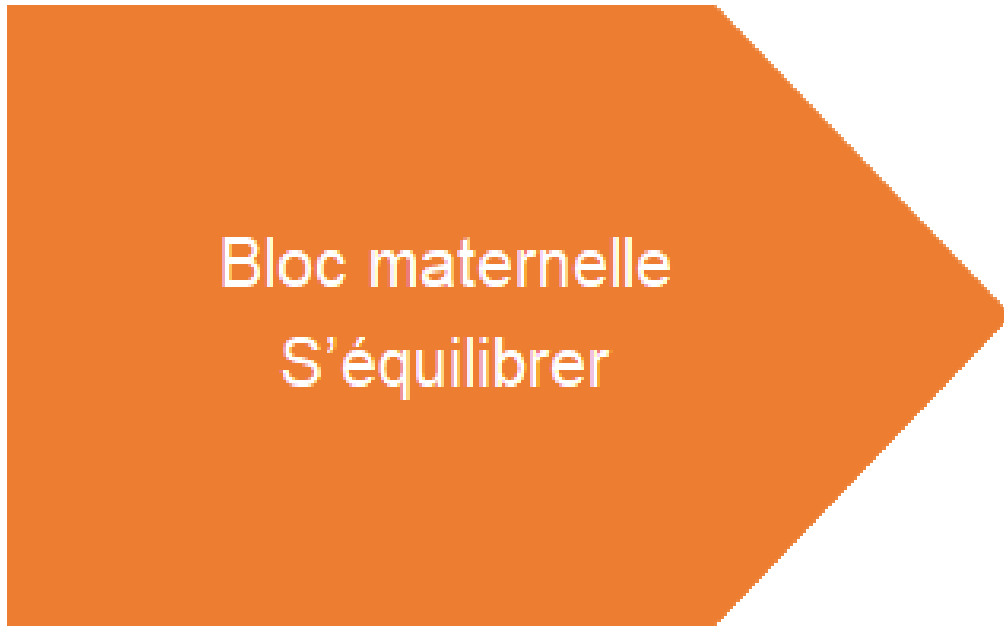
Agir, s'exprimer
comprendre à
travers l'activité
physique



Ressources maternelle

Agir, s'exprimer, comprendre
à travers l'activité physique

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses
déplacements à des environnements
et des contraintes variées



Bloc maternelle
S'équilibrer



Education à la
Sécurité
Routière = ESR




Septembre 2015

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées.







- Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité.
- Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle :

Progressivité



Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.	Familiarisation avec des engins qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques.	Pilotage d'engins sur un itinéraire simple en maîtrisant la vitesse et les arrêts.	Maîtrise d'engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles pour changer de direction ou d'allure.
--	--	--	---

Les engins et ce qu'ils permettent

	Trottinette à trois roues 	Porteur 	Tricycle / Vélo avec roulettes 	Draisienne 	Trottinette 2 roues 	Vélo sans roulettes 
Ce que les élèves vont apprendre	-Pousser au sol d'une seule jambe -Se diriger (Prendre des informations tout en roulant)	-Pousser au sol avec les deux jambes -Se diriger (Prendre des informations tout en roulant)	-Pédaler -Se diriger (Prendre des informations tout en roulant)	-Pousser au sol des deux jambes -Se diriger (Prendre des informations tout en roulant) -S'équilibrer	-Pousser au sol d'une seule jambe -Se diriger (Prendre des informations tout en roulant) -S'équilibrer	-Pédaler -Se diriger (Prendre des informations tout en roulant) -S'équilibrer
Recommandations	TPS PS MS Ou pour des élèves : -ayant besoin d'être rassurés - ayant des problèmes moteurs ou autres.	TPS PS MS Ou pour des élèves : -ayant besoin d'être rassurés - ayant des problèmes moteurs ou autres.	TPS PS MS Ou pour des élèves : -ayant besoin d'être rassurés - ayant des problèmes moteurs ou autres.	Préalable à l'apprentissage du vélo	Préalable à l'apprentissage du vélo	

Définition du bloc maternelle à partir des compétences APER et des bloc 1 et 2



Ressources maternelle

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées



Septembre 2015



Lien avec le programme d'enseignement de la maternelle	Compétences APER + Quelques repères pour enseigner la sécurité routière	Bloc 1 / Bloc 2	Bloc maternelle
	<p>Savoir utiliser et ajuster l'équipement de protection individuelle.</p> <p>Choisir l'équipement de sécurité adéquat et s'équiper (vélos, tricycles, trottinettes, roller, skate, draisienne).</p>	<p>- Être capable de mettre son casque et de le régler ;</p>	<p>- Être capable de mettre son casque et demander à un adulte de l'aider à le régler</p>
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions « Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre ».</p>	<p>Identifier quelques panneaux de signalisation Connaître leur signification</p> <p>Connaître quelques panneaux (STOP, interdit, obligation) et les espaces autorisés pour les piétons et les « rouleurs ». Mettre en place des parcours (piétons, tricycles, etc.) dans la cour ou en salle de motricité avec des panneaux. Jeu de devinettes sur l'idée du « Qui est-ce ? » : à partir d'un jeu d'images représentant des panneaux essentiels du code de la route, les élèves doivent deviner le panneau choisi et décrit par le maître ou par un autre élève.</p>	<p>- Être capable de circuler en respectant le code de la route et reconnaître les principaux panneaux de signalisation</p> <p>- Rouler en respectant le code de la route mis en place sur le parcours - Identifier les principaux panneaux signalétiques (stop, cédez le passage...)</p>	<p>Reconnaître les catégories de panneaux (interdiction, obligation, danger)</p> <p>Connaître la signification de quelques panneaux usuels : STOP, sens interdit, voie interdite aux vélos, piste cyclable</p>
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions « Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre ».</p>	<p>Savoir contrôler, régler les organes de sécurité</p>	<p>- Être capable de nommer les éléments simples d'un vélo (cadre, potence, guidon, roues, fourche, dérailleur, freine, pédales, selle)</p> <p>- Être capable d'identifier les éléments de sécurité d'un vélo (éclairage, freine, catadioptres, sonnette)</p> <p>- Être capable de vérifier le bon fonctionnement de certains éléments du vélo à savoir : les freins, le serrage de la potence, le serrage et le réglage de la hauteur de la selle, la pression des pneus, le serrage des roues.</p>	<p>- Être capable de nommer les éléments simples d'un vélo (A minima : guidon, roues, freins, pédales, selle)</p> <p>- Demander à un adulte de vérifier que son vélo est en état pour s'en servir</p>



bloc 0 : s'équilibrer

Engin roulant utilisé pour valider les compétences (à entourer)



