

G · E · O ·

VIV(R)E LA GÉOGRAPHIE !

RÉENCHANTER LA GÉOGRAPHIE DANS LE TRONC COMMUN

OUVRAGE COLLECTIF SOUS LA DIRECTION DE

Loïc GISCHER, ANNE BARTHÉLEMI ET BERNADETTE MÉRENNE-SCHOUMAKER



ÉDITION DE LA

**FÉDÉRATION DES PROFESSEURS DE GÉOGRAPHIE DE BELGIQUE FRANCOPHONE
7, RUE DES FRÊNES – B 6700 ARLON (BELGIQUE)**

AVANT-PROPOS

Présentation et finalités du GEO 88

Loïc GISCHER, ANNE BARTHÉLEMI ET BERNADETTE MÉRENNE-SCHOUMAKER

« Si vous pensez que l’aventure est dangereuse, essayez la routine, elle est mortelle. »

PAULO COELHO

Le nouveau référentiel du tronc commun a redéfini la formation géographique à travers les objets traités en classe, la démarche d’investigation, les apprentissages et les moyens pour les atteindre.

Pour accompagner ces changements induits par le Pacte pour un Enseignement d’Excellence, voire même l’anticiper, tout au moins pour les classes de la fin du primaire et du secondaire qui seront tour à tour impliquées, la FEGEPRO avait publié en 2023 un premier volume - le GEO 87- rassemblant les notions de base, en d’autres termes ce qu’il faut connaître pour pouvoir construire des activités destinées aux élèves. Ce volume, conçu pour les enseignants ainsi que les formateurs en haute école et leurs étudiants, cherchait à aider chacun à s’approprier les savoirs géographiques du nouveau référentiel.

L’objectif de ce présent volume - le GEO 88 - est de proposer des activités, souvent nouvelles et pratiquement toujours inédites, en lien direct avec le référentiel et intégrant une thématique et des savoirs, savoir-faire et compétences à travailler selon les années retenues. Elles ont été conçues pour « réenchanter » le cours de géographie et impliquer davantage les élèves dans leurs apprentissages.

Ces activités peuvent être réalisées en classe ou sur le terrain. Pour ceux que la paire de ciseaux et la colle ne rebutent pas, il peut s’agir de maquettes ou autres réalisations manuelles, à mettre en lien avec le référentiel de FMTTM. Pour les adeptes de la ludopédagogie, quelques « jeux sérieux » inédits sont proposés (ex : Stop Disasters Game). Si vos élèves ont une âme de détectives, préférez les défis que nous vous avons concoctés (ex : UrbaQuiz). Si vous cherchez à développer les apprentissages au travers de l’intelligence collective, vous trouverez sans doute des idées via un reportage de photos sur sa ville pour échanger avec d’autres classes... et pour les incondtionnels du numérique, ils trouveront leur compte au travers d’exercices à réaliser avec des logiciels ou des Géoportails.

Toutes les activités n’ont pas été testées. Dès lors, nous serions très heureux de recevoir des retours et commentaires via notre secrétariat.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	3
Présentation et finalités du GEO 88	
LOÏC GISCHER, ANNE BARTHÉLEMI ET BERNADETTE MÉRENNE-SCHOUMAKER	
PARTIE 1	
ÉDITORIAL	9
Réenchanter les apprentissages en géographie. Pourquoi ? Comment ?	
BERNADETTE MÉRENNE-SCHOUMAKER	
PARTIE 2	
LES ACTIVITÉS PAR ANNÉE	19
1^E PRIMAIRE	
• Les quatre saisons du paysage végétal	21
VIRGINIE DEDONDER	
• Explorateurs de notre quartier	25
FRANÇOIS GOCHÉL	
1^E ET 2^E PRIMAIRE	
• Périple dans le milieu proche	33
VIRGINIE DEDONDER	
• Aménageons la classe	41
Construire la maquette et le plan de la classe pour créer un coin lecture	
CHARLES MYSTER	
2^E PRIMAIRE	
• Ma classe sur plan et en maquette	49
VIRGINIE DEDONDER	
• Les paysages proches de l'école	55
Préparons, réalisons et exploitons une sortie sur le terrain	
CHARLES MYSTER	
2^E ET 3^E PRIMAIRE	
• Jouons à lire les paysages	63
CHARLES MYSTER	

4^E PRIMAIRE

- **En route vers un ailleurs** 67
VIRGINIE DEDONDER
- **D'où vient la boîte ?** 73
FRANÇOIS GOCHÉL

4^E, 5^E ET 6^E PRIMAIRE

- **On recherche des détectives paysagers en Condroz** 81
Observer les paysages pour comprendre l'évolution des territoires
CORENTIN FONTAINE ET BERNARD BEAUJEANT

4^E ET 5^E PRIMAIRE

- **UrbaQuiz** 89
Découvrir les principales villes belges grâce au train
BERNADETTE MÉRENNE ET SÉLIM TAALLAH

5^E PRIMAIRE

- **Skype mystère** 93
FRANÇOIS GOCHÉL
- **Embarquement immédiat** 101
Comment découvrir les grands fleuves européens ?
LOÏC GISCHER

6^E PRIMAIRE

- **Le Monde et les hommes en cartes et en chiffres** 107
SÉLIM TAALLAH
- **Reporters en herbe** 113
Se questionner entre écoles sur les changements climatiques
PROJET « LE SON D'ENFANTS » ADAPTÉ PAR BERNADETTE MÉRENNE
- **Le jeu des climats** 119
Identifier les caractéristiques des grandes zones climatiques
THIERRY BOEREBOOM

6^E PRIMAIRE ET 3^E SECONDAIRE

- **La fresque du climat** 123
Un outil pour comprendre les changements climatiques
THIERRY BOEREBOOM

1^E SECONDAIRE

- **La ville comme un œuf** 129
Comment lire et comprendre l'urbanisation ?
BERNADETTE MÉRENNE

- **De la semence jusqu'à la tartine** 133
Conceptualiser une filière locale de céréales panifiables
ANNE BARTHÉLEMI
- **Un tour du Monde de la déforestation** 139
LOÏC GISCHER

2^E SECONDAIRE

- **From China to France** 147
Les échanges maritimes internationaux grâce au parcours d'un conteneur
BERNADETTE MÉRENNE
- **Marine Traffic** 155
Observer et représenter les flux maritimes de la mondialisation
DENIS BAUDOIN
- **Destination Zeebrugge** 163
Préparer et exploiter la visite d'un port maritime avec Survey 123
DENIS BAUDOIN
- **Enquête le long du Yangzi** 169
CARINE MARION
- **L'archipel des Maldives, paradis de la mondialisation ?** 175
LOÏC GISCHER
- **Des chansons pour voyager** 181
Découvrir les espaces de la mondialisation
VIRGINIE DEDONDER

3^E SECONDAIRE

- **Dessiner et créer pour apprendre** 185
Conceptualiser un aléa et proposer une maquette d'un aménagement
VIRGINIE DEDONDER
- **Les cyclones tropicaux : où, quand et pourquoi là ?** 191
Utilisation de Ventusky et d'un atlas numérique
MARC DEPPEZ
- **Stop Disasters Game** 197
Halte aux catastrophes naturelles
PIERRE LAOUREUX

PARTIE 3

RÉFLEXION MÉTHODOLOGIQUE ET DIDACTIQUE 207

Avec le nouveau référentiel, on rebat les cartes en géographie

FRANÇOIS GOCHÉL ET BERNADETTE MÉRENNE

CLASSEMENT DES ACTIVITÉS 212

LES TROIS AXES DES APPRENTISSAGES GÉOGRAPHIQUES 215

Public concerné : P2

Durée nécessaire : 10 périodes

Cinq périodes pour la réalisation du plan de la classe et cinq périodes pour la conception de la maquette.

