



Concours de Cartographie Imaginaire

- 2017 -

« Habiter les mondes souterrains »

PROJET PEDAGOGIQUE

Concours de cartographie imaginaire 2017

PROJET PÉDAGOGIQUE

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

Document 5 Extraits du socle commun de connaissances, de compétence et de culture (BOEN, 23/04,2015)

Compétences travaillées <i>(en italiques : 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"> Nommer et localiser les grands repères géographiques. Nommer, localiser et caractériser un lieu dans un espace géographique. Nommer, localiser et caractériser des espaces plus complexes. Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres. Utiliser des représentations analogiques et numériques des espaces à différentes échelles ainsi que différents modes de projection. 	Domaine 1. Les langages pour penser et communiquer Domaine 2. Les méthodes et outils pour apprendre Domaine 5. Les représentations du monde et l'activité humaine
Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués <ul style="list-style-type: none"> Poser des questions, se poser des questions à propos de situations géographiques. Construire des hypothèses d'interprétation de phénomènes géographiques. Vérifier des données et des sources. Justifier une démarche, une interprétation. 	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"> Connaître différents systèmes d'information, les utiliser. Trouver, sélectionner et exploiter des informations. 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. Vérifier l'origine/la source des informations et leur pertinence. Exercer son esprit critique sur les données numériques, en apprenant à les comparer à celles qu'on peut tirer de documents de divers types. 	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"> Comprendre le sens général d'un document. Identifier le document et son point de vue particulier. Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser. Confronter un document à ce qu'on peut connaître par ailleurs du sujet étudié. Utiliser ses connaissances pour expliciter, expliquer le document et exercer son esprit critique. 	Domaine 1. Les langages pour penser et communiquer Domaine 2. Les méthodes et outils pour apprendre
Pratiquer différents langages en géographie <ul style="list-style-type: none"> Écrire pour construire sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger. Réaliser des productions graphiques et cartographiques. S'approprier et utiliser un lexique spécifique en contexte. S'initier aux techniques d'argumentation. 	Domaine 1. Les langages pour penser et communiquer Domaine 2. Les méthodes et outils pour apprendre Domaine 5. Les représentations du monde et l'activité humaine
Coopérer et mutualiser <ul style="list-style-type: none"> Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances. Adapter son rythme de travail à celui du groupe. Discuter, expliquer, confronter ses représentations, argumenter pour défendre ses choix. Négocier une solution commune si une production collective est demandée. 	Domaine 2. Les méthodes et outils pour apprendre Domaine 3. La formation de la personne et du citoyen

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)

ORGANISATION DU CONCOURS

Présentation – objectifs

Le présent concours est une annexe du concours principal de cartographie proposé aux élèves de 4^{ème}. Il 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

Organisation

- Tout élève de CM2, 6^{ème} et 5^{ème} peut être candidat au concours de cartographie imaginaire.
- Chaque élève étant candidat devra s'acquitter d'un droit d'inscription de 2€ qui sera utilisé pour le financement des lots qui seront remis aux vainqueurs du concours.
- Les candidats devront réaliser une carte sur le thème : « Habiter les mondes souterrains ». A l'aune du XXII^{ème} siècle, l'humanité n'ayant pas pris la mesure de ses abus sur la planète (pollution, surexploitation...), la terre n'est plus qu'un immense désert où la chaleur étouffante et le rayonnement solaire ne permettent pas de vivre à la surface. Les humains se sont alors adaptés à cette situation en colonisant les mondes souterrains.
- La réalisation est totalement libre et chaque candidat devra réaliser sa carte en pleine autonomie en respectant cependant un certain nombre de contraintes citées ci-après.
- La remise des prix aura lieu le vendredi 16 juin 2017 à l'université d'Angers. Tous collèges ou écoles ne pouvant participer à la remise des prix devra prendre en charge la récupération des lots.

Carte et légende

- 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 et un titre. La légende s'intégrera 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 et centré sur l'en-tête de la carte.
 - ⇒ La carte doit également avoir une orientation en disposant d'une rose des vents disposée à l'endroit le plus adéquat selon le candidat.
 - ⇒ La légende est une grille de lecture de la carte qui doit être organisée pour faciliter sa lecture.
- 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...)

Calendrier

- Le concours débutera le lundi 06 février 2017.
- La date butoir de remise des cartes au professeur référent est ainsi fixée au vendredi 24 mars 2017. Aucune carte ne sera acceptée passé ce délai.

Résultats

• Les professeurs participant au concours réunissent l'ensemble des cartes des candidats et jugent les cartes les plus pertinentes et les mieux réalisées en fonction des critères définis dans la fiche d'évaluation transmise au début du concours afin de procéder à une présélection. Ces cartes présélectionnées seront ensuite soumises à un jury de professionnels de la cartographie (cartographe indépendant, universitaire, journaliste, libraire...) qui les classeront par ordre de préférence.

• Les meilleures cartes seront récompensées par un lot de la manière suivante :

- 1 lot pour la meilleure carte
 - 1 lot pour chacune des cartes présélectionnées
 - 1 lot de consolation pour l'ensemble des candidats ayant rendu une carte
-

CONCOURS DE CARTOGRAPHIE IMAGINAIRE « TO DO LIST »	
Travail préparatoire	
<ul style="list-style-type: none">- J'ai analysé le sujet du concours- J'ai imaginé un territoire en lien avec le sujet- J'ai fait des recherches sur le sujet du concours et le territoire que j'ai choisi de cartographier ; pour cela j'ai consulté :<ul style="list-style-type: none">▪ Des manuels scolaires▪ Des atlas▪ Des dictionnaires, encyclopédies▪ Des revues▪ Des sites internet	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
LEGENDE	
<ul style="list-style-type: none">- Ma légende est organisée- Toutes les parties ont des titres clairs et originaux- Les titres informent correctement sur ce qui suit- Elle permet de répondre au sujet proposé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
LA CARTE	
<ul style="list-style-type: none">- Ma carte a un titre, une légende et une orientation- Elle est propre et bien coloriée- Mes figurés sont lisibles et compréhensibles- J'ai respecté les codes de la cartographie (nom des océans en bleu, des pays en noir ...)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>