Mettre son casque et demander à un adulte de l'aide pour le régler



Nommer les éléments simples de l'engin utilisé
(A minima : guidon, roues, freins, pédales, selle - selon les engins)



Demander à un adulte de vérifier que son engin est en état pour s'en servir



Reconnaître les catégories de panneaux (interdiction, obligation, danger)



Connaitre la signalisation de quelques panneaux usuels : STOP, sens interdit, voie interdite aux vélos, piste cyclable



Maîtriser les fondamentaux de l'activité et notamment :

- Monter et descendre de son engin roulant à l'arrêt



- Se propulser efficacement



- Garder son équilibre en roulant



- Rouler droit



- Ralentir et s'arrêter dans une zone délimitée ou sur une ligne



- Prendre des informations en roulant





- Changer de direction



- Conduire son engin roulant sur un parcours



Document d'accompagnement du bloc 0 : Explicitation des compétences et repères pour l'évaluation

Compétences et connaissances du bloc	Objectif : rendre l'élève autonome. → Permettre à l'élève de comprendre / apprendre à :	Repères pour l'évaluation
<p>Mettre son casque et demander à un adulte de l'aide pour le régler.</p> 	<p>Prendre en compte sa vulnérabilité et la nécessité de porter un casque bien réglé pour protéger sa tête des chocs. Sécurité = équipement + réglage</p> <p>Demander l'aide d'un adulte pour vérifier que le casque est correctement mis ou pour le régler. <i>Geste professionnel : l'enseignant verbalise ses actions.</i></p>	<p>Le casque est mis à l'endroit sur la tête. L'élève a attaché son casque correctement ou demande l'aide de l'adulte.</p>
<p>Nommer les éléments simples de l'engin utilisé. <i>(A minima : guidon, roues, freins, pédales, selle - selon les engins).</i></p> 	<p>Indicateurs d'un casque correctement mis :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les différentes lanières entourent les oreilles. • L'attache est bien fermée. • La lanière sous le menton ne glisse pas. • Le casque est ajusté à la tête de l'élève : il ne bouge pas quand l'élève secoue la tête à droite et à gauche, d'avant en arrière. <p>Connaître les éléments de l'engin utilisé avec précision pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les consignes. • Agir rapidement <p>Utiliser un vocabulaire adapté à l'activité pour communiquer.</p>	<p>L'élève montre la partie de l'engin utilisé demandée (vocabulaire en réception).</p> <p>L'élève nomme la partie de l'engin utilisé montrée (vocabulaire en production).</p>

MODULE D'APPRENTISSAGE

Ce module permet de travailler le langage et l'EPS

Objectifs :

- Donner du sens aux apprentissages mis en jeu,
- Valider les premières compétences de l'axe « élève rouleur » du dispositif Attestation de Première Education à la Route (APER),
- Poser des bases solides facilitant l'entrée de l'élève dans le dispositif national du Savoir Rouler à Vélo (SRAV) par l'intermédiaire du bloc maternelle

PRINCIPES

- Alternier les séances de langage et de pratique (vocabulaire commun, comprendre les enjeux, les besoins, les principes d'action pour progresser, constater ses progrès)
- Laisser le temps aux élèves d'entrer dans l'activité par la manipulation et la familiarisation avec les différents engins avant de monter dessus.
→ débuter par des séances à pied à côté des engins. Pour repérer le parcours et se repérer dessus



PRINCIPES

- Un nombre de séances suffisant et des temps d'activité permettant le progrès des élèves.

La classe sera divisée en deux groupes en activité en même temps pour :

- Limiter le temps d'attente et ainsi permettre une grande quantité d'actions pour les élèves.
- Limiter le nombre d'élèves dans un même espace.



MODULE D'APPRENTISSAGE « ENGINS ROULANTS »



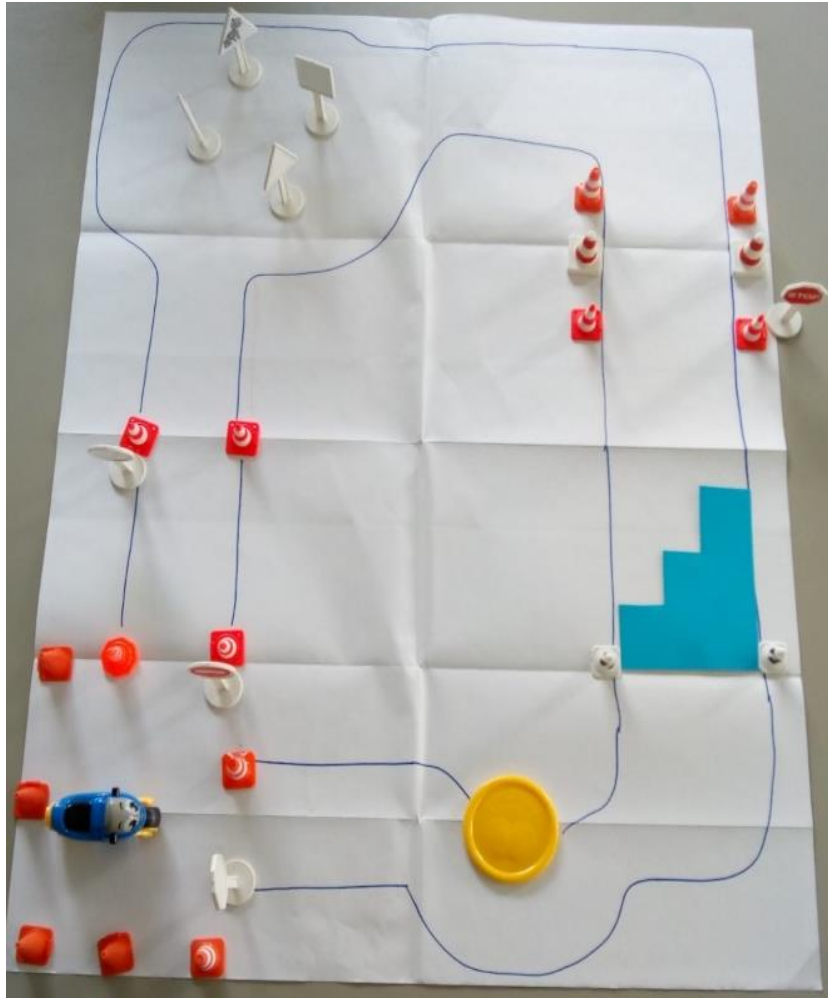
Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied
Séance pratique 2	Atelier avec enseignant : Situation de référence	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux de déplacement avec engins
Séance langage 2	A partir des vidéos de la situation de référence, aider l'élève à remplir son carnet d'apprentissage (point de départ du module)	
Séance langage 3	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La rivière » = se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	
Séance pratique 3	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance langage 4	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La zone d'arrêt/ Le STOP »	
Séance pratique 4	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « La zone d'arrêt/ Le STOP »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance pratique 5	Atelier avec enseignant : Evaluation formative : évaluer les capacités des élèves à transférer sur le parcours ce qui a été travaillé lors des situations d'apprentissage.	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux / Entraînement
Séance langage 5	Visionner les vidéos et faire le point avec les élèves sur leurs progrès et l'avancement du projet d'apprentissage.	
Séance langage 6	Elaboration collective du projet d'apprentissage « Changer de direction »	
Séance pratique 6	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « Changer de direction »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance langage 7	Elaboration collective du projet d'apprentissage « Prendre des informations tout en roulant »	
Séance pratique 7	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « Prendre des informations tout en roulant »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance pratique 8	Atelier avec enseignant : Evaluation sommative : évaluer les capacités des élèves à transférer sur le parcours ce qui a été travaillé lors des situations d'apprentissage	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux / Entraînement
Séance langage 8	A l'aide de la vidéo, aider l'élève à constater ses progrès et remplir son carnet de progrès	