Descriptif

Les enfants sont amenés à « dessiner » leur classe c'est-à-dire à reproduire les contours de leur local pour que celui-ci puisse s'inscrire sur une feuille. Ils se questionnent sur les outils à utiliser et sur la démarche à adopter pour y arriver.

Ensuite une reproduction en 3D de la classe est réalisée de manière à organiser le local pour différents projets/activités qui s'y dérouleront durant l'année.

Cette activité permet ainsi de travailler la 2D et la 3D et de poser les bases du travail d'échelle.

Originalité de la leçon/Opportunités pour réenchanter le cours de géographie

- Partir du concret et du quotidien
- Utiliser l'espace comme support interdisciplinaire
- Collaborer
- Questionner (tailles, proportions, codes de représentation...)
- Créer un support visuel évolutif

Objectifs d'apprentissage

- S'approprier des repères spatiaux
- Apprendre à se localiser
- Découvrir la classe et l'école

Liens par rapport au référentiel

Questions retenues par rapport aux attentes du référentiel

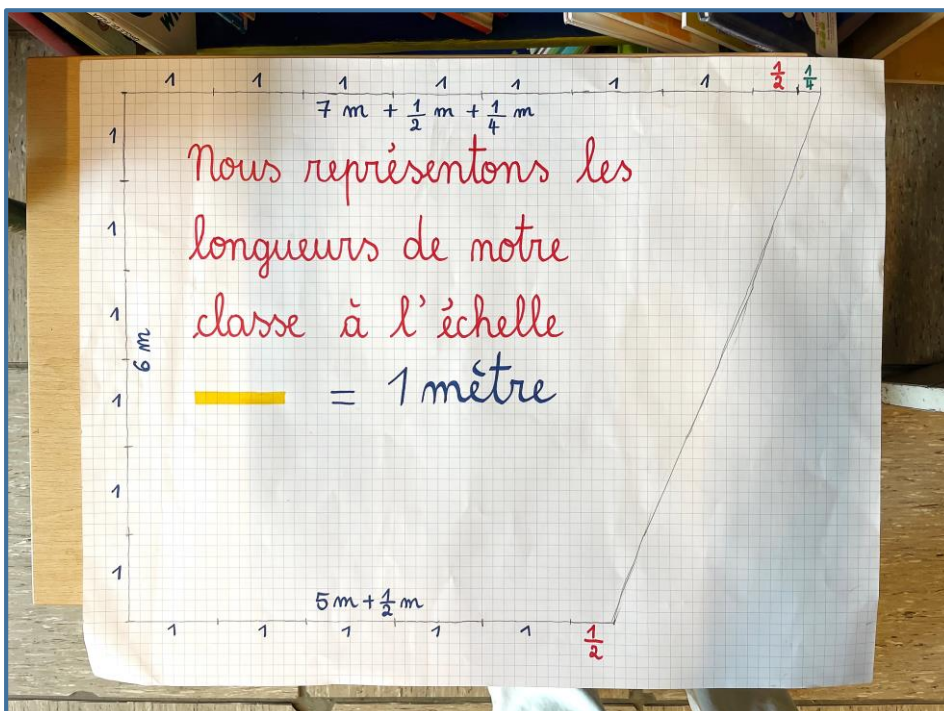
Cette activité permet de pratiquer l'interdisciplinarité en travaillant à partir de l'espace de la classe, milieu proche étudié dans le cadre du cours de géographie en lien avec de nombreux attendus du volet « Formation manuelle technique et technologique » (FMTT) et du référentiel de mathématiques.

2. Comment reproduire les contours de la classe sur une feuille (quadrillée) ?

- Il faut utiliser le quadrillage de la feuille.
- La plus grande longueur doit rentrer sur le papier : il faut reporter, par exemple à l'aide de réglettes Cuisenaire, la plus grande mesure sur la feuille et ainsi associer à « 1 mètre » une longueur sur la feuille.

3. Comment garder une trace ?

- Une équipe peut reproduire le plan avec l'enseignant sur un grand panneau



- Individuellement les élèves peuvent s'essayer dans leur cahier et ainsi chacun garde une trace du local, mais à des tailles différentes (les prémices des échelles sont posées).

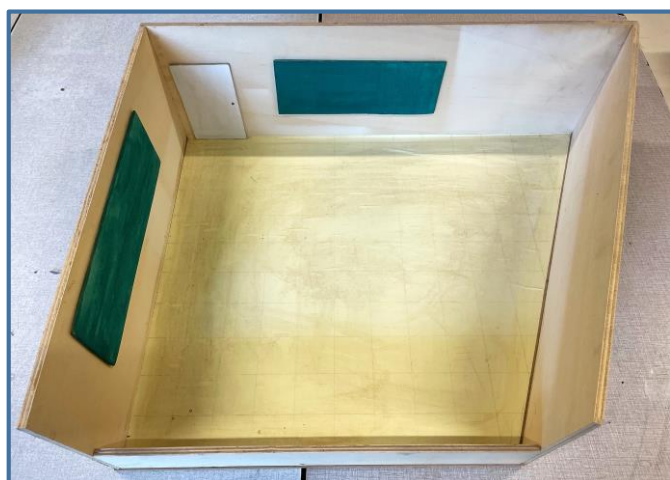


Consignes données aux élèves et scénarisation pour réaliser la maquette de la classe

Les élèves sont amenés à construire la maquette de leur classe en vue d'organiser le local pour différentes activités ou projets de classe (aménagement d'un coin lecture, organisation des bureaux en lignes ou en carrés, conférence...). La maquette est le modèle réduit du local avec son mobilier et servira à chaque enfant en vue de s'approprier les lieux, de visualiser des aménagements ou de verbaliser des positions relatives

ÉTAPE 1 : le local

En utilisant le carrelage du sol de la classe, les élèves définissent le format du fond de leur maquette (ils reproduisent un quadrillage sur une feuille similaire au carrelage de la classe) ; des parois verticales s'ajoutent de manière à pouvoir y positionner les fenêtres, les tableaux, la porte (= objets fixes). En l'absence d'un sol carrelé ou dont les carrelages sont de taille trop réduite, donc trop nombreux, les élèves travaillent de façon plus intuitive et approximative ! Sinon ils peuvent utiliser le plan de la classe si celui-ci a déjà été réalisé.



ÉTAPE 2 : le mobilier

Chaque enfant réalise sa chaise ou son tabouret et en équipe la construction des tables et des armoires s'organise. Pour garder les proportions, les élèves observent que sous une table il faut que deux chaises/tabourets puissent rentrer et comptent combien de carrelages sont recouverts par une table ou une armoire.



Public concerné : P4

Durée nécessaire : 2-3 périodes

Descriptif

Une boîte est arrivée en classe... d'où vient-elle ? Saurez-vous décoder les indices qu'elle contient et retrouver son lieu d'origine ? Avec cette activité, les élèves seront amenés à identifier les différents éléments présents dans la boîte, puis à les associer à une image satellitaire issue d'un des principaux ensembles morphologiques de Belgique. Les élèves seront en mesure de visualiser et de comprendre la manière dont ces objets se manifestent dans un contexte réel. Cela leur permettra de renforcer leur compréhension des principaux ensembles morphologiques et de développer leurs interprétations d'images satellitaires.

Dans le cas développé ici, nous avons pris l'exemple de l'Ardenne.

