A4FormerCollegien-Rose:Mise en page 1 26/03/09 16:42 Page 1

Naviguer pour découvrir l'environnement

Situation d'animation «Photo maton»

Tirée de la fiche n°12 du «Kit Environnement», FFVoile 2006

Découverte

Projet

- **Exploration et découverte du milieu.**

Contexte

- **Dans le cadre d'un travail sur l'identification des oiseaux marins, utiliser la navigation pour observer des espèces dans leur environnement naturel.**

Mots clefs

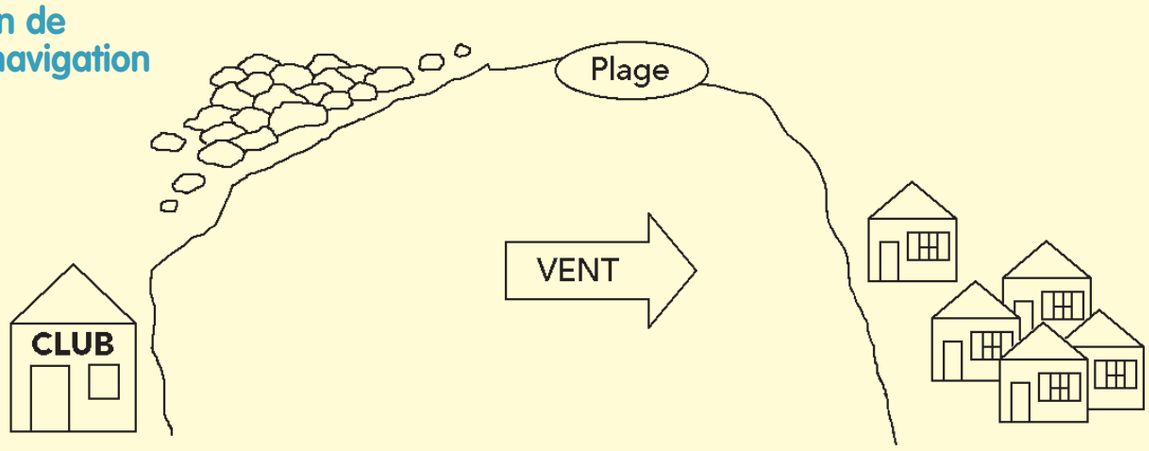
- **Photo**
- **Oiseaux**
- **Observation**

Caractéristiques générales de la situation

- **Préparer l'itinéraire avec le groupe en choisissant des zones ou l'observation est possible et que les élèves peuvent atteindre : seuls à la voile, seuls à la rame, en remorque.**

  - Emportez un appareil photo numérique pour faire des photos des oiseaux rencontrés.
  - Demandez aux élèves de retenir des détails pour chaque oiseau : couleur, bec, taille, zone et contexte, activités de l'oiseau, …
  - De retour à terre, identifier les oiseaux à l'aide de vos outils de reconnaissance (clefs de détermination, affiche, documents,…)
  - Afficher les photos prises une fois que les oiseaux sont identifiés.

Plan de la navigation



Conduites et événements susceptibles d'apparaître

- **Les élèves ont des difficultés sur les routes proposées :**
  - Les voiles ne sont pas gonflées.
  - Un ou plusieurs bateaux font demi tour sans le vouloir et n'arrivent pas à repartir.
  - L'équilibre des bateaux est remis en cause par les positions des élèves.
- **Les élèves n'arrivent pas à regarder les oiseaux et à piloter en même temps.**
- **Les élèves font trop de bruit et l'ambiance n'est pas adaptée à un projet d'observation.**
- **Les élèves veulent débarquer, et ce n'était pas prévu à cause de conditions difficiles d'accès.**
- **Les élèves n'arrivent pas à se souvenir de ce qu'ils ont vu au moment de la prise de vue, et ils confondent dans leur souvenir les oiseaux observés**
- **Le temps de remorquage sera long, il faudra occuper les élèves durant ce temps si possible en relation avec le thème de la séance.**

A4FormerCollegien-Rose:Mise en page 1 26/03/09 16:42 Page 2

Naviguer pour découvrir l'environnement

Situation d'animation «Souvenir, souvenir»

Tirée de la fiche n°7 du «Kit Environnement», FFVoile 2006

Perfectionnement

Projet

- **Exploration et découverte du milieu.**

Contexte

- **Dans le cadre d'une analyse de paysage, utiliser la vue du large pour compléter les observables étudiés sur carte et utiliser les points remarquables comme repères d'orientation sur l'eau.**