Séance langage 1

S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence)
Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique

UNE MAQUETTE



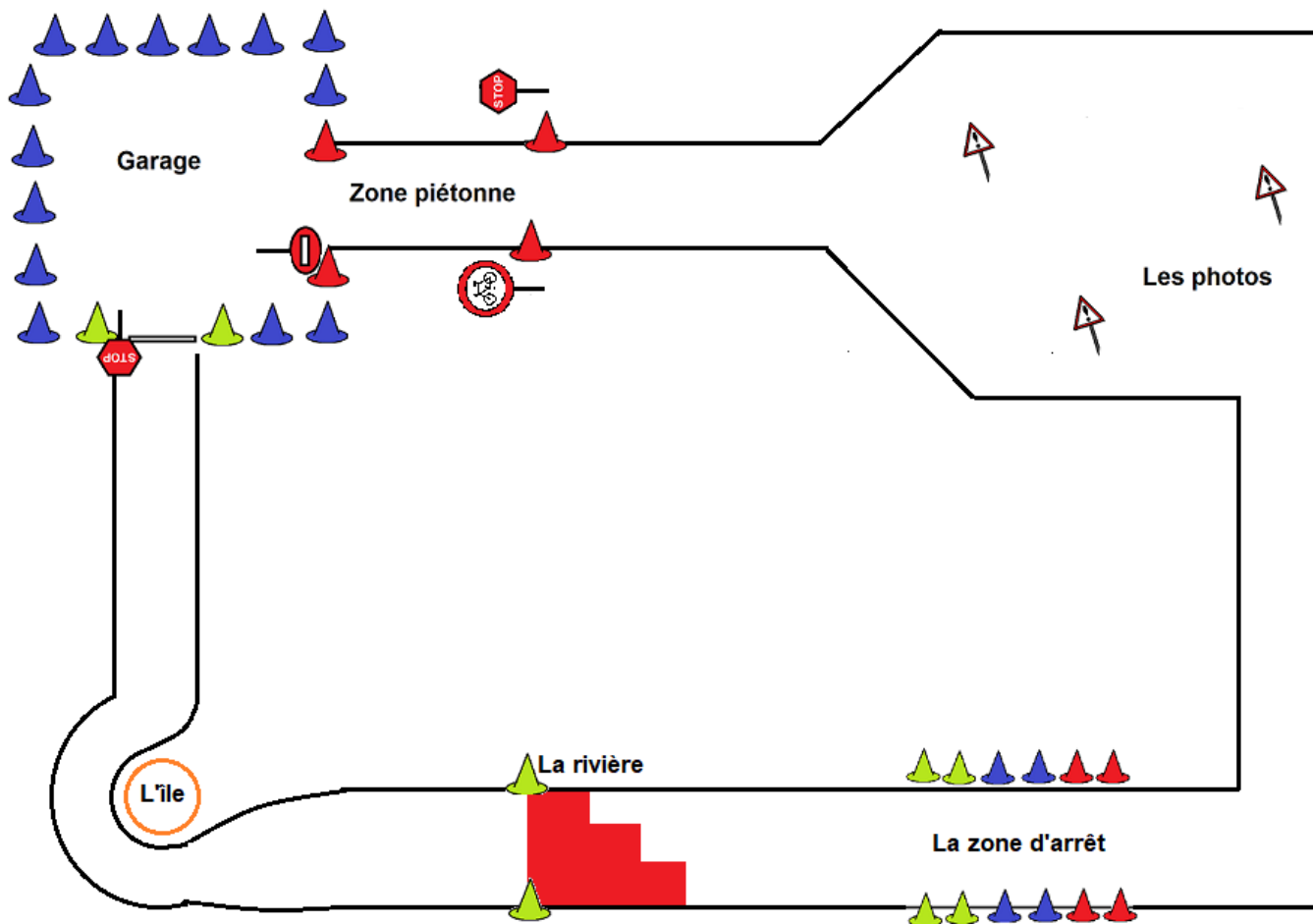
Pour permettre aux élèves de s'exprimer sur :

- Les différents panneaux rencontrés et ce que cela implique (sens de circulation, piéton ou utilisateur d'engins roulants, actions à réaliser)
- Le repérage des différents espaces
- Les différents exercices et leurs critères de réussite
- Les actions à réaliser pour chacun des exercices rencontrés en les verbalisant.