Originalité de la leçon / Opportunités pour réenchanter le cours de géographie

La découverte et la manipulation d'objets réels génèrent une approche multisensorielle d'apprentissage qui répond aux divers besoins des élèves tout en leur permettant de contextualiser leurs connaissances géographiques. Cette approche favorise une participation active des élèves dans leur apprentissage, ce qui alimente leur curiosité, leur motivation et leur désir de découvrir et de comprendre les multiples spécificités de leur territoire. En combinant ces éléments, inviter les élèves à explorer et à manipuler des objets réels de leur région ou d'une autre région, crée une expérience éducative stimulante qui les encourage à explorer et à comprendre les caractéristiques géographiques et culturelles spécifiques de leur environnement local.

Objectifs d'apprentissage

- Approfondir sa connaissance de paysages caractéristiques de la Belgique
- Faire émerger des identités différentes en fonction de la manière d'occuper des espaces et d'aborder la compréhension du monde actuel
- Se situer dans son environnement, dans la réalité qui l'entoure (visées transversales)

Liens avec le nouveau référentiel

Questions retenues par rapport aux attentes du référentiel

- Nommer les principales villes, les cours d'eau, les principaux reliefs de Belgique ainsi que la mer du Nord figurés sur une carte
- Reconnaître différentes occupations du sol dans un paysage
- Citer les grands ensembles morphologiques et préciser les principales caractéristiques (au moins 2) qui permettent de les distinguer
- À partir d'observations sur le terrain ou de représentations de l'espace, annoter une représentation cartographique pour mettre en évidence une occupation du sol caractéristique d'un paysage
- Annoter une image géographique pour mettre en évidence une occupation du sol caractéristique d'un paysage

ANNEXE 1 : Exemple de boites mystère



Composition de la boîte



ANNEXE 3 – Fiche d'identification

(en bleu la correction)

Nature de l'élément – de quoi s'agit-il ?	Description de l'élément – de quoi est-il composé ?	Quel(s) indice(s) nous donne l'élément ou quelle question de recherche ?	À quelle occupation du sol fait-il référence ?
Élément réel	Un flacon avec d'eau de l'Ourthe	L'Ourthe coule à cet endroit > Où coule l'Ourthe ? (cf. carte hydrologique)	Cours d'eau
	Un morceau de jambon	On y transforme des cochons. Pourquoi le jambon serait-il une spécialité ?	Prairie (> forêt pour le jambon fumé)
	Une branche de sapin avec des boules de Noël	D'où viennent les sapins de Noël ?	Culture de sapins de Noël sur le plateau
	Un drap de fantôme	S'agit-il d'un personnage célèbre ?	Un bâtiment (hanté ?)
	Une partie de rame	On fait des descentes en kayak	Cours d'eau
Représentation (photo, figurine, etc.)	2 Photos composées de : <ul style="list-style-type: none"> • Bâtiments • Forêt • Cours d'eau 	On voit une vallée encaissée avec une petite agglomération et des versants boisés	Bâtiments (ville), Forêt, Cours d'eau
	Une photo d'un château en ruines avec des drapeaux	Quel est ce château ?	Château en ruines
	Des jouets (véhicules, caravanes, mobile homes)	On retrouve des caravanes > du camping ?	Camping
Élément sonore ou écrit (sons, indications)	Une personne qui coupe du bois	Il doit y avoir des bois ou forêts.	Forêt
	Une personne qui fait du vélo dans les cailloux et la nature (VTT ?)	L'endroit est propice aux parcours VTT. Il faut du relief et des parcours.	Sentiers
	Un mot qui nous apprend que la boîte vient du sud-est de Bruxelles	Qu'avons-nous au sud-est de Bruxelles ? (cf. carte de Belgique)	/

Public concerné : P4, P5 et P6

Durée estimée : idéalement une journée / une matinée minimum (4 périodes)

Descriptif

Le dossier présenté ici est un peu particulier. Il concerne des activités proposées par le Centre d'Animation des Paysages en Cœur de Condroz (terrain + paysarium). Il concerne aussi un ensemble paysager non repris dans le référentiel de P4. Mais la richesse des activités proposées et le fait que certaines écoles, vu leur localisation, se sentent aussi concernées par le Condroz ont conduit les responsables de la FEGEPRO à le retenir.

Grâce au **parcours extérieur de 3 km** et aux **dispositifs d'immersion pédagogiques** logés dans un grand local **intérieur**, les participants aiguisent leur sens de l'observation et décèlent dans nos paysages traces et indices laissés par nos ancêtres, proches et lointains, de leurs modes de vie. La présence humaine est partout, même là où on ne la soupçonne pas !

Chaque observation, chaque activité, amène chaque participant à se poser activement des questions sur les interactions de ces familles du passé avec leur environnement, nécessaires à leur survie puis à leur prospérité. En fin de journée, chacun repart avec une meilleure connaissance des origines de notre société humaine, une meilleure compréhension des dynamiques de ces territoires que nous occupons au quotidien et une sensibilisation au rôle qu'il ou elle devra prendre dans la bonne gestion de nos futurs espaces de vie.

Originalité de la leçon/Opportunités pour réenchanter le cours de géographie

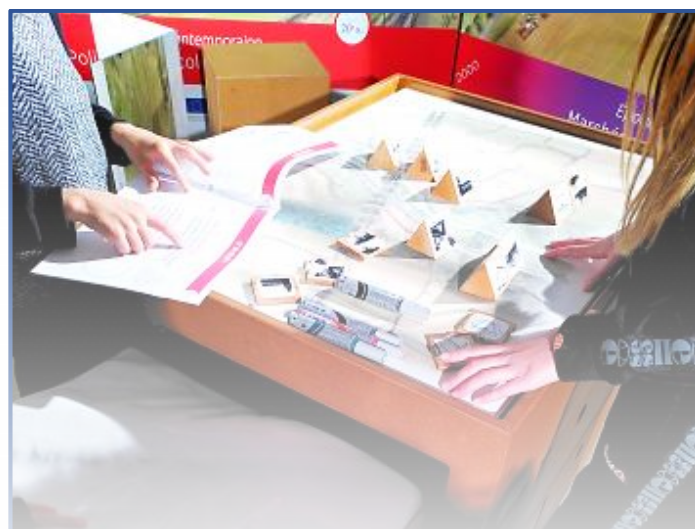
- **Apprentissages par le jeu :** les participants sont des détective-explorateurs en extérieur et les membres d'une famille d'une autre époque en intérieur.
- **Apprentissages par les sens :** les élèves sortent de la classe pour s'immerger dans des paysages exceptionnels à regarder, entendre et toucher. Le parcours extérieur passe par un site classé par l'Agence Wallonne du Patrimoine pour ses intérêts biologique, historique et paysager.
- **Apprentissages par la manipulation :** Les élèves s'approprient des savoir-faire et des compétences avec des outils uniques qui ne peuvent être mis en œuvre dans une classe, singulièrement le travail sur la maquette du relief.
- **Apprentissages transférables :** les élèves découvrent une démarche d'observation (en extérieur) et des concepts (en intérieur) pouvant être aisément appliqués à d'autres lieux, tels que le village ou le quartier de leur école.
- **Pratiquer une démarche intrinsèquement pluridisciplinaire :** un maximum de relations entre les différentes composantes du système sont explorées afin de bien mettre en évidence le caractère naturellement complexe d'un territoire, une ressource limitée qui induit des conflits d'usages entre différents groupes d'acteurs.
- **Encadrement professionnel :** les participants sont accompagnés par des médiateurs compétents et passionnés par les paysages comme porte d'entrée pour mieux comprendre le monde qui nous entoure.
- **Être l'amorce** à une ou plusieurs séquence(s) sur les paysages, la ligne du temps, la vie des humains ...
- **Être une journée de synthèse** qui réinvestit un ensemble d'apprentissages abordés préalablement au cours de ces différentes séquences en histoire, géographie et société.