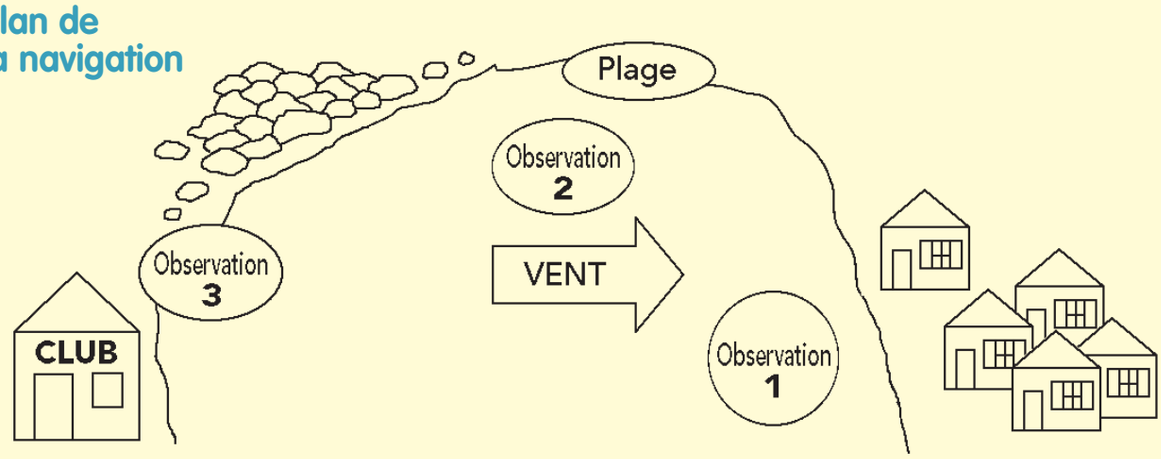
Mots clefs

- **Paysage**
- **Observation**
- **Orientation**

Caractéristiques générales de la situation

- **Choisir avec les élèves un itinéraire en fonction des points remarquables qui alimentent l'étude du paysage.**
  - Au cours de la navigation, faites arrêter le groupe à différents points sur l'eau et demander aux élèves de faire des observations sur le paysage et le littoral.
  - De retour à terre, noter les observations : végétation, reliefs et nature des sols, constructions et bâtiments…
  - Le lendemain, construire la navigation à partir des repères relevés et retourner sur le site pour vérifier ou compléter les observations.

Plan de la navigation



conduites et événements susceptibles d'apparaître

- **Pendant l'observation, les bateaux :**
  - N'arrivent pas à rester groupés.
  - Sont trop proches et risquent la collision.
- **Les élèves n'arrivent pas à observer, trop préoccupés par le maintien des bateaux à l'arrêt.**
- **L'arrêt est trop long, les élèves se lassent ou ont froid.**
- **Il y a trop d'informations à retenir, les élèves oublient trop d'éléments.**
- **Pour trouver deux sites différents, la navigation risque d'être très longue et/ou monotone.**
- **Entre deux points d'observation, les élèves naviguent mais, faute de consignes et de taches à réaliser, ils s'ennuient.**

A4-JauneCollegienEnv Role:A4RECTO-VERSOJaune_col_e.qxd 26/03/09 15:49 Page 1

Rôle et place de chacun dans les enseignements

La pratique de la voile scolaire en EFV conduit à la rencontre de deux groupes d'enseignants : les enseignants de l'école (instituteurs, professeurs des écoles ou de lycée-collège-LP) et les moniteurs de voile, diplômés d'Etat et spécialistes de l'activité.

Leurs formations initiales n'ont pas les mêmes fondements : pour les enseignants du monde scolaire, pratiquer la voile nécessite le traitement pédagogique ou didactique de situations d'apprentissage dédiées aux élèves dans le système éducatif obligatoire.
La mission d'instruire souligne aussi un autre enjeu : la réussite de tous dans les apprentissages, en terme de savoirs et de méthodes.

Pour les professionnels de la voile, l'acte pédagogique s'adresse généralement à un public volontaire, sur des temps de loisirs sportifs. Il s'inscrit dans une logique didactique essentiellement centrée sur les apprentissages techniques.

L'ambition de cette mallette est de fournir des outils propices à un travail concerté, respectant les ambitions et la culture de chacun.

Au cours du déroulement de l'activité *(vu les effectifs il y a souvent au moins deux groupes sur l'eau)*, **différents types de relations peuvent s'instaurer entre les deux enseignants :**

Une relation de subordination : la relation de l'enseignant sur le moniteur est "hiérarchique". Le moniteur alterne soumission et rébellion parce qu'il ne se sent pas reconnu mais utilisé ;

Une relation de délégation totale de compétences par l'enseignant : il laisse au moniteur les choix des contenus mais aussi des modalités. L'enseignant s'informe en début ou fin de séance ;

Une relation amenant à une juxtaposition des interventions : il n'y a pas d'échanges sur les actes d'enseignement. Cette situation aboutit à des expériences différentes selon les groupes d'élèves ;

Une relation de partenariat : co-encadrement ou encadrement co-construit, autour d'un référentiel commun.

Cette dernière situation paraît la mieux adaptée. Elle permet de maintenir la cohésion de la classe et la continuité des apprentissages, mais ce partenariat n'est pas évident.

Pour réussir le partenariat, des pistes sont à privilégier :

- **Construire ensemble et autour d'outils communs le projet de cycle de la classe.** Clé de voûte de l'édifice, il répond à deux principes : c'est un acte institutionnel inscrit dans le cadre réglementaire de l'Education Nationale. C'est aussi un acte pédagogique qui formalise les objectifs à atteindre ensemble : compétences, connaissances, savoirs à construire et transformations visées par rapport aux besoins des élèves.
- **Discuter en amont de la place et de l'intervention de chacun :** trop de classes arrivent sans contacts/rencontres préalables *(non administratifs)*. Ces moments peuvent pourtant être organisés entre les deux intervenants directs : le moniteur et le professeur, par exemple, lors de bilans de navigation faits par les deux enseignants.
- **Reconnaître mutuellement les compétences de chacun :** le professeur responsable de sa classe et des objectifs scolaires est le maître d'ouvrage. Le moniteur spécialiste de l' activité voile et de la sécurité sur l'eau est le maître d'œuvre. Pour la réussite du projet de classe, les deux enseignants sont complémentaires.