MODULE D'APPRENTISSAGE « ENGINS ROULANTS »



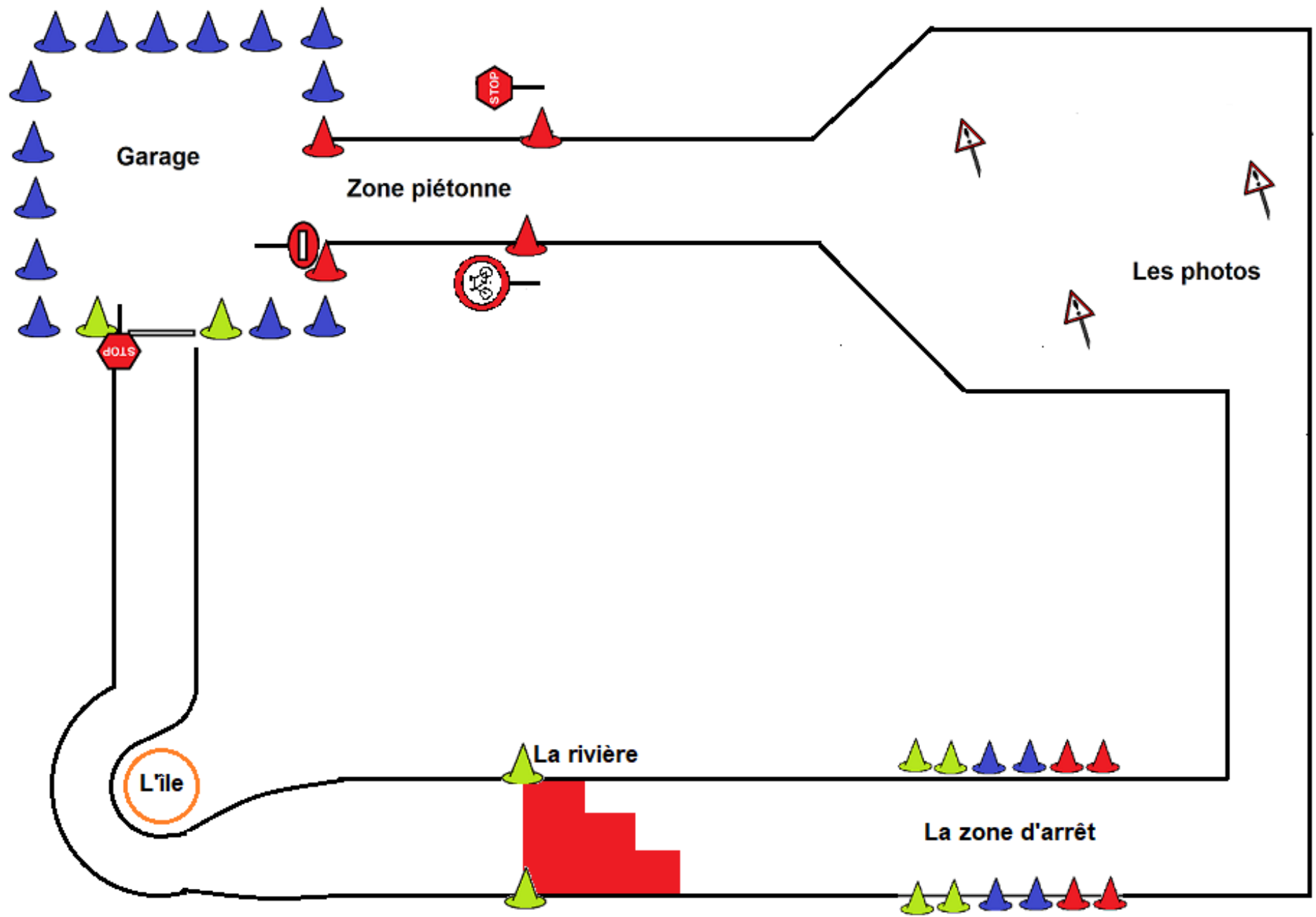
Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied



Sur un parcours. Les élèves sont à pied à côté de leur vélo.

Objectifs :

- Se familiariser avec le parcours
- Apprendre à manipuler des engins roulants
- Apprendre à se diriger tout en prenant des informations autour de soi.



MODULE D'APPRENTISSAGE « ENGIN ROULANT »



Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied

GROUPE 2 : intervenant agréé* ou ATSEM

A partir de jeux :

- Apprendre à manipuler des engins roulants
- Apprendre à se diriger tout en prenant des informations autour de soi
- Apprendre du vocabulaire spécifique aux engins roulants

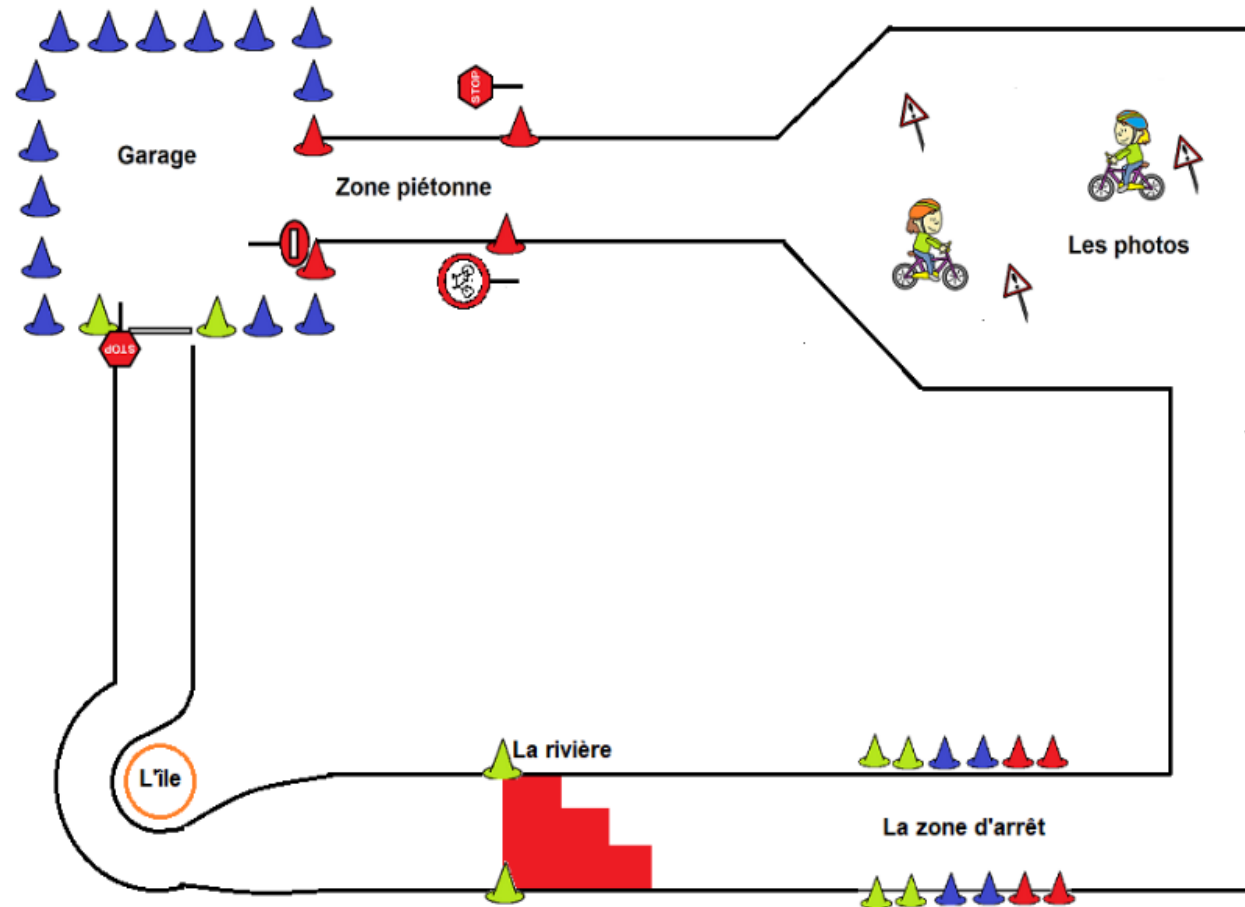
- Jeu de « Jacques a dit ».
- Suivre un camarade :
 - Un sans vélo qui dirige et un à pied à côté de son vélo et qui le suit.
 - Les deux sont à pied à côté de leur vélo. Au signal le second dépasse le premier et devient le guide.



Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied
Séance pratique 2	Atelier avec enseignant : Situation de référence	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux de déplacement avec engins

EVALUATION DIAGNOSTIQUE

Séances sur les engins roulants



GROUPE 2 : intervenant agréé* ou ATSEM

Situations de jeux de déplacement avec les engins :

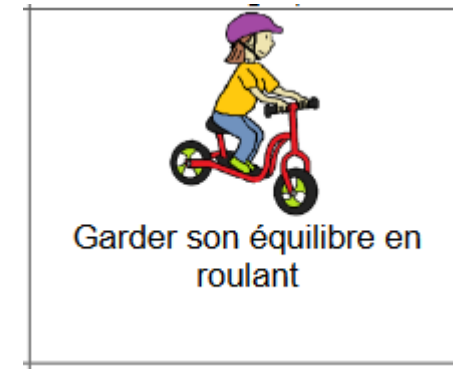
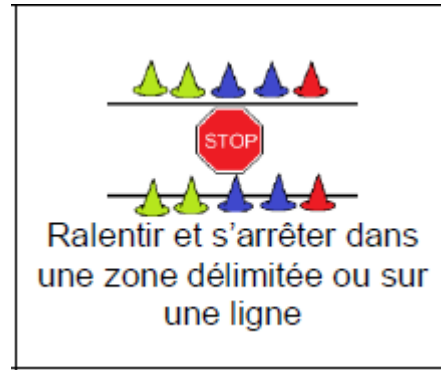
- Se déplacer à pied à côté de son engin et au signal monter dessus (nouveau signal en descendre et rouler à côté...)
- Se déplacer sur son engin roulant et au signal l'échanger avec un camarade.
- Suivre un camarade : un élève à pied qui dirige et un sur son engin roulant qui le suit.
- Suivre un camarade. Les deux sont sur des engins roulants. Au signal le second dépasse le premier et devient le guide.

MODULE D'APPRENTISSAGE « ENGIN ROULANT »



Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied
Séance pratique 2	Atelier avec enseignant : Situation de référence	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux de déplacement avec engins
Séance langage 2	A partir des vidéos de la situation de référence, aider l'élève à remplir son carnet d'apprentissage (point de départ du module)	

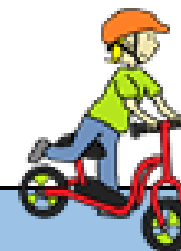
- A l'issue de la séance pratique, avec chaque élève, l'enseignant visionne son parcours et l'aide à remplir son carnet de progrès (point de départ du module d'apprentissage).



- → En dégager le projet d'apprentissage avec les élèves, verbaliser les critères de réussite et définir les critères de réalisation pour réussir les différents exercices.

Pour réussir à faire le parcours je dois apprendre à ...

MODULE D'APPRENTISSAGE « ENGIN ROULANT »



Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied
Séance pratique 2	Atelier avec enseignant : Situation de référence	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux de déplacement avec engins
Séance langage 2	A partir des vidéos de la situation de référence, aider l'élève à remplir son carnet d'apprentissage (point de départ du module)	
Séance langage 3	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La rivière » = se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	

- Visionner des vidéos avec les élèves pour leur permettre de :
comparer les procédures des élèves menant à la réussite ou non de
l'exercice de « la rivière »
- Comprendre et savoir

Quand est-ce qu'on a réussi l'atelier « la rivière » ?

- Comparer les procédures des élèves

Pourquoi Léa a réussi ?

Pourquoi Martin n'a pas complètement réussi ?

- Dégager des principes d'actions :

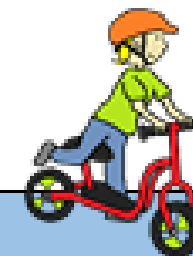
Pourquoi Martin n'a pas encore réussi ?



Comment faut-il faire pour réussir ?



MODULE D'APPRENTISSAGE « ENGINS ROULANTS »



Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied
Séance pratique 2	Atelier avec enseignant : Situation de référence	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux de déplacement avec engins
Séance langage 2	A partir des vidéos de la situation de référence, aider l'élève à remplir son carnet d'apprentissage (point de départ du module)	
Séance langage 3	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La rivière » = se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	
Séance pratique 3	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

Se propulser effectivement / Garder son équilibre / Rouler droit

- Temps 1 : Dans un couloir, laisser l'élève expérimenter la propulsion et rouler en équilibre sans reprise d'appui de manière libre.

Consigne :

« Vous roulez vite et quand vous êtes prêts vous levez le ou les pied(s) / Vous arrêtez de pédaler ».

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

Se propulser effectivement / Garder son équilibre / Rouler droit

- Temps 2 : Idem temps 1 sauf que l'élève doit arrêter de se propulser à un repère.