Chaque arrêt met le focus sur une thématique territoriale (bâti, agriculture, climat, forêt, mobilité, relief, moulin ...), tout en faisant le lien avec les autres thématiques. Cette démarche permet d'aborder plus facilement la multitude d'acteurs et d'activités qui construisent un territoire et transforment les paysages.



À l'intérieur (paysarium), les participants sont mis en activité dans des dispositifs ludiques pour **comprendre** comment nos ancêtres, depuis Neandertal jusqu'à nos contemporains, ont progressivement occupé l'espace, domestiqué leur environnement et construit leurs territoires.

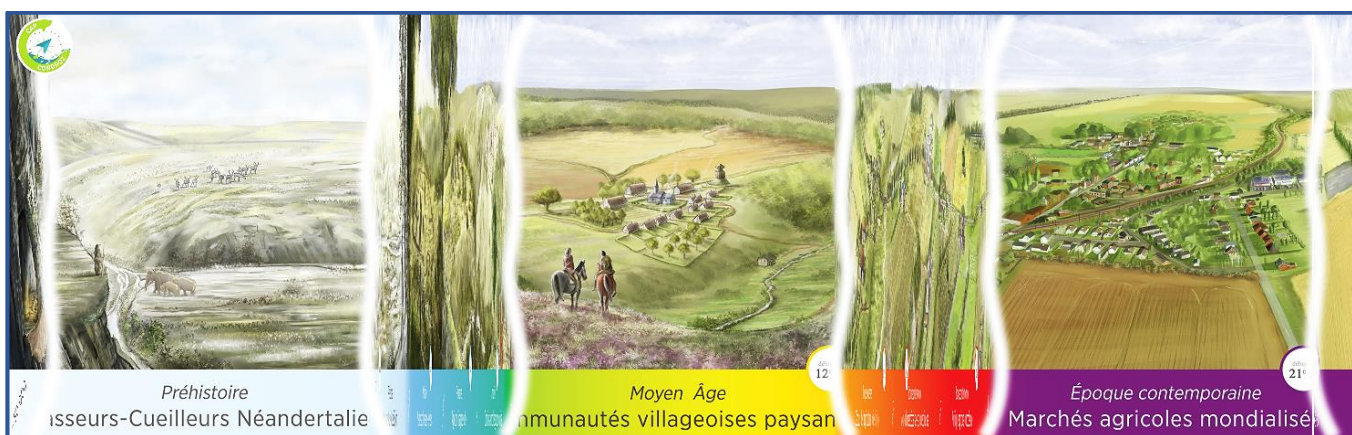
En 5 sous-groupes, les participants revêtent les habits d'une famille à une époque donnée (Préhistoire, Antiquité, Moyen Âge, Temps modernes, Époque contemporaine) pour en **structurer** la composante spatiale : en suivant les instructions décrivant le genre de vie des humains à leur époque, combinées aux informations récoltées sur le terrain, ils reconstruisent une cartographie des lieux (puzzle géant) et y positionnent les marques et les activités anthropiques (bâti, voie de communication, utilisation du sol ...).



Ensuite, ils reproduisent le même exercice sur une **petite maquette en trois dimensions** figurant le relief entre tiges et chavées du Condroz. Enfin, le paysage qui en résulte se révèle sur une grande toile (2m de large) qui vient compléter une grande fresque murale qui représente l'évolution des paysages au cours du temps. Cette **grande fresque** chronopaysagère sert d'appui à chaque sous-groupe pour partager ses découvertes au reste des participants et ainsi opérer progressivement les relations spatiales et les comparaisons temporelles.



L'animation se clôture par une dernière activité de **changement d'échelle** grâce à un dispositif de projection numérique sur une **grande maquette en trois dimensions** figurant le relief du Cœur de Condroz entre le sillon sambro-mosan et la dépression de la Famenne. La projection de cartes thématiques (occupation du sol, altitudes, réseau de communication ...) permet de restructurer l'ensemble des apprentissages dans un contexte régional.



**Figure 1 : extraits du chronopaysage (fresque murale de 20m de long)
le groupe repart avec une version imprimable après sa participation.**

Alternatives

Selon les besoins de la classe et de l'enseignant, un autre angle d'approche peut être proposé, notamment pour une classe du secondaire, par exemple :

- L'évolution de l'habitat à travers les âges
- La transformation récente des territoires ruraux par l'influence de la construction européenne
- L'évolution du climat à travers les âges + étape 8 « Imagine un paysage du Condroz en 2050 »
- ...

Public concerné : P6

Durée nécessaire : projet se déroulant sur une année (d'octobre à mai) à raison de 4 à 5 heures par mois

Descriptif : Module proposé par l'ONG Geomoun qui encadre le projet

Originalité de la leçon/Opportunités pour réenchanter le cours de géographie

- Se questionner et échanger sur un thème commun dans un partenariat avec une classe vivant dans un pays aux réalités différentes. Les thèmes qui sont choisis par les enfants peuvent être multiples. Parmi ceux identifiés sur le site de Geomoun, certains ont une forte dimension géographique et s'inscrivent bien dans le programme de P6, par exemple, l'alimentation durable, les changements climatiques, l'environnement, les pollutions...
- S'engager concrètement dans une action et la présenter aux autres en suivant une approche journalistique et réalisant une émission radio.

Objectifs d'apprentissage

- Échanger avec d'autres jeunes – Interculturalité, aller à la rencontre de l'Autre
- Affirmer le droit des enfants et des jeunes à participer au projet de société
- Favoriser le droit à la participation des enfants (Droit faisant partie de la CIDE, Convention Internationale des Droits de l'Enfant – cft art.12)
- Faire évoluer les perceptions et les comportements, renforcer l'estime de soi, la conviction de pouvoir agir sur son environnement, le respect entre humains.

Liens par rapport au référentiel

Questions retenues par rapport aux Les attentes du référentiel ciblées

- En identifiant certains changements dus au réchauffement climatique, l'élève se questionne à propos des impacts environnementaux, et par là, des modes de consommation et de production.
- En lien avec la citoyenneté et l'État, l'observation d'activités humaines permet de sensibiliser les élèves à propos de la participation des citoyens dans des choix d'occupation/utilisation du sol qui contribuent plus ou moins aux changements climatiques induits par le réchauffement.

Axes du référentiel exercés (observer, représenter, expliquer)

- **Axe 2 :** situer un fait ou un phénomène à l'échelle d'un continent ou du monde, en faisant référence à des repères, à la répartition de la population et aux zones thermiques
- **Axe 2 :** caractériser le climat d'un espace en faisant référence aux températures et aux précipitations
- **Axe 3 :** sur base de vues verticales, comparer deux paysages d'un même endroit, à des saisons différentes, pour mettre en évidence un changement de l'occupation du sol
- **Axe 3 :** sur la base de différentes cartes, expliquer la présence plus ou moins importante de la population, en faisant référence au relief ou à l'hydrographie ou aux conditions climatiques ou à la proximité des littoraux