Chacune des compétences à construire peut être ciblée de façon complémentaire par les enseignants. Ceci est clairement explicite dans le bulletin officiel n° 28 du 15 juillet 2004 relatif à l'éducation à l'environnement durable : « Les équipes pédagogiques sont appelées à définir de manière collégiale des temps forts et des points d'ancrage dans chaque discipline pour construire une progression coordonnée ».Il convient donc de définir à l'avance le rôle et la place de chacun des enseignants (professeurs des différentes matières et spécialistes des activités nautiques ou d'environnement).

A4-JauneCollegienEnv Role:A4RECTO-VERSOJaune_col_e.qxd 26/03/09 15:49 Page 2

L'éducation à l'environnement au collège

Depuis la circulaire du 8 juillet 2004, l'Education à l'Environnement à l'Ecole vise à s'intégrer dans une perspective de développement durable. Ce concept revêt une dimension éducative particulièrement riche car elle prend en compte :

- **les différentes échelles de temps et d'espace**,
- **la complexité du domaine** dont les multiples composantes, interagissant entre elles, appellent une approche systémique,
- **les différents axes d'analyse scientifique** qui fondent un développement durable (composantes environnementales, économiques, sociales et culturelles),
- **la complexité des questions et des réponses envisagées,** ce qui implique une approche critique et met en valeur l'importance des choix et la responsabilité de chacun dans ces choix.

Si les activités pratiquées lors de ces séjours contribuent à la mise en oeuvre des programmes, il convient de ne pas se disperser dans une trop grande diversité d'activités. Il s'agira de préparer le séjour autour de sujets d'études ou d'activités mesurées et répondant aux objectifs fixés par les professeurs. L'éducation à l'environnement doit se faire tout au long de la scolarité, de l'école primaire au lycée.

L'éducation à l'environnement et au développement durable n'est en aucun cas une nouvelle discipline. **« Au collège l'ensemble des disciplines doit concourir à l'éducation à l'environnement et au développement durable »**, les apprentissage étant étayés par des enseignements disciplinaires répondant aux programmes, transdisciplinaires, ou par la mise en place de projets ou d'itinéraires de découverte, enfin par le débat.

La classe de découverte répond aux besoins de l'éducation à l'environnement et au développement durable car elle permet la mise en place de démarches pédagogiques variées **« en privilégiant des situations concrètes qui développeront chez les élèves la sensibilité, l'initiative, la créativité, le sens des responsabilités et de l'action. »**

Les thèmes abordés généralement lors des classes de découvertes et répondant aux programmes officiels de collège sont la biodiversité, les changements climatiques, la gestion des ressources, etc. L'éducation à l'environnement ne peut cependant exclure certains apprentissages tels que l'éducation à la santé et au risque, la citoyenneté, et plus généralement au développement solidaire ceci afin de permettre aux élèves de mesurer les conséquences de leurs actions sur l'environnement.

Les séjours maritimes constituent un cadre structuré et structurant pour mieux aborder la connaissance de l'environnement. En effet l'approche sensorielle d'un milieu naturel, humain et culturel nouveau, l'étonnement et le dépaysement qu'il provoque, sont autant d'occasion de comprendre et de communiquer ».

Les objectifs prioritaires d'apprentissages transversaux de ces séjours doivent être :

- ***Le développement de l'autonomie, esprit d'initiative, responsabilisation et socialisation***
- ***Respect de l'autre et de son travail, des règles collectives, respect de l'environnement et du patrimoine***
- ***Acquisition ou perfectionnement de méthodes de travail***
- ***Maîtrise de la langue***

Par l'étude du milieu maritime et la pratique d'activités nautiques, l'élève est amené à enrichir ses savoirs, savoir-faire et savoir-être afin de devenir un éco-citoyen responsable, garant du devenir de la planète.

A4-OrangeCollegienEnv Projet:A4RECTO-VERSOOrange_col_e.qxd 26/03/09 15:44 Page 1

Former un collégien sensible à son environnement

Un projet de navigation au service de l'exploration

Les nombreuses formes de pratiques de la voile et la diversité de ses engins permettent d'envisager différents projets de navigation. Il est important de faire émerger le projet de l'élève/de la classe afin de négocier et envisager les possibles. Un choix reste alors à faire.

En effet, le projet de navigation oriente l'activité et donc l'engagement de l'élève et détermine les contenus prioritaires du cycle.

Les EFV présentent à leurs publics trois grands types de pratique :

- EXPLORATION
- PERFORMANCE
- SENSATION

L'Education Nationale spécifie dans ses programmes d'EPS, quatre types d'expériences fondamentales et les groupes d'activités permettant prioritairement de les vivre. La voile est classée parmi les activités permettant les relations avec un environnement physique inconnu et changeant.

Projet EXPLORATION

L'expérience fondamentale que l'élève devra avoir vécue dans sa scolarité au collège, correspond à un projet **"EXPLORATION"** des EFV. Sur les plans culturels et méthodologiques, l'EPS devra le favoriser dans les premiers cycles de pratique :

- " Relations avec un environnement physique inconnu et changeant…conduire un déplacement efficace et économique en sécurité pour soi ou pour les autres…activités de pleine nature*"

En EFV c'est donc ce projet qui est à favoriser et illustré dans ce dossier.