Consigne :

« Vous allez vite et au plot vous levez le ou les pied(s) / Vous arrêtez de pédaler pour essayer d'aller le plus loin possible ».

Par binôme un autre élève marque d'un plot la reprise d'appui ou l'arrêt de l'engin.

SITUATION D'APPRENTISSAGE :

Se propulser effectivement / Garder son équilibre
/ Rouler droit

- Temps 3 : idem temps 2 + reprise de propulsion avant que l'engin ne s'arrête (sentir le moment où la propulsion devient nécessaire pour se rééquilibrer et reprendre sa route).

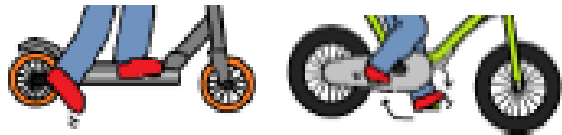
Consigne :

« Vous allez vite et au plot vous levez le ou les pied(s) / Vous arrêtez de pédaler pour essayer d'aller le plus loin possible. Quand vous sentez que votre engin va s'arrêter et que vous allez poser le pied vous devez réussir à relancer votre engin. Il ne doit jamais s'arrêter ».

- Temps 4 :

Exercice de la rivière décroché du parcours.

Se propulser efficacement.



Garder son équilibre en roulant.



Comprendre que l'équilibre est lié à la propulsion :

- J'ai besoin d'avoir suffisamment de vitesse pour trouver mon équilibre.
- Pour gagner en vitesse, je dois me propulser efficacement.
- Si je suis équilibré alors je pourrai rouler droit, prendre des informations en roulant ; réaliser un parcours.

Une propulsion efficace s'observe par des appuis au sol :

- Espacés
- Réguliers
- Alternés (si engin assis)

L'élève parcourt une distance plus ou moins longue sans que cela nécessite de nouvelles actions de propulsion.

MODULE D'APPRENTISSAGE « ENGINS ROULANTS »



Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied
Séance pratique 2	Atelier avec enseignant : Situation de référence	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux de déplacement avec engins
Séance langage 2	A partir des vidéos de la situation de référence, aider l'élève à remplir son carnet d'apprentissage (point de départ du module)	
Séance langage 3	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La rivière » = se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	
Séance pratique 3	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance langage 4	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La zone d'arrêt/ Le STOP »	
Séance pratique 4	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « La zone d'arrêt/ Le STOP »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement

SEANCE D'APPRENTISSAGE :

« la zone d'arrêt »

- Temps 1 :
- Dans un couloir, réussir à s'arrêter dans une zone.

Consigne :

« Vous devez rouler vite et vous arrêter dans la zone de plots ».

- Variable : Augmenter ou réduire la longueur de la zone.



- Temps 2 :
- Dans un couloir, réussir à s'arrêter dans une zone choisie.

Consigne :

« Vous choisissez une couleur de plots, vous devez rouler vite et vous arrêter dans la zone choisie ».

- Variable : les zones de couleur ont des tailles différentes.

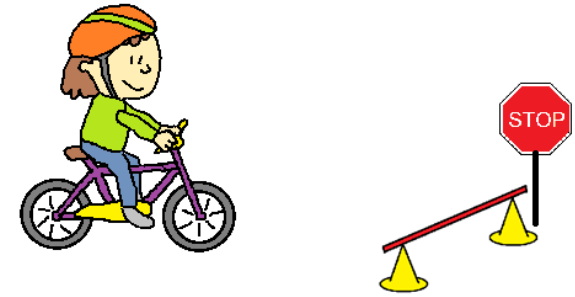


Temps 3 :

- Dans un couloir, réussir à s'arrêter à une ligne sans la dépasser.

Consigne :

« Vous roulez vite et vous vous arrêtez à la ligne sans faire tomber la barre ».



Temps 4 :

- S'arrêter à un signal sonore.

Consigne :

« Vous roulez vite et vous vous arrêtez quand vous entendez le sifflet »
(rappel le klaxon en situation réelle et l'arrêt d'urgence).

Ralentir et s'arrêter dans une zone délimitée.



Comprendre les relations entre :

- Vitesse et distance de freinage.
- Pression exercée sur les freins et distance restant à parcourir avant de s'arrêter.

L'élève :

- A les deux mains sur les freins,
- Conserve son équilibre,
- S'arrête dans la zone délimitée (ni avant, ni après).

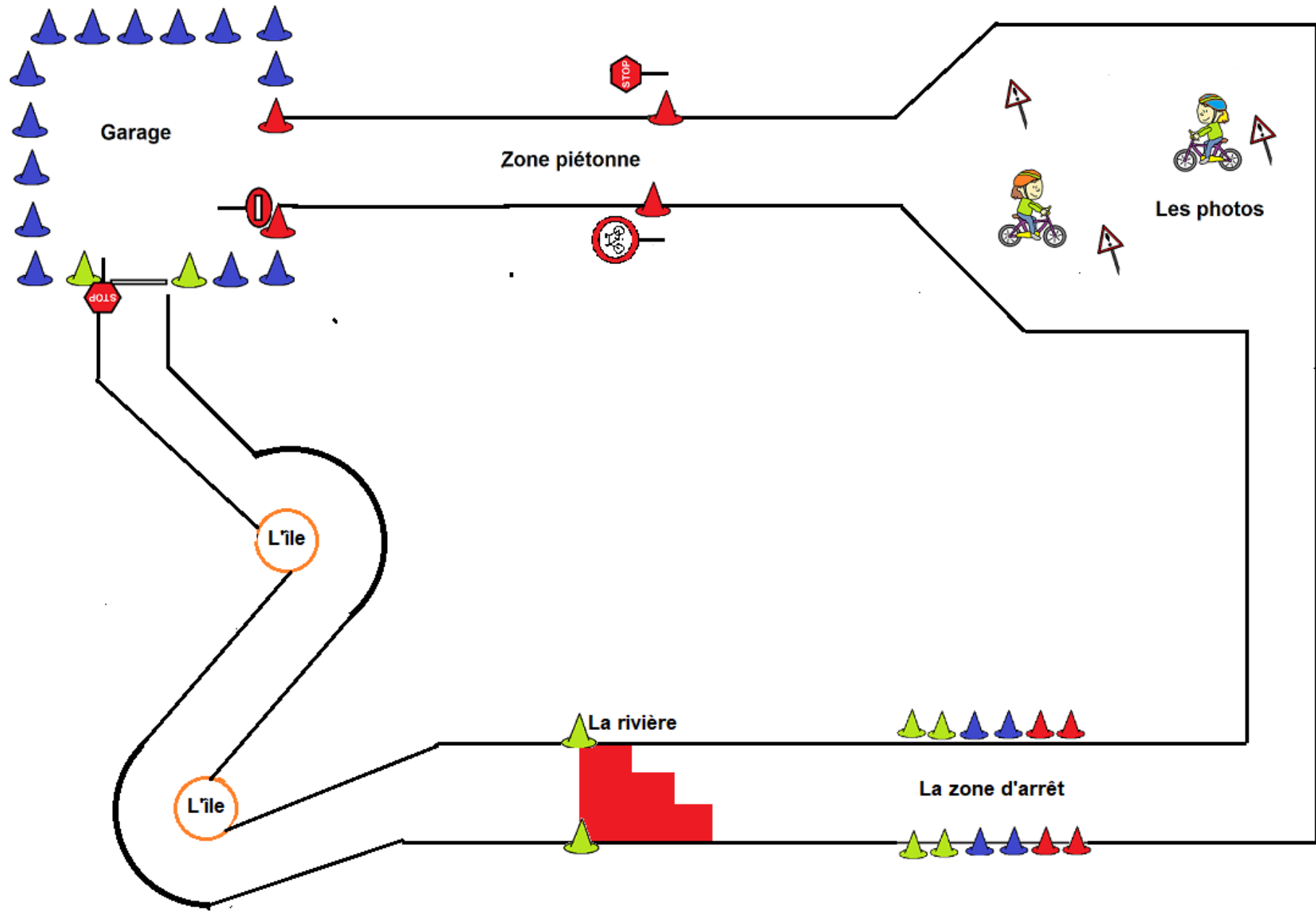
MODULE D'APPRENTISSAGE « ENGIN ROULANT »



Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied
Séance pratique 2	Atelier avec enseignant : Situation de référence	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux de déplacement avec engins
Séance langage 2	A partir des vidéos de la situation de référence, aider l'élève à remplir son carnet d'apprentissage (point de départ du module)	
Séance langage 3	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La rivière » = se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	
Séance pratique 3	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance langage 4	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La zone d'arrêt/ Le STOP »	
Séance pratique 4	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « La zone d'arrêt/ Le STOP »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance pratique 5	Atelier avec enseignant : Evaluation formative : évaluer les capacités des élèves à transférer sur le parcours ce qui a été travaillé lors des situations d'apprentissage.	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux / Entraînement
Séance langage 5	Visionner les vidéos et faire le point avec les élèves sur leurs progrès et l'avancement du projet d'apprentissage.	

EVALUATION FORMATIVE

- Evaluer les capacités des élèves à transformer les compétences travaillées au cours des situations d'apprentissage sur les ateliers « la rivière » et « la zone d'arrêt » intégrés au parcours.
- Faire un point avec les élèves sur leurs progrès depuis l'évaluation diagnostique
- Modification éventuelle du parcours



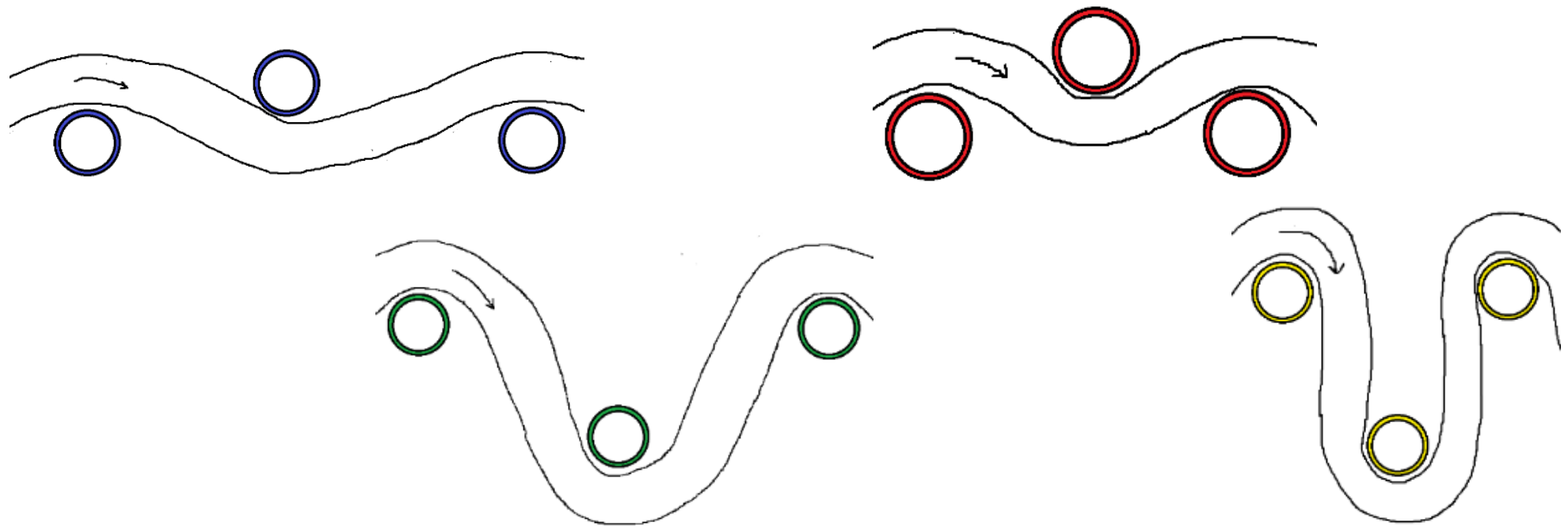
MODULE D'APPRENTISSAGE « ENGINS ROULANTS »



Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied
Séance pratique 2	Atelier avec enseignant : Situation de référence	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux de déplacement avec engins
Séance langage 2	A partir des vidéos de la situation de référence, aider l'élève à remplir son carnet d'apprentissage (point de départ du module)	
Séance langage 3	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La rivière » = se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	
Séance pratique 3	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance langage 4	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La zone d'arrêt/ Le STOP »	
Séance pratique 4	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « La zone d'arrêt/ Le STOP »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance pratique 5	Atelier avec enseignant : Evaluation formative : évaluer les capacités des élèves à transférer sur le parcours ce qui a été travaillé lors des situations d'apprentissage.	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux / Entraînement
Séance langage 5	Visionner les vidéos et faire le point avec les élèves sur leurs progrès et l'avancement du projet d'apprentissage.	
Séance langage 6	Elaboration collective du projet d'apprentissage « Changer de direction »	
Séance pratique 6	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « Changer de direction »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement

Temps 2 :

- Proposer des slaloms pour travailler l'alternance dans les changements de direction.
- Variable : jouer sur l'écartement des obstacles dans les deux dimensions (\leftrightarrow \updownarrow)



Changer de direction



Comprendre la relation entre la direction à prendre, les actions à réaliser sur l'engin et les équilibres à recréer.
Comprendre que la conduite d'engins passe par des changements de direction liés :

- Au parcours ou itinéraire à suivre
- Aux différents obstacles rencontrés

L'élève :

- Prends l'information
- Régule sa vitesse
- Reste dans les limites du parcours et/ ou réalise l'exercice sans toucher les obstacles.

MODULE D'APPRENTISSAGE « ENGINS ROULANTS »



Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied
Séance pratique 2	Atelier avec enseignant : Situation de référence	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux de déplacement avec engins
Séance langage 2	A partir des vidéos de la situation de référence, aider l'élève à remplir son carnet d'apprentissage (point de départ du module)	
Séance langage 3	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La rivière » = se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	
Séance pratique 3	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance langage 4	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La zone d'arrêt/ Le STOP »	
Séance pratique 4	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « La zone d'arrêt/ Le STOP »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance pratique 5	Atelier avec enseignant : Evaluation formative : évaluer les capacités des élèves à transférer sur le parcours ce qui a été travaillé lors des situations d'apprentissage.	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux / Entraînement
Séance langage 5	Visionner les vidéos et faire le point avec les élèves sur leurs progrès et l'avancement du projet d'apprentissage.	
Séance langage 6	Elaboration collective du projet d'apprentissage « Changer de direction »	
Séance pratique 6	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « Changer de direction »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance langage 7	Elaboration collective du projet d'apprentissage « Prendre des informations tout en roulant »	
Séance pratique 7	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « Prendre des informations tout en roulant »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement

SéANCE D'APPRENTISSAGE :

prendre des informations tout en roulant

Il s'agit pour les élèves de circuler et de dire quels dessins ils ont rencontré. L'espace de circulation présente des pancartes, certaines avec des dessins (animaux, objets...), les autres sont blanches. L'objectif est de permettre à l'élève de prendre l'habitude d'observer son environnement pour prendre de l'information.

Temps 1 :

- Dans un couloir, placer des pancartes orientées face aux élèves à leur droite (pas plus de 3 avec des dessins).

Consigne : « Vous devez suivre le chemin et regarder sur les pancartes les dessins pour dire à l'arrivée ce que vous avez vu. Vous ne devez pas vous arrêter sur le chemin ».

- Variables :
- Nombre de pancartes
- Pancartes placées à droite et à gauche du couloir.

Temps 2 :

- Dans un espace libre, placer des pancartes dans diverses directions.

Consigne :

« Vous devez circuler et regarder sur les pancartes les dessins pour dire à l'arrivée ce que vous avez vu. Vous ne devez pas vous arrêter, vous avez le droit de tourner autour des pancartes, de passer plusieurs fois au même endroit ».

Variables :

- Jouer sur l'orientation des pancartes dans l'espace pour amener les élèves à prendre de l'information venant de différentes directions.
- Nombre de pancartes.

MODULE D'APPRENTISSAGE « ENGIN ROULANTS »



Séance langage 1	S'approprier le parcours en jouant avec une maquette (= situation de référence) Comprendre les différents espaces, ateliers, les panneaux et le sens de circulation que cela implique	
Séance pratique 1	Atelier avec enseignant : Découverte du parcours à pied à côté de son engin roulant	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux pour apprendre à manipuler les engins roulants à pied
Séance pratique 2	Atelier avec enseignant : Situation de référence	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux de déplacement avec engins
Séance langage 2	A partir des vidéos de la situation de référence, aider l'élève à remplir son carnet d'apprentissage (point de départ du module)	
Séance langage 3	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La rivière » = se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	
Séance pratique 3	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : se propulser efficacement/ Garder son équilibre / Rouler droit	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance langage 4	Elaboration collective du projet d'apprentissage « La zone d'arrêt/ Le STOP »	
Séance pratique 4	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « La zone d'arrêt/ Le STOP »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance pratique 5	Atelier avec enseignant : Evaluation formative : évaluer les capacités des élèves à transférer sur le parcours ce qui a été travaillé lors des situations d'apprentissage.	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux / Entraînement
Séance langage 5	Visionner les vidéos et faire le point avec les élèves sur leurs progrès et l'avancement du projet d'apprentissage.	
Séance langage 6	Elaboration collective du projet d'apprentissage « Changer de direction »	
Séance pratique 6	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « Changer de direction »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance langage 7	Elaboration collective du projet d'apprentissage « Prendre des informations tout en roulant »	
Séance pratique 7	Atelier avec enseignant : Situation d'apprentissage : « Prendre des informations tout en roulant »	Atelier avec IE ou ATSEM : Situation de référence/ Entraînement
Séance pratique 8	Atelier avec enseignant : Evaluation sommative : évaluer les capacités des élèves à transférer sur le parcours ce qui a été travaillé lors des situations d'apprentissage	Atelier avec IE ou ATSEM : Jeux / Entraînement
Séance langage 8	A l'aide de la vidéo, aider l'élève à constater ses progrès et remplir son carnet de progrès	

EVALUATION SOMMATIVE

- Evaluer les capacités des élèves à transférer les compétences travaillées au cours des situations d'apprentissage sur les ateliers intégrés au parcours.
- A l'issue de l'évaluation sommative, l'enseignant visionne avec chaque élève la vidéo de son parcours. Avec l'aide de l'enseignant, l'élève complète son carnet de progrès lui permettant de constater les progrès réalisés au cours du module.

Pour concevoir et mettre en œuvre des modules d'apprentissages pour apprendre aux élèves à se déplacer à vélo sur la route en préservant leur sécurité et celle des autres

⇒ **Ressources pédagogiques**

Site EPS 50

↳ Rubrique : **Education à la Sécurité Routière**

↳ Sous-rubrique : **Elève rouleur**