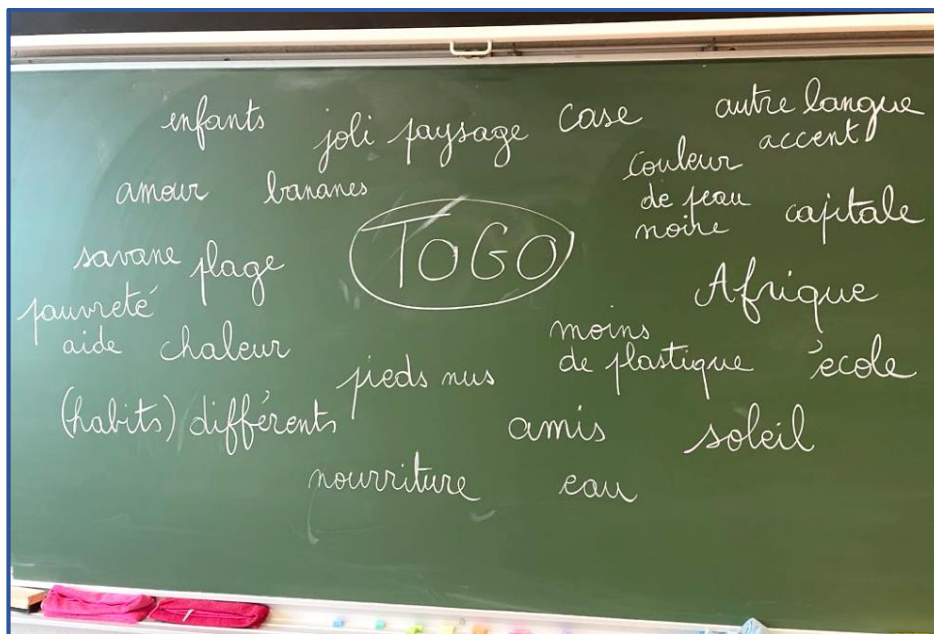
ÉTAPE 6 : Réalisation d'une émission radio

Avec le concours de l'animatrice et des moyens d'une station de radio locale, les enfants réalisent une émission qui devrait être diffusée par la chaîne radio dans le but de faire connaître leur travail non seulement à leurs parents, mais encore au public de cette radio. Au-delà de leur contribution à une planète plus durable, cela devrait être aussi l'occasion de montrer que chaque élève a pris conscience en fin de compte de son droit à la participation, c'est-à-dire du fait qu'il ou elle a le droit de s'exprimer par rapport aux sujets de société qui les concernent et que les adultes ont le devoir de les écouter et surtout, de prendre en compte leurs avis dans les décisions prises par les adultes autour de sujets qui concernent les enfants, ainsi que de leur capacité d'action en tant qu'enfant.

Dispositif testé à l'école de Gentinnes (classe de P5)

avec une classe du Togo (complexe scolaire "Amou Fred", classe de 6^e du collège – système scolaire « à la française »)

Parmi les thèmes proposés à la classe du Togo : le sujet du racisme, le sujet de la pauvreté, l'écologie dans le sens de la déforestation et de la protection de la biodiversité et la violence et le harcèlement. Le thème retenu fut l'écologie dans le sens de la déforestation et de la protection de la biodiversité avec pour l'école de Gentinnes l'accent finalement mis sur la disparition des haies et comment favoriser la biodiversité dans les jardins. Le Togo a retenu le thème final sur base des 4 propositions de thème envoyées par la classe de Gentinnes.



Les représentations du Togo par les enfants de Gentinnes – © Le son d'enfants



Travail en classe au Togo – © Le son d'enfants



Rencontre à Gentinnes avec l'échevin de Chastre Jean-Marie Thiry en charge de l'énergie, de l'environnement et de la mobilité – © Le son d'enfants

Ce projet existe grâce à plusieurs bailleurs

- Le ministère de la Coopération au développement
- La Fédération Wallonie-Bruxelles
- La province du Brabant wallon



Belgique
partenaire du développement



Soutenu par
Le Brabant wallon

Contact

Nathalie Delbar

Coordinatrice du projet

nathalie@geomoun.org

Mundo LLN, Avenue de Cîteaux 114

1348 Louvain-la-Neuve

SOURCES

- Les étapes du projet « le son d'enfants » sont documentées dans le chapitre 6 de la valise pédagogique « À la rencontre de l'Autre », gratuitement téléchargeables via le lien suivant : <https://geotimoun.be/outils-pedagogique/>
- Sur le site www.lesondenfants.be, vous trouverez les détails des projets réalisés depuis 2015
- Sur la chaîne YouTube du son d'enfants (<https://www.youtube.com/@lesondenfants1155>), vous trouverez les capsules « pépites » des projets réalisés, classées selon les ODD (Objectifs de Développement Durable).



AUTEURE : B. MÉRENNE, 23 octobre 2024.

Public concerné : S1

Durée nécessaire : 2 à 3 périodes

Objectifs d'apprentissage

- Mettre en évidence les différents effets positifs de l'organisation d'une filière dans le cas d'un modèle d'agriculture locale, raisonnée et en circuit court
- Développer de nouvelles représentations en lien avec le monde agricole et découvrir les identités multiples liées à l'utilisation du sol

Descriptif

Cet outil a été élaboré d'après le classique « jeu de la ficelle » (note de bas de page quinoa.be), un outil de modélisation de la société de consommation et de ses impacts. Grâce au jeu de la ficelle, les participants énoncent des liens qui sont représentés par une ficelle. Cet outil permet de mettre en évidence l'interdépendance des dimensions environnementale, économique, sociale.

Cet outil pédagogique est fondé sur l'approche systémique, une démarche qui permet de comprendre comment fonctionnent les systèmes et de modéliser un système complexe.

Notre outil a toutefois été conçu dans une **logique d'énonciation** de faits en vue de montrer toute la complexité d'une filière locale tandis que le jeu de la ficelle « classique » est construit selon une **logique de dénonciation** pour dévoiler les méfaits de l'agriculture industrielle.

Originalité de la leçon/Opportunités pour réenchanter le cours de géographie

Dans le cadre de l'étude des mutations du secteur agricole, une séquence de cours consacrée aux méfaits de l'agriculture industrielle risque de laisser les élèves impuissants et éco anxieux. Par ailleurs, un constat s'impose : presque tous les élèves méconnaissent les tenants et aboutissants d'alternatives à l'agriculture industrielle. De là est née l'idée de proposer un jeu de la ficelle « bis », qui conceptualise une alternative parmi d'autres : nous avons choisi de mettre en lumière la filière de céréales panifiables en Condroz. Cette séquence pourrait prendre place en fin d'année afin de poser tout au long de l'année les bases de la pensée systémique. Pour une séquence relative à l'agriculture industrielle, nous vous conseillons de consulter les pistes pédagogiques proposées dans le GEO 84, p. 171-173 et 176-178 (moyennant adaptations aux attendus du TC).



Source : Au cœur du pain, une filière locale de céréale panifiable (tiges-chavees.be)



La première vidéo permet de bien planter le décor géographique de la filière. Guillaume, agriculteur à Assesse, présente le cadre géographique de son exploitation (atouts et contraintes du Condroz), et le choix de sa réorientation vers la culture de céréales panifiables qu'il transforme en farine au sein de sa ferme.



bit.ly/guillaume-agriculteur



La seconde vidéo montre le travail de Chloé, boulangère à Assesse, qui a créé son atelier, la Chouette enfarinée, produit des pains à l'échelle artisanale et les distribue (dépôt sur commande en ligne) via un réseau de magasins situés dans un rayon proche de son atelier.



<https://bit.ly/lachouette-boulangere>

ÉTAPE 3 : Jouer

- Distribution aléatoire des fiches selon les 3 catégories de rôles (3 couleurs de carton : **le pain / les acteurs / les impacts**)
- Prise de connaissance individuelle de la fiche de rôle (avec éventuellement un smartphone et des écouteurs). Réponses par l'animateur aux éventuelles questions de clarification (ex. : vocabulaire ...) par rapport aux rôles. Si le nombre d'élèves est plus élevé que le nombre de fiches, on peut soit placer les élèves en duos, soit leur attribuer le rôle d'observateurs (ce qui convient à certains élèves plus réservés).