L'utilisation des deux autres projets de navigation reste possible pour un projet pédagogique spécifique.

Projet PERFORMANCE

Deux **"types d'expériences"** pourraient correspondre :

- "…dans un environnement physique connu et constant…mobiliser efficacement ses ressources et les développer pour produire une performance la meilleure possible, mesurée en rapport au temps et à l'espace…
- …relations de confrontation avec autrui avec ou sans coopération…maîtriser seul ou collectivement des problèmes posés par l'opposition à autrui*…"

En EFV, la régate et les épreuves de vitesse permettraient un projet de navigation de ce type.

Projet SENSATION

Ce troisième "type d'expérience" pourrait correspondre au type **"SENSATION"** des EFV :

- "…relations de communication avec autrui et d'expression artistique….construire et développer des actions motrices efficaces destinées à être vues et jugées par autrui…dimension acrobatique et/ou esthétique…*."

En EFV, les ballets nautiques, le funboard dans les vagues ou le free-style permettraient un projet de navigation de ce type.

* : Extraits des programmes scolaires

A4-OrangeCollegienEnv Projet:A4RECTO-VERSOOrange_col_e.qxd 26/03/09 15:44 Page 2

Les différents projets de navigation et compétences associées

A titre d'exemple, le tableau ci-dessous présente les intitulés possibles des compétences selon trois niveaux.

DIVERSIFIER ET ENRICHIR LE PROJET PÉDAGOGIQUE

Education Nationale / Types d'expériences fondamentales EFV/ Niveaux d'autonomie	Adapter ses déplacements aux différents types d'environnements "EXPLORATION"	Conduire un affrontement individuel et/ou collectif "PERFORMANCE"	Concevoir et réaliser des actions à visée esthétique ou Réaliser une performance mesurée "SENSATION"
Niveau 1	▸ A partir d'un projet d'itinéraire, partir et revenir d'un point de départ (sur l'eau, plage ou ponton), seul ou à plusieurs, en respectant les premières consignes de sécurité sur un trajet en route directe.	▸ Réaliser un itinéraire en route directe plus vite que les autres. ▸ Respecter les règles élémentaires de priorité.	▸ Record personnel/d'équipage de vitesse sur le trajet. ▸ Tenir la gîte ou le trapèze ou le spi ou le harnais…sur le trajet.
Niveau 2	▸ Construire et conduire un projet d'itinéraire afin de partir et revenir à la plage ou au ponton, seul ou à plusieurs, en toute sécurité, en rejoignant au cours du déplacement au moins un point au vent et en naviguant à plusieurs allures (routes indirectes).	▸ Réaliser un itinéraire plus vite que les autres. ▸ Respecter les règles élémentaires de priorité. ▸ Utiliser la vidéo.	▸ Juger la difficulté technique et esthétique. ▸ Etablir un record sur le trajet. ▸ Juger la difficulté acrobatique.
Niveau 3	▸ Rejoindre de façon autonome n'importe quel point sur le plan d'eau et en revenir dans un temps limité, en imaginant son itinéraire, dans le respect des règles de navigation et en s'adaptant aux conditions météo.	▸ Adapter des choix tactiques à une stratégie pendant le trajet, en fonction des opportunités, de l'évolution de ses capacités, des conditions de navigation (variations en direction ou intensité du vent) et des positions des adversaires, dans le respect des règles de route et de priorité sur le parcours.	▸ Concevoir et réaliser dans un temps limité le plus de figures possibles dans un espace défini et selon une cotation artistique, construite et visible par des juges. Ou concevoir un ballet nautique à plusieurs embarcations. Réaliser un run de vitesse maximal, sur un ensemble de trois trajets d'allures différentes imposés (bon plein, travers, largue) ou sur trois tentatives du même trajet.

CHEMISEVertFoncePrimaire:518x320mm 27/03/09 14:37 Page 1

Sommaire

Rôle et place de chacun dans les enseignements

Les programmes en Education et au Développement Durable au collège

Un projet de navigation au service de l'exploration

Le premier cycle environnement maritime au collège

Exemple de leçon

Fiche de connaissance "Comment naissent les nuages ?"

Le deuxième cycle environnement maritime au collège

Exemple de leçon

Fiche connaissance "Comment prévoir le temps ?"

Projet pédagogique

Fiche vierge d'une séance

Fiche vierge de connaissance

Fiche explicative de la construction d'une séance

Le réseau des Ecoles Françaises de Voile accueille chaque année de nombreuses classes. Ce dossier propose des outils pour les enseignants et les éducateurs des centres nautiques dans l'objectif de les aider à mieux accueillir ces séjours.

Apprendre la voile dans le cadre de l'école c'est avant tout tenter d'y trouver l'envie de continuer à en faire...

Pour cela chaque élève doit :

- rejoindre une **communauté des marins**, apprendre à savoir partir pour être sûr de revenir à "bon port".
- découvrir le plaisir de manipuler et **maîtriser un engin écologique** qui procure des **sensations** : glisse douce ou rapide, équilibres stables ou limites, aller loin ou admirer la terre vue de la mer, comprendre un autre milieu naturel…
  Un large champ de possibles s'ouvre aux élèves.

