



Concours de Cartographie Imaginaire

<https://cartographieraucollege-cci.blogspot.fr/>

- 2018 -

« Habiter la forêt »

Dossier Enseignant



I Un concours qui s'inscrit dans les programmes scolaires

Les élèves poursuivent au **cycle 3** la construction progressive et de plus en plus explicite de **leur rapport au temps et à l'espace**, à partir des contributions de deux enseignements disciplinaires liés, l'histoire et la géographie. Ces deux enseignements traitent de thématiques et de **notions communes et partagent des outils et des méthodes**. Leurs spécificités tiennent à leurs objets d'étude, le temps et l'espace, et aux **modalités qu'ils mettent en œuvre pour les appréhender**.

Document 1 Introduction des programmes de cycle 3 en histoire géographie (BOEN, 26/11/2015)

La notion d'habiter est centrale au cycle 3 ; elle permet aux élèves de mieux cerner et s'approprier l'objectif et les méthodes de l'enseignement de géographie. En géographie, habiter ne se réduit pas à résider, avoir son domicile quelque part. **S'intéresser à l'habiter consiste à observer les façons dont les humains organisent et pratiquent leurs espaces de vie, à toutes les échelles. Ainsi, l'étude des « modes d'habiter » doit faire entrer simplement les élèves, à partir de cas très concrets, dans le raisonnement géographique par la découverte, l'analyse et la compréhension des relations dynamiques que les individus-habitants et les sociétés entretiennent à différentes échelles avec les territoires et les lieux qu'ils pratiquent, conçoivent, organisent, représentent.**

La **nécessité de faire comprendre aux élèves l'impératif d'un développement durable et équitable de l'habitation humaine de la Terre** et les enjeux liés structure l'enseignement de géographie des cycles 3 et 4. Ils **introduisent un nouveau rapport au futur et permettent aux élèves d'apprendre à inscrire leur réflexion dans un temps long et à imaginer des alternatives à ce que l'on pense comme un futur inéluctable**. C'est notamment l'occasion d'une sensibilisation des élèves à la prospective territoriale. En effet, **l'introduction d'une dimension prospective dans l'enseignement de la géographie permet aux élèves de mieux s'approprier les dynamiques des territoires et de réfléchir aux scénarios d'avenir possibles**. En classe de sixième, c'est l'occasion pour le(s) professeur(s) de mener **un projet de son (leur) choix**, qui peut reprendre des thématiques abordées en première partie du cycle.

Document 2 Introduction du programme de géographie de cycle 3 (BOEN, 26/11/2015)

Dans l'introduction du programme pour le **cycle 3**, les auteurs insistent sur les spécificités de ce cycle dit « de consolidation ». Ils expliquent que les élèves de ces trois niveaux d'enseignement (CM1/CM2/6^{ème}) « poursuivent la construction par les élèves de leur rapport au temps et à l'espace, les rendent conscients de leur inscription [...] dans les différents espaces qu'ils habitent. » C'est précisément ce que veut être le **Concours de Cartographie Imaginaire (CCI)**. Il s'agit d'un concours qui valorise le passage progressif d'une « **représentation personnelle et affective des espaces à une connaissance plus objective du monde** en élargissant leur horizon et en questionnant les relations des individus et des sociétés avec les lieux à différentes échelles » où « les élèves accèdent à une réflexion plus abstraite qui favorise le raisonnement et sa mise en œuvre dans des tâches complexes. » De plus, « ils sont incités à agir de manière responsable [...] à travers **la réalisation de projets**, à créer et à produire un nombre significatif d'écrits, à mener à bien des **réalisations de tous ordres** ».

Enfin, le **CCI** s'inscrit pleinement dans les programmes des cycles 3 et 4 puisqu'il consiste en une **découverte et une manipulation de données géographiques** dans le but de maîtriser différents langages **et où l'élève est « formé à utiliser des représentations variées d'objets, d'expériences, de phénomènes naturels** (schémas, dessins d'observation, maquettes...) et à organiser des données de nature variée à l'aide de tableaux, graphiques, ou diagrammes qu'il est capable de produire et d'exploiter ».

II Un concours qui permet la validation du socle de compétences

Compétences travaillées <i>(En italique : les compétences déjà travaillées en cycle 3 et approfondies en cycle 4)</i>	Domaines du socle
Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nommer et localiser les grands repères géographiques.</i> • <i>Nommer, localiser et caractériser un lieu dans un espace géographique.</i> • <i>Nommer, localiser et caractériser des espaces plus complexes.</i> • <i>Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.</i> 	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine
Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués <ul style="list-style-type: none"> • <i>Poser des questions, se poser des questions à propos de situations géographiques.</i> • <i>Construire des hypothèses</i> d'interprétation de phénomènes géographiques. • <i>Vérifier</i> des données et des sources. 	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre
S'informer dans le monde du numérique <ul style="list-style-type: none"> • <i>Trouver, sélectionner et exploiter des informations.</i> • <i>Utiliser des moteurs de recherche, des dictionnaires et des encyclopédies en ligne, des sites et des réseaux de ressources documentaires, des manuels numériques, des systèmes d'information géographique.</i> • <i>Vérifier l'origine/la source des informations et leur pertinence.</i> • <i>Exercer son esprit critique sur les données numériques, en apprenant à les comparer à celles qu'on peut tirer de documents de divers types.</i> 	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen
Analyser et comprendre un document <ul style="list-style-type: none"> • <i>Comprendre le sens général d'un document.</i> • <i>Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser.</i> • <i>Confronter un document à ce qu'on peut connaître par ailleurs du sujet étudié.</i> • <i>Utiliser ses connaissances pour expliciter, expliquer le document et exercer son esprit critique.</i> 	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine
Pratiquer différents langages en géographie <ul style="list-style-type: none"> • <i>Écrire pour construire sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger.</i> • <i>Réaliser des productions graphiques et cartographiques.</i> • <i>S'approprier et utiliser un lexique spécifique en contexte.</i> 	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine

Document 3 Extraits du socle commun de connaissances, de compétence et de culture (BOEN, 23/04,2015)

Le CCI valide un très grand nombre de **compétences** demandées aux élèves en fin des cycles 3 et 4. Celles-ci ont déjà été citées précédemment mais on peut en refaire la liste ici :

Compétence 1 : **les repères géographiques**. Les élèves maîtrisent des repères géographiques très pointus grâce à leurs recherches sur les données à cartographier. Nommer, localiser et caractériser des espaces font partie des éléments essentiels du concours. (Domaine 5)

Compétence 2 : **Raisonner, justifier une démarche**. La constitution de la légende est au cœur de cette compétence. Les élèves font des choix et discutent sur l'espace à partir des figurés choisis et de leur agencement. (Domaines 1 et 2)

Compétence 3 : **S'informer dans le monde du numérique**. La base documentaire des élèves, outre les atlas, est constituée de sites internet sur lesquels les élèves tentent de se créer un corpus d'informations géographiques cartographiables. (Domaine 2)

Compétence 4 : **Analyser et comprendre un document**. Les élèves partent de cartes déjà réalisées, celles du concours, celles des atlas, celles des manuels scolaires qu'ils observent, analysent, critiquent pour réaliser les leurs. (Domaines 2 et 5)

Compétence 5 : **Pratiquer différents langages en géographie**. C'est une autre des bases du CCI, les élèves produisent des cartes et s'approprient très largement le langage cartographique : les figurés de surface, linéaires et ponctuels qu'ils utilisent au gré du discours cartographique à tenir. (Domaines 1 et 5)

Présentation – objectifs

Le présent concours a pour objectif de sensibiliser les élèves de CM2, 6^{ème} et 5^{ème} à la tâche cartographique en leur permettant de se familiariser au langage cartographique et à la réalisation de cartes. Il permet également de développer leur imagination.

Règlement du concours

Sujet

Habiter la forêt en 2113

Depuis 2013 et la création de la journée internationale des forêts, l'ONU a mené un travail de reboisement pour résorber la pollution atmosphérique et des sols. L'humanité habite désormais davantage la forêt.

Élèves concernés

- Tout élève de cycle 3 (CM1-CM2, 6^{ème}) et 5^{ème} peut être candidat au concours de cartographie imaginaire.

Carte et légende

- La réalisation de **la carte** (et non d'une coupe) et de **sa légende** est totalement libre et chaque candidat devra la réaliser en pleine autonomie en respectant cependant un certain nombre de contraintes citées ci-après.
- La réalisation sera libre et aucun fond de carte ne sera fourni. La liberté est laissée à chaque candidat de choisir son propre fond de carte. Cependant le travail cartographique devra être effectué sur une **feuille de format A3**.
- La carte doit comporter une orientation, un titre et une échelle. **La légende s'intègre à la carte sur la feuille de format A3** citée plus haut. Libre au candidat de disposer carte et légende comme il le souhaite sur cette même feuille.

⇒ Le **titre** doit apparaître de façon claire.

⇒ La carte doit avoir une **orientation** en disposant éventuellement d'une rose des vents.

⇒ La présence d'une **échelle** doit permettre une meilleure lecture de la carte.

⇒ La **légende** doit être organisée pour faciliter la lecture de la carte.

- Les élèves doivent s'appuyer sur les différents modes de représentation cartographique pour réaliser leur carte. La carte et sa légende doivent donc être réalisées à partir de trois sortes de **figurés** :
 - **Ponctuels** : ce sont des figures géométriques (triangles, ronds, carrés...) qui sont utilisés pour une localisation (Ex : ville, port...)
 - **Linéaires** : ce sont des lignes, des segments, des flèches permettant de délimiter, ceinturer ou relier les différentes composantes de la carte (Ex : Routes, frontières, flux...)
 - **De surface** : ce sont des espaces, des territoires coloriés sur la carte (Ex : pays, régions...)

Sélection des cartes

- Les cartes seront classées en fonction du **respect du sujet**, de **l'organisation de la carte et de sa légende** et **l'originalité de la production**.
- **Cinquante cartes** seront sélectionnées et soumises à un jury de professionnels (cartographe indépendant, universitaire, journaliste, libraire...).