J'AIME PARTICULIÈREMENT ÊTRE AMÉNAGÉ EN INTÉGRANT TOUTES LES DIMENSIONS DE LA VIE NATURELLE ET HUMAINE, LES RIVIÈRES, LES FORÊTS, LES CHAMPS ET LES GENS. JE NE VEUX PAS DEVENIR UNE ZONE À TOURISTES. JE NE VEUX PAS NON PLUS ME TRANSFORMER EN RÉSERVE NATURELLE PRIVILÉGIANT LA BIODIVERSITÉ AU DÉTRIMENT DE LA VIE ÉCONOMIQUE ET DE L'EMPLOI. LE PARC NATUREL « CŒUR DE CONDROZ », SOUTENU PAR LE GOUVERNEMENT WALLON ET DES SUBSIDES EUROPÉENS, A NOTAMMENT POUR MISSION DE SE PRÉOCCUPER DE L'ÉCONOMIE ET L'EMPLOI. DANS SES PROJETS, LE CIRCUIT COURT, LES INITIATIVES LOCALES, LES PETITS ARTISANS PAR EXEMPLE, LE PROJET « AU CŒUR DU PAIN ».

Yvonne, agricultrice bio

SCAN ME

JE SUIS YVONNE, AGRICULTRICE. JE SUIS PASSÉ RÉCEMMENT À L'AGROÉCOLOGIE ET LES RÉSULTATS SONT LÀ! IL FAUT VOIR COMMENT LE SOL EST DEVENU MEUBLE ET VIVANT APRÈS QUELQUES ANNÉES. QUEL PLAISIR D'AVOIR LES MAINS DANS MA TERRE. PAS FACILE DE VENDRE PAR LES CIRCUITS CLASSIQUES. MAIS GRÂCE AU SOUTIEN DE LA FILIÈRE « AU CŒUR DU PAIN », JE PRODUIS DES CÉRÉALES ET DE LA VIANDE DE QUALITÉ QUI SONT TRANSFORMÉS LOCALEMENT. CELA FAIT CHAUD AU CŒUR DE RENCONTRER SES MANGEURS. ON S'AFFRANCHIT DE LA DÉPENDANCE À L'ÉTRANGER ET ON DÉVELOPPE LE CIRCUIT-COURT.

Exemples de fiches

- Démarrage du jeu : l'élève qui a reçu la fiche « céréale » se présente en lisant sa fiche à haute voix. Ensuite, l'enseignant lui donne la pelote et l'élève la lance à ...
- ... un élève qui se sent concerné par le message de cette fiche ... Il lève la main et se présente. Il lance la pelote à un troisième élève ...
- Les différents rôles sont mis en lien à l'aide de la laine/ficelle pour former une grande toile d'araignée complexe qui relie tous les participants entre eux.
- Si besoin, l'animateur invite les élèves qui ont perçu un lien entre leur rôle et un autre rôle à lever la main.

ÉTAPE 4 : Mise en évidence de la complexité du système

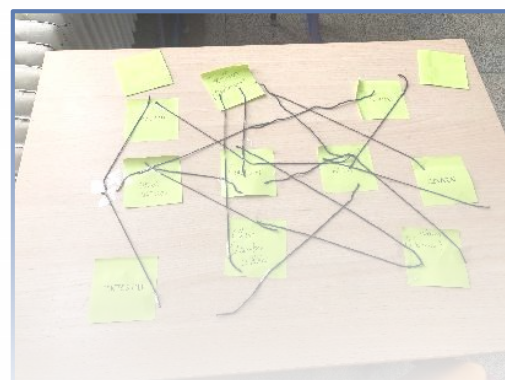
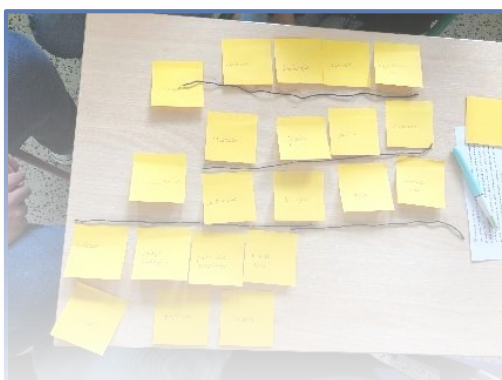
La filière pourtant apparemment simple (du grain au boulanger) est représentée par la toile d'araignée des liens entre les acteurs. Pour l'illustrer, l'animateur demande à un acteur de bouger sa main ce qui provoque une onde sur toute la toile et permet de visualiser la complexité du système et les interactions entre les acteurs.



ÉTAPE 5 : Structuration des apprentissages

Premier temps

Le groupe classe est divisé en sous-groupes qui disposent d'une feuille A0 (type flipchart), de marqueurs et de Post-it. L'animateur invite chacun individuellement à écrire sur des Post-it les mots importants retenus, en lien avec son rôle ou d'autres rôles (une seule idée par Post-it). Chaque sous-groupe organise les Post-it sur la feuille A0 et relie les éléments entre eux, comme dans une toile d'araignée. Une aide éventuelle de l'animateur sera requise à cette étape. Si cet exercice est réalisé pour la première fois, les mises en relation se limiteront peut-être à une présentation linéaire (photo de gauche). Pour des élèves plus entraînés, la représentation montre une certaine complexité du système. Dès lors, il est conseillé d'afficher les différentes productions aux murs de la classe (ou de les photographier) pour s'y référer ultérieurement.



Public concerné : S2

Durée nécessaire : 2 périodes

Descriptif

L'objectif de cette séquence est de représenter les flux du transport maritime à l'échelle mondiale au départ du site MarineTraffic (<https://www.marinetraffic.com/>). Ce site représente le trafic maritime mondial en temps réel sur une carte interactive. Les différents types de bateaux (porte-conteneurs, tankers, navires de passagers, chalutiers, ...) sont représentés selon un code couleur et chaque entité peut être interrogée afin de connaître la provenance, la destination ou encore la nature des marchandises transportées. L'ensemble de la carte peut aussi être questionnée à l'aide de filtres. Les élèves vont pouvoir manipuler cette carte interactive en temps réel sur des tablettes ou sur des ordinateurs. Cette utilisation de l'application est intuitive et permet facilement l'observation des flux et la nature des flux.

Dans un premier temps et sur base d'un article et d'une vidéo, les élèves s'interrogent sur l'organisation de la répartition des flux du trafic mondial de bateaux. Dans un second temps, les élèves sont invités à chercher les réponses à leurs questions à l'aide du site MarineTraffic. Après une première phase de prise en main et d'observations, une deuxième phase permettra de tracer sur une carte schématique les contours des routes les plus empruntées afin de mettre en lumière les flux maritimes mondialisés les plus denses et de ce fait les façades maritimes les plus actives.