En collaboration avec : Ecole Nationale de Voile

LE LABEL FFVOILE efv — BANQUE POPULAIRE PARTENAIRE OFFICIEL — orange PARTENAIRE OFFICIEL

FFVoile

FEDERATION FRANCAISE DE VOILE
17, rue Henri Bocquillon 75015 PARIS
www.ffvoile.org

Rédaction : Pascale Bouton, Département Formation/Recherche de l'Ecole Nationale de Voile - Véronique BURY, IUFM Orléans
Madeleine VAILLEUX - Marc MILLOT.
Coordination : Département Développement FFVoile - Création : SATINE

FFVoile

former un collégien sensible à son environnement

Sensation Performance Exploration

CHEMISEVertFoncePrimaire:518x320mm 27/03/09 14:37 Page 2

Introduction

Apprendre à naviguer pour quel projet ?

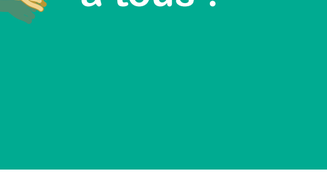
Le projet de navigation représente la finalité de pratique, ce qui motive l'entrée dans l'activité. Il est défini autant par les élèves que par leurs enseignants. Il détermine fortement l'engagement des élèves dans l'action. Les Ecoles Françaises de Voile et les programmes scolaires de l'Education Nationale ont identifié différentes finalités de pratique dans le cadre de l'Education Physique et Sportive.
Parmi elles, la pratique de la voile peut répondre à trois grandes finalités :

- **la finalité *"Performance"*** (le progrès technique en priorité),
- **la finalité *"Sensation"*** (la vitesse et l'esthétique avant tout),
- **la finalité *"Exploration"*** (la voile comme un moyen de découverte).

Cette dernière forme de pratique sera à favoriser dans un cycle scolaire. En effet, *"adapter ses déplacements"* ou *"se déplacer dans un nouvel environnement"* revêt une dimension culturelle mais répond aussi à l'enjeu sécuritaire des pratiques de pleine nature à l'école : elle permet d'apprendre à préserver son intégrité et celles des autres.

Les essentiels

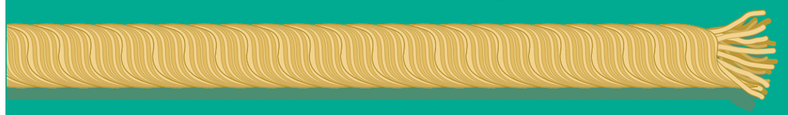
Ce dossier s'articule autour de deux cycles de voile de chacun dix heures de pratique effective sur l'eau. Si le séjour est long (au moins plus de 10 demi-journées) ils peuvent représenter une suite. Les deux cycles de pratique se différencient en terme de **niveaux d'appropriation d'un espace de navigation** : d'abord celui permis par des routes directes, puis celui plus complexe des routes indirectes.

	Cycle de découverte	Cycle de perfectionnement
Durée du cycle	10 heures (5 à 8 séances)	10 heures (5 à 8 séances)
Compétences voile	Se déplacer à la voile sur un trajet choisi et encadré par le moniteur.	Atteindre tout point du plan d'eau sur un trajet choisi et encadré par le moniteur.
Connaissances et méthodes	Construire d'autres savoirs à partir de la navigation.	
Représentation	**Navigation encadrée en route directe.**	 **Navigation encadrée en route indirecte.**

Les outils pour vous aider à prendre le large…

	Nom des documents	Pour quoi faire ?
1	Fiche "Rôle et place de chacun"	Elle précise la complémentarité entre les enseignants des EFV et de l'établissement.
1	Fiche "Les programmes"	Elle permet de comprendre le cadre institutionnel particulier à respecter.
2	Fiche "Les différents projets de navigation et compétences associées"	Elle présente les différentes modalités de pratique de la voile au sein d'une EFV et dans le cadre de l'EPS[1] et les compétences qu'il est possible de construire (spécifiques à la voile ou générales/transversales).
3 4	Fiches "Projet de cycle"	Elles proposent les programmes et contenus dans le cadre d'une ***pratique scolaire*** (EPS et autres disciplines). Elles servent de base pour contractualiser le ***projet pédagogique de la classe***.
5 6	Fiches "Exemple de leçon/séance"	Proposition d'utilisation de la grille de préparation de séance. Elles proposent un exemple de 2nde leçon (présentation complète ou version simplifiée) pour le niveau découverte et le niveau perfectionnement.
7	Fiche Projet pédagogique	A imprimer et compléter. C'est un outil pour aider les enseignants des écoles de voile et de l'établissement à rédiger le contrat en amont du séjour.
8	Fiches Connaissances (découverte et perfectionnement)	Elles présentent un exemple de contenu, pour l'enseignant et pour l'élève.
9	Fiche explicative de leçon et fiche vierge	Elle permet de comprendre le cadre méthodologique proposé : choisir des situations évolutives et adaptées aux élèves plutôt qu'une suite d'exercices. C'est un exemple de cadre de préparation à manipuler et faire évoluer entre enseignants.

En fin de dossier, des modèles de fiches vierges à photocopier et compléter pour construire son projet et ses séances.



Bon vent à tous !

(1) *Education Physique et Sportive.*

Un lexique pour un langage pédagogique commun

Cycle EPS

Il s'agit d'une unité de temps destiné à l'apprentissage et programmé en terme de durée. 10h de pratique effective sont nécessaires pour valider un niveau 1 ou niveau découverte. 20h au total permettent d'atteindre un niveau 2 c'est-à-dire un niveau de perfectionnement dans l'activité.

