

PROJET EN GEOGRAPHIE

OUVRIR LA VOIE DE LA GEOGRAPHIE

Un RDV annuel pour appréhender l'espace et mieux comprendre comment interagissent des éléments naturels, économiques, humains et sociaux entre eux.

SOMMAIRE

- Les enjeux du rendez-vous en géographie « Ouvrir la voie de la géographie »
- Réalisation d'un livre numérique
- Objectifs en référence du SCCCC
- Projet en lien avec les programmes
- Déroulement du projet
 1. Bulletin d'inscription à remplir en ligne
 2. Projet de classe
 - Réalisation du livre numérique pour promouvoir sa ville
 3. Préconisations
 4. Envoi des créations numériques
 5. Découverte des réalisations des classes participantes
- Outils pour la réalisation du livre numérique
- Ressources bibliographiques
- Ressources sitographiques
- Contact

PROJET EN GEOGRAPHIE OUVRIR LA VOIE DE LA GEOGRAPHIE

Venez visiter ma ville



Ce projet départemental s'articule autour, d'une part d'une pratique « la sortie sur le terrain » qui permet de découvrir son lieu d'habitation et son environnement et d'autre part de l'utilisation d'outils numériques pour informer et s'informer, pour communiquer et faire découvrir la ville.

Il met en œuvre la démarche en géographie qui consiste à observer, décrire, analyser, comprendre.

Il permet de développer des compétences orales et écrites mais aussi de coopération et d'autonomie.

Il constitue une ouverture culturelle et sociale en prenant connaissance des différentes structures qu'offre la ville.

Enfin, aller à la rencontre de la ville permet de mieux appréhender les enjeux collectifs.

REALISATION D'UN LIVRE NUMERIQUE

Il doit donner des renseignements aidant à découvrir votre ville.

Le texte, l'image et les cartes se complètent.

OBJECTIFS EN REFERENCE DU SCCCC

Domaine 5 les représentations du monde et l'activité humaine

- les principaux modes d'organisation des espaces humanisés
- La diversité des modes de vie et des cultures, en lien avec l'apprentissage des langues
- les principaux modes d'organisation politique et sociale, idéaux et principes républicains et démocratiques, leur histoire et leur actualité
- les principales manières de concevoir la production économique, sa répartition, les échanges qu'elles impliquent

Domaine 3 la formation de la personne et du citoyen

- Conduire une pédagogie de projet

Domaine 2 les méthodes et les outils pour apprendre

- Développer des usages du numérique pour questionner le monde et enseigner la géographie

PROJET EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES

Cycle 1

Faire l'expérience de l'espace (*en action, à partir de ses propres déplacements et des déplacements des autres*) (cycle 1)

Découvrir différents milieux (*de l'environnement proche à la découverte d'espaces moins familiers*)

Représenter l'espace (photos, maquettes, dessins, plans...)

Cycle 2

Repérer et situer quelques événements dans un temps long: Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible. L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques

Comprendre qu'un espace est organisé: Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions (cycle 2)

Cycle 3

S'intéresser à l'habiter consiste à observer les façons dont les humains organisent et pratiquent leurs espaces de vie, à toutes les échelles.

Pratiquer un lieu, c'est en avoir l'usage et y accomplir des actes du quotidien comme le travail, les achats, les loisirs....

Parcourir un lieu et en connaître les fonctions, le partager avec d'autres.

DÉROULEMENT DU PROJET

✓ Inscription

Remplir un bulletin d'inscription en ligne

Nom et lieu de l'école : _____

Nom du directeur : _____

Niveau de la classe : _____

✓ Projet de classe

1. En classe,

Nom de l'enseignant-e : _____

Courriel de l'enseignant-e: _____

Réalisation d'un livre numérique pour promouvoir votre ville

Ce livre numérique se compose d'un maximum de quatre diapositives avec la possibilité d'introduire des vidéos audio et vidéo.

Utilisation par exemple de Bookcreator

1ère page

Présentation

2ème page

intérieure
Croquis
récit

3ème page

intérieure
Vidéos , Photos
*N'oubliez pas