Originalité de la leçon/Opportunités pour réenchanter le cours de géographie

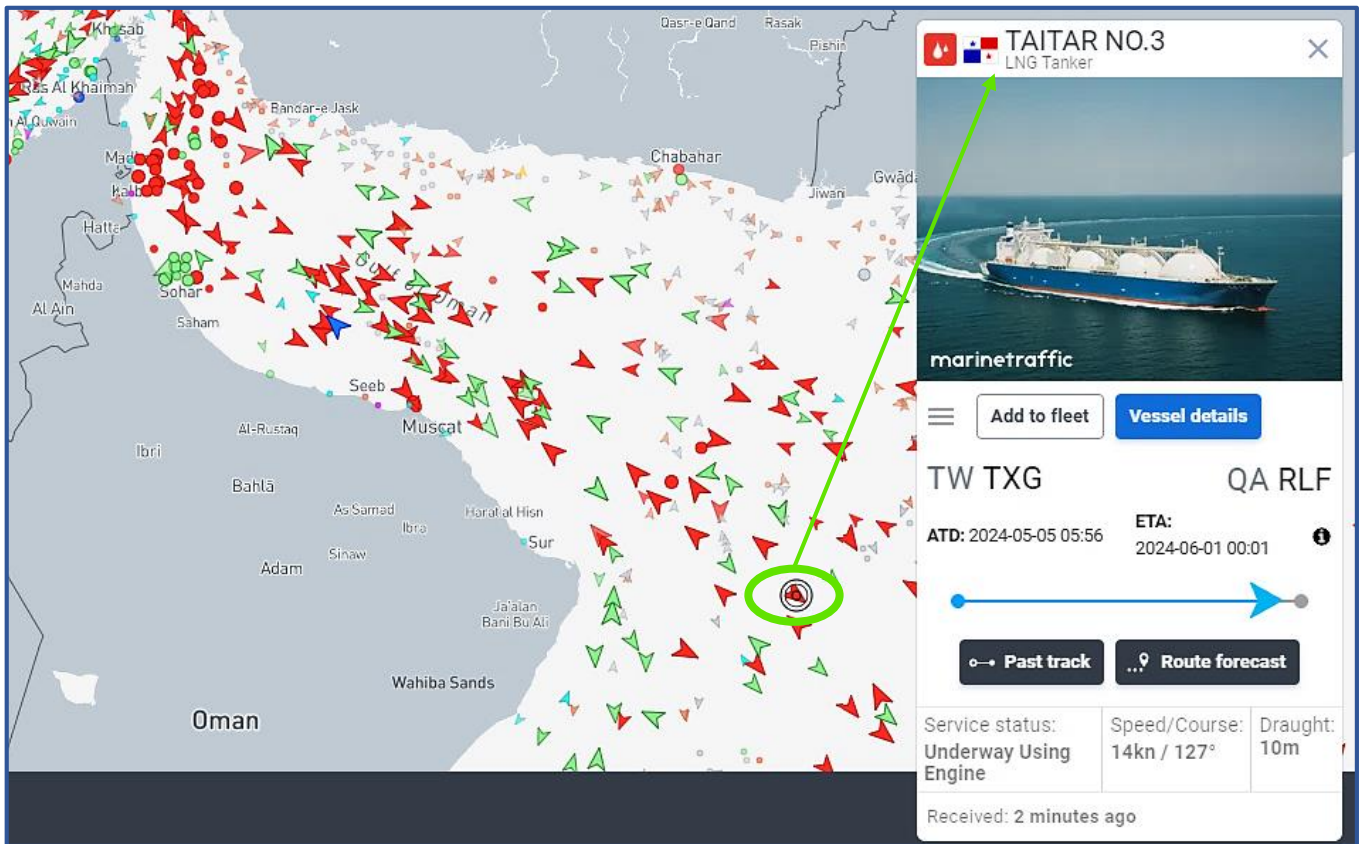
La représentation en direct du nombre de bateaux sur les mers impressionne toujours le public (qu'il s'agisse d'élèves, de tous âges, ou bien d'adultes). Cette représentation du trafic maritime suscite d'autant plus l'intérêt que la carte est interactive.

Objectifs d'apprentissage

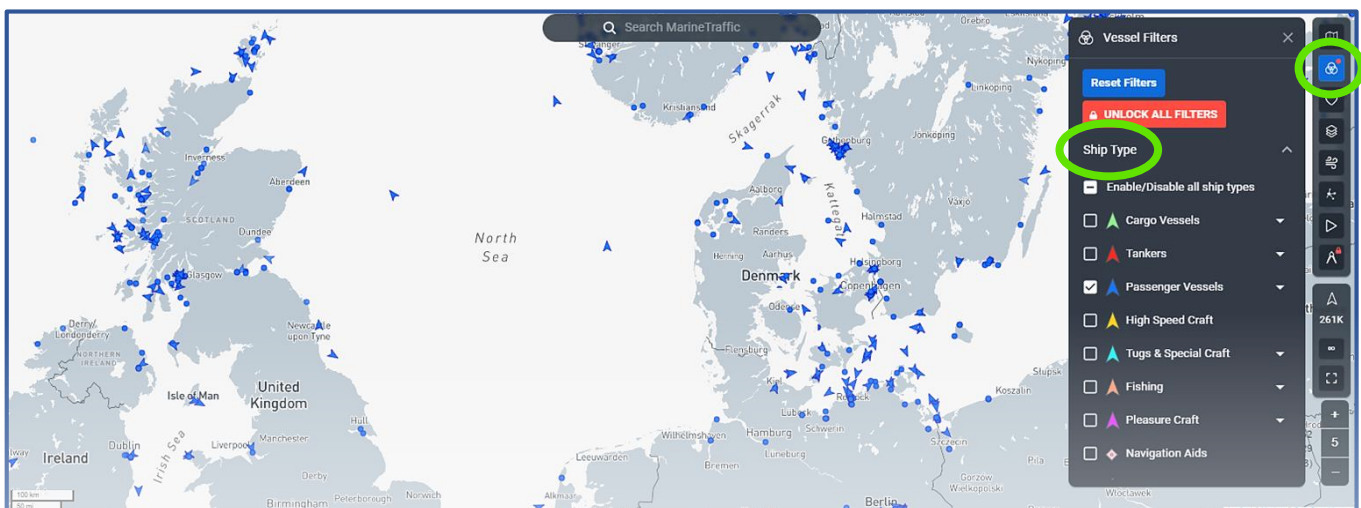
- Mettre en évidence des espaces marqués par les flux de la mondialisation
- Sur base de la carte interactive MarineTraffic,
 - L'élève caractérise les flux maritimes de la mondialisation et les grandes façades littorales
 - L'élève caractérise un flux en prenant en compte le point de départ, le point d'arrivée, l'importance et la nature, les espaces traversés et les modes de transport.

ÉTAPE 3 : Distinction des types de bateaux

Sur base de la carte en temps réel, les élèves, toujours par deux, sont invités à rechercher sur la carte « Live » à quoi correspondent les différentes couleurs de bateaux. Les élèves cliquent sur les navires et font apparaître les caractéristiques et photos de ceux-ci.



Certains trouveront peut-être l'onglet « Vessel filters » et la catégorie « Ship Type » faisant alors apparaître la légende des différents types de bateaux.



Couleurs des bateaux	Types de bateaux
▲ Vert	Porte-conteneurs
▲ Rouge	Tankers
▲ Bleu	Passagers
▲ Orange	Pêche
▲ Violet	Plaisance

ÉTAPE 4 : Focus sur les types de navires les plus nombreux : porte-conteneurs et tankers

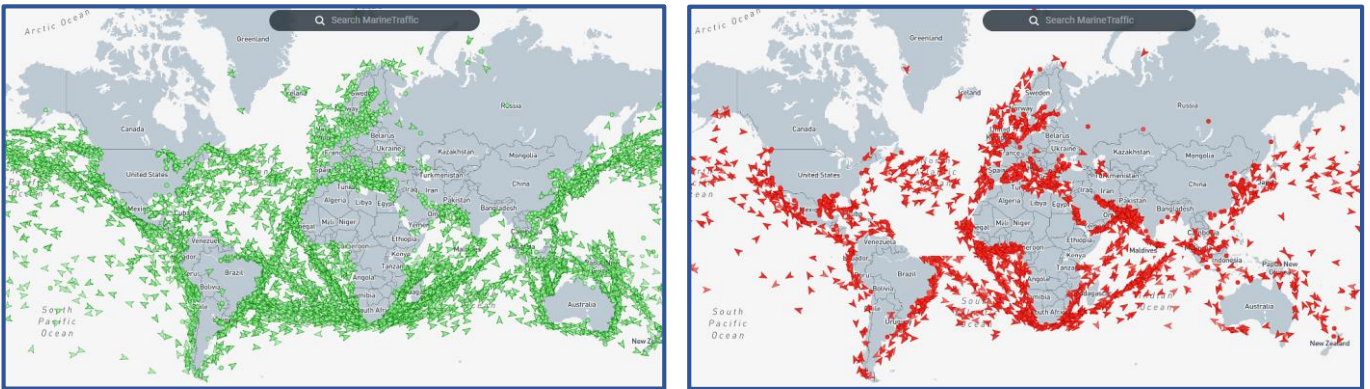
Avec le groupe classe sous forme de questions / réponses

À l'aide de la carte en temps réel projetée au tableau, décrivez la répartition des porte-conteneurs et des tankers à l'échelle mondiale et leurs directions.