Compétence

"Ensemble articulé de connaissances et de méthodes". L'Education Nationale précise encore : "*Les apprentissages mènent en EPS à l'acquisition de compétences. A chaque étape de la scolarité, les élèves révèlent dans chacune des activités abordées, de nouveaux pouvoirs qui leur permettent de se montrer compétents.*
Ils développent, en tant que pratiquant et par la tenue d'autres rôles sociaux (observateur, juge, arbitre.), un système de connaissances, facilitant les apprentissages ou constituant de véritables outils et méthodes d'action et d'adaptation." Cette définition est donc spécifique à l'éducation nationale.
La compétence n'est pas observable en tant que telle. L'élève doit pouvoir démontrer sa compétence dans une situation précise et en lien avec le cycle.

L'EN précise aussi qu'il y a plusieurs types de compétences :

- Spécifiques : à l'activité elle-même, elles permettent de mobiliser les connaissances particulières à celles-ci.
- Générales ou transversales : en lien avec toutes les disciplines de la scolarité, elles déterminent les méthodes d'action et d'adaptation.
- Communes : en EPS et dans le secondaire seulement, et relative à un même groupe d'activité, d'expériences et donc qui permettent de répondre à un même type de problème.

Connaissance

Elle est stabilisée et vérifiée, validée par les experts d'une discipline. Elle a souvent fait l'objet d'une formalisation et est écrite dans les documents scolaires ou spécialisés. Pour plus d'efficacité elle se transmet de manière formelle mais après expérimentation et comme réponse à un constat. Il est de la responsabilité des enseignants de veiller à la mémorisation et stabilisation de celles-ci.
Exemples :

En voile, les notions physiques relatives au fonctionnement de l'engin ; en EPS les savoirs issus des sciences biologiques sur l'équilibre ou la préservation d'un corps humain ; en sciences expérimentales/SVT les caractéristiques d'une espèce et la chaîne alimentaire.

Savoir

Il caractérise une construction par mise en lien des différentes connaissances utiles à l'action et des effets de celle-ci. Dans les fiches leçons présentées, il a été choisi de l'écrire sous forme de ce que l'élève pourra énoncer comme principe d'action et qui sera donc le signe d'une construction effective.

Situation de référence (ou d'animation)

C'est un choix pédagogique que de rentrer dans le cycle par une situation de référence. Elle permet de se confronter dès la première mise en activité à une situation "totale", proche de ce que l'élève imagine pouvoir et vouloir faire durant le cycle.
Elle doit être suffisamment sollicitante pour qu'il y rencontre :
a) une réelle activité dans la situation ;
b) un constat du besoin d'apprendre de nouvelles choses pour parvenir à faire seul ou mieux après son stage ;
c) le plaisir et les raisons de s'engager dans cette recherche ;
d) la certitude et confiance : cela est accessible et il est donc possible de réussir seul et bientôt/vite. Cette situation "sert" de référence à l'élève et "sert" donc aussi à l'enseignant pour orienter le cycle et ses leçons.

Elle permet enfin la reconnaissance du résultat de l'apprentissage, elle peut en effet aussi servir parfois de situation d'auto-évaluation d'une leçon à l'autre ou à l'issue d'un groupe de plusieurs leçons. Dès qu'elle est maîtrisée, on peut en changer ou la reproposer dans un nouveau champ de contraintes.

Exercice

Intervention ponctuelle du moniteur pour aider l'élève à résoudre un problème. Il peut prendre la forme d'un aménagement de la situation ou d'une mise en place spécifique.

Evaluation

Il y en a plusieurs sortes possibles selon nos intentions :

L'auto-évaluation par l'élève lui-même : à partir de la situation de référence par exemple ou en regard des critères de réussite qu'il doit connaître dans chaque situation. Elle lui sert à connaître le résultat de ses recherches ou de son apprentissage.

L'évaluation de fin de cycle pour l'enseignant : elle peut donner lieu à une note ou pas, elle est l'organisation de la mesure de l'apprentissage final.
Les critères et indicateurs restent à définir à l'issue du cycle et est de la responsabilité de l'enseignant de la classe, même si les moniteurs sont tout à fait complémentaires pour en définir les critères particuliers. Il faut veiller à ce que l'épreuve choisie et la façon d'attribuer les points soient cohérentes avec la compétence visée dans le cycle et les connaissances réellement enseignées.

Technique

Il s'agit de l'activité de pilotage, la technique étant la manifestation d'une activité visible (déplacement, coordination…) et sous-jacente (réflexion, analyse, mémoire…) du pratiquant. Faire de la voile ne peut se réduire à la technique.

CHEMISEVertFoncePrimaire:518x320mm 27/03/09 14:37 Page 1

Sommaire

Rôle et place de chacun dans les enseignements

Les programmes en Education et au Développement Durable au collège

Un projet de navigation au service de l'exploration

Le premier cycle environnement maritime au collège

Exemple de leçon

Fiche de connaissance "Comment naissent les nuages ?"

Le deuxième cycle environnement maritime au collège

Exemple de leçon

Fiche connaissance "Comment prévoir le temps ?"

Projet pédagogique

Fiche vierge d'une séance

Fiche vierge de connaissance

Fiche explicative de la construction d'une séance

Le réseau des Ecoles Françaises de Voile accueille chaque année de nombreuses classes. Ce dossier propose des outils pour les enseignants et les éducateurs des centres nautiques dans l'objectif de les aider à mieux accueillir ces séjours.

Apprendre la voile dans le cadre de l'école c'est avant tout tenter d'y trouver l'envie de continuer à en faire...

Pour cela chaque élève doit :

- rejoindre une **communauté des marins**, apprendre à savoir partir pour être sûr de revenir à "bon port".
- découvrir le plaisir de manipuler et **maîtriser un engin écologique** qui procure des **sensations** : glisse douce ou rapide, équilibres stables ou limites, aller loin ou admirer la terre vue de la mer, comprendre un autre milieu naturel…
  Un large champ de possibles s'ouvre aux élèves.

En collaboration avec : Ecole Nationale de Voile

LE LABEL FFVOILE efv — BANQUE POPULAIRE PARTENAIRE OFFICIEL — orange PARTENAIRE OFFICIEL

FFVoile

FEDERATION FRANCAISE DE VOILE
17, rue Henri Bocquillon 75015 PARIS
www.ffvoile.org

Rédaction : Pascale Bouton, Département Formation/Recherche de l'Ecole Nationale de Voile - Véronique BURY, IUFM Orléans
Madeleine VAILLEUX - Marc MILLOT.
Coordination : Département Développement FFVoile - Création : SATINE

FFVoile

former un collégien sensible à son environnement

Sensation Performance Exploration

CHEMISEVertFoncePrimaire:518x320mm 27/03/09 14:37 Page 2

Introduction

Apprendre à naviguer pour quel projet ?

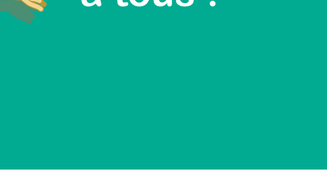
Le projet de navigation représente la finalité de pratique, ce qui motive l'entrée dans l'activité. Il est défini autant par les élèves que par leurs enseignants. Il détermine fortement l'engagement des élèves dans l'action. Les Ecoles Françaises de Voile et les programmes scolaires de l'Education Nationale ont identifié différentes finalités de pratique dans le cadre de l'Education Physique et Sportive.
Parmi elles, la pratique de la voile peut répondre à trois grandes finalités :

- **la finalité *"Performance"*** (le progrès technique en priorité),
- **la finalité *"Sensation"*** (la vitesse et l'esthétique avant tout),
- **la finalité *"Exploration"*** (la voile comme un moyen de découverte).

Cette dernière forme de pratique sera à favoriser dans un cycle scolaire. En effet, *"adapter ses déplacements"* ou *"se déplacer dans un nouvel environnement"* revêt une dimension culturelle mais répond aussi à l'enjeu sécuritaire des pratiques de pleine nature à l'école : elle permet d'apprendre à préserver son intégrité et celles des autres.

Les essentiels

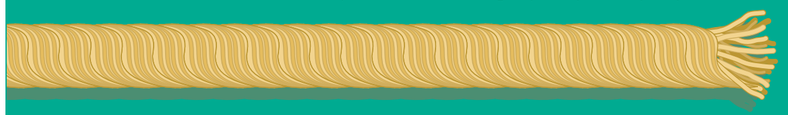
Ce dossier s'articule autour de deux cycles de voile de chacun dix heures de pratique effective sur l'eau. Si le séjour est long (au moins plus de 10 demi-journées) ils peuvent représenter une suite. Les deux cycles de pratique se différencient en terme de **niveaux d'appropriation d'un espace de navigation** : d'abord celui permis par des routes directes, puis celui plus complexe des routes indirectes.

	Cycle de découverte	Cycle de perfectionnement
Durée du cycle	10 heures (5 à 8 séances)	10 heures (5 à 8 séances)
Compétences voile	Se déplacer à la voile sur un trajet choisi et encadré par le moniteur.	Atteindre tout point du plan d'eau sur un trajet choisi et encadré par le moniteur.
Connaissances et méthodes	Construire d'autres savoirs à partir de la navigation.	
Représentation	**Navigation encadrée en route directe.**	 **Navigation encadrée en route indirecte.**

Les outils pour vous aider à prendre le large…

	Nom des documents	Pour quoi faire ?
1	Fiche "Rôle et place de chacun"	Elle précise la complémentarité entre les enseignants des EFV et de l'établissement.
1	Fiche "Les programmes"	Elle permet de comprendre le cadre institutionnel particulier à respecter.
2	Fiche "Les différents projets de navigation et compétences associées"	Elle présente les différentes modalités de pratique de la voile au sein d'une EFV et dans le cadre de l'EPS[1] et les compétences qu'il est possible de construire (spécifiques à la voile ou générales/transversales).
3 4	Fiches "Projet de cycle"	Elles proposent les programmes et contenus dans le cadre d'une ***pratique scolaire*** (EPS et autres disciplines). Elles servent de base pour contractualiser le ***projet pédagogique de la classe***.
5 6	Fiches "Exemple de leçon/séance"	Proposition d'utilisation de la grille de préparation de séance. Elles proposent un exemple de 2nde leçon (présentation complète ou version simplifiée) pour le niveau découverte et le niveau perfectionnement.
7	Fiche Projet pédagogique	A imprimer et compléter. C'est un outil pour aider les enseignants des écoles de voile et de l'établissement à rédiger le contrat en amont du séjour.
8	Fiches Connaissances (découverte et perfectionnement)	Elles présentent un exemple de contenu, pour l'enseignant et pour l'élève.
9	Fiche explicative de leçon et fiche vierge	Elle permet de comprendre le cadre méthodologique proposé : choisir des situations évolutives et adaptées aux élèves plutôt qu'une suite d'exercices. C'est un exemple de cadre de préparation à manipuler et faire évoluer entre enseignants.