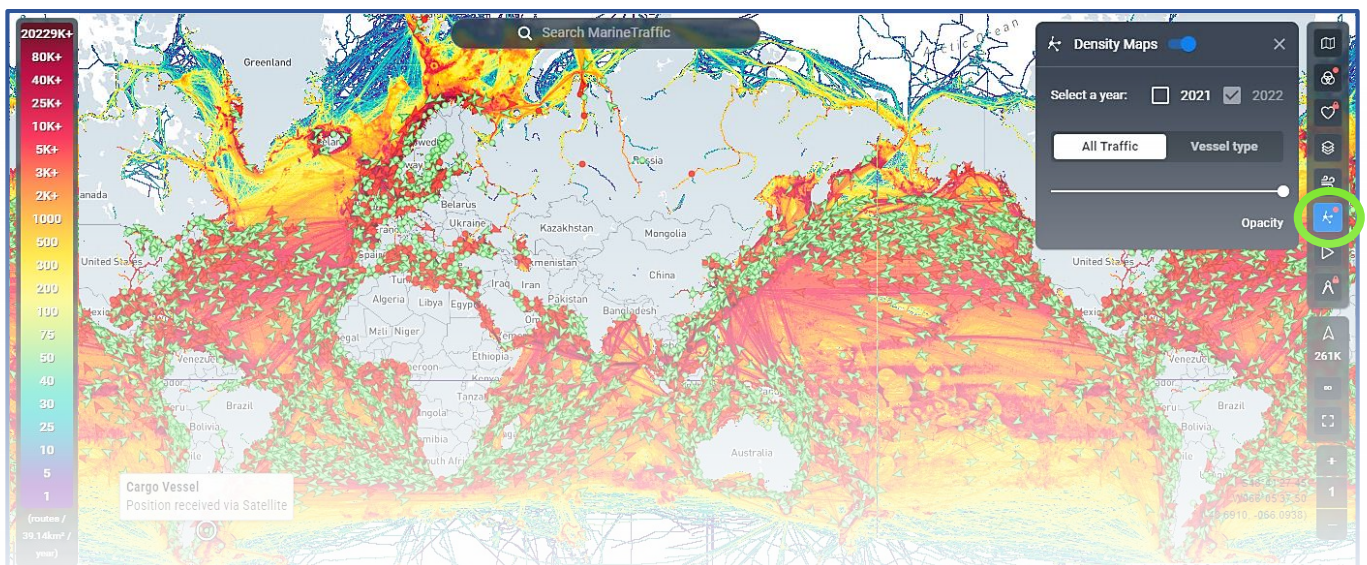
Questions pour aider à l'observation :

- Comment s'organise la répartition des bateaux sur Terre ?
- Y a-t-il des routes principales et secondaires qui ressortent de la carte ?
- Où y a-t-il énormément de bateaux, où n'y en a-t-il pas ?
- Y a-t-il des zones d'où les bateaux semblent partir et d'autres où les bateaux arrivent ?

Sur le tableau interactif ou sur un projecteur, le professeur montre aux élèves la sélection d'un ou de plusieurs types de navires grâce à la légende. Le nombre et la répartition ne sont pas semblables entre les porte-conteneurs en vert sur la carte de gauche et les tankers en rouge sur la carte de droite.



Le professeur utilise ensuite l'onglet « Density maps » afin d'obtenir la carte de 2022 de l'intensité du trafic maritime mondial. Les élèves disposent de quelques minutes afin de réaliser eux-mêmes la manipulation et observer les données. **Ils doivent zoomer** pour observer et différencier les zones de passage des lieux de production (départ des flux) ou de consommation (arrivée des flux).



Public concerné : S3

Durée nécessaire : pour un dessin généralement une période suffit, mais la durée sera variable selon la complexité du sujet travaillé ; pour une maquette trois périodes en classe sont nécessaires (le reste du travail se fera en distanciel).

Descriptif

Pour travailler les compétences de S3, la situation d'apprentissage va questionner un espace concerné par un aléa et qui expose une société à un risque, par le biais de la construction de schémas et/ou de maquettes.

L'enseignant construit progressivement avec les élèves au tableau (noir ou blanc ou interactif) des croquis qui traduisent et/ou synthétisent différents documents thématiques analysés collégialement. En second lieu, chaque élève construit son dessin, ce qui permet de mettre en œuvre les différents attendus de la démarche géographique. Finalement chacun dispose de ses propres cartographies ou croquis, supports à la compréhension de ce qui est travaillé.

Originalité de la leçon/Opportunités pour réenchanter le cours de géographie

- Mise en activité et production personnelle
- Questionnement qui émerge de la manipulation et essais-erreurs
- Structuration du raisonnement
- Appropriation des notions
- Travail en équipe/collaboration et possibilités d'interdisciplinarité
- Créativité

Objectifs d'apprentissage

- Apprendre à identifier des espaces plus ou moins à risques en fonction des aléas naturels et de l'occupation des espaces concernés
- S'approprier des modèles spatiaux

Liens par rapport au référentiel

Questions retenues par rapport aux attentes du référentiel

- Les enjeux des impacts environnementaux sont interrogés à travers le concept de vulnérabilité et plus particulièrement, en observant la manière d'occuper un territoire et les risques que cela induit pour les populations
- En lien avec la citoyenneté et l'État, l'observation d'espaces à risques permet d'interroger la responsabilité politique, et par là, celle des citoyens, dans l'aménagement ou non du territoire. En lien avec les rapports sociaux, l'observation des espaces à risques permet d'interroger des liens entre les conditions socioéconomiques des populations et leur vulnérabilité
- En outre, les dessins ou les maquettes sont des opportunités de favoriser l'interdisciplinarité : des attendus des référentiels de français ou de FMTTN peuvent être rencontrés

- ÉTAPE 1** – Les élèves s'inspirent d'une réalité concrète : ils sélectionnent un risque naturel ayant affecté un territoire et le transposent dans leur création.
- ÉTAPE 2** – Ils recherchent les facteurs explicatifs de l'aléa choisi et relèvent ceux qui augmentent et diminuent le risque.
- ÉTAPE 3** – Ils imaginent un moyen de se prémunir face au risque.
- ÉTAPE 4** – Ils conçoivent une maquette en 3D qu'ils présentent à la manière d'un commercial (pour reprendre les codes de la pièce de théâtre) à la classe ou à un public plus large de l'école.



Exemple d'une structure habitable qui, installée en bordure du littoral, permet aux habitants de faire face au tsunami.
Si le littoral est affecté, la structure sur pilotis résiste ou se démonte permettant aux différents modules de flotter et de garder en sécurité les populations.



Exemple d'une coupole en verre qui peut se déployer pour protéger un aménagement (telle une maison) pour diminuer la vulnérabilité face aux incendies.

Dispositif testé

AUTEURE : V. DEDONDER, 18 octobre 2024.