En fin de dossier, des modèles de fiches vierges à photocopier et compléter pour construire son projet et ses séances.



Bon vent à tous !

(1) *Education Physique et Sportive.*

Un lexique pour un langage pédagogique commun

Cycle EPS

Il s'agit d'une unité de temps destiné à l'apprentissage et programmé en terme de durée. 10h de pratique effective sont nécessaires pour valider un niveau 1 ou niveau découverte. 20h au total permettent d'atteindre un niveau 2 c'est-à-dire un niveau de perfectionnement dans l'activité.

Compétence

"Ensemble articulé de connaissances et de méthodes". L'Education Nationale précise encore : "*Les apprentissages mènent en EPS à l'acquisition de compétences. A chaque étape de la scolarité, les élèves révèlent dans chacune des activités abordées, de nouveaux pouvoirs qui leur permettent de se montrer compétents.*
Ils développent, en tant que pratiquant et par la tenue d'autres rôles sociaux (observateur, juge, arbitre.), un système de connaissances, facilitant les apprentissages ou constituant de véritables outils et méthodes d'action et d'adaptation." Cette définition est donc spécifique à l'éducation nationale.
La compétence n'est pas observable en tant que telle. L'élève doit pouvoir démontrer sa compétence dans une situation précise et en lien avec le cycle.

L'EN précise aussi qu'il y a plusieurs types de compétences :

- Spécifiques : à l'activité elle-même, elles permettent de mobiliser les connaissances particulières à celles-ci.
- Générales ou transversales : en lien avec toutes les disciplines de la scolarité, elles déterminent les méthodes d'action et d'adaptation.
- Communes : en EPS et dans le secondaire seulement, et relative à un même groupe d'activité, d'expériences et donc qui permettent de répondre à un même type de problème.

Connaissance

Elle est stabilisée et vérifiée, validée par les experts d'une discipline. Elle a souvent fait l'objet d'une formalisation et est écrite dans les documents scolaires ou spécialisés. Pour plus d'efficacité elle se transmet de manière formelle mais après expérimentation et comme réponse à un constat. Il est de la responsabilité des enseignants de veiller à la mémorisation et stabilisation de celles-ci.
Exemples :

En voile, les notions physiques relatives au fonctionnement de l'engin ; en EPS les savoirs issus des sciences biologiques sur l'équilibre ou la préservation d'un corps humain ; en sciences expérimentales/SVT les caractéristiques d'une espèce et la chaîne alimentaire.

Savoir

Il caractérise une construction par mise en lien des différentes connaissances utiles à l'action et des effets de celle-ci. Dans les fiches leçons présentées, il a été choisi de l'écrire sous forme de ce que l'élève pourra énoncer comme principe d'action et qui sera donc le signe d'une construction effective.

Situation de référence (ou d'animation)

C'est un choix pédagogique que de rentrer dans le cycle par une situation de référence. Elle permet de se confronter dès la première mise en activité à une situation "totale", proche de ce que l'élève imagine pouvoir et vouloir faire durant le cycle.
Elle doit être suffisamment sollicitante pour qu'il y rencontre :
a) une réelle activité dans la situation ;
b) un constat du besoin d'apprendre de nouvelles choses pour parvenir à faire seul ou mieux après son stage ;
c) le plaisir et les raisons de s'engager dans cette recherche ;
d) la certitude et confiance : cela est accessible et il est donc possible de réussir seul et bientôt/vite. Cette situation "sert" de référence à l'élève et "sert" donc aussi à l'enseignant pour orienter le cycle et ses leçons.

Elle permet enfin la reconnaissance du résultat de l'apprentissage, elle peut en effet aussi servir parfois de situation d'auto-évaluation d'une leçon à l'autre ou à l'issue d'un groupe de plusieurs leçons. Dès qu'elle est maîtrisée, on peut en changer ou la reproposer dans un nouveau champ de contraintes.

Exercice

Intervention ponctuelle du moniteur pour aider l'élève à résoudre un problème. Il peut prendre la forme d'un aménagement de la situation ou d'une mise en place spécifique.

Evaluation

Il y en a plusieurs sortes possibles selon nos intentions :

L'auto-évaluation par l'élève lui-même : à partir de la situation de référence par exemple ou en regard des critères de réussite qu'il doit connaître dans chaque situation. Elle lui sert à connaître le résultat de ses recherches ou de son apprentissage.

L'évaluation de fin de cycle pour l'enseignant : elle peut donner lieu à une note ou pas, elle est l'organisation de la mesure de l'apprentissage final.
Les critères et indicateurs restent à définir à l'issue du cycle et est de la responsabilité de l'enseignant de la classe, même si les moniteurs sont tout à fait complémentaires pour en définir les critères particuliers. Il faut veiller à ce que l'épreuve choisie et la façon d'attribuer les points soient cohérentes avec la compétence visée dans le cycle et les connaissances réellement enseignées.

Technique

Il s'agit de l'activité de pilotage, la technique étant la manifestation d'une activité visible (déplacement, coordination…) et sous-jacente (réflexion, analyse, mémoire…) du pratiquant. Faire de la voile ne peut se réduire à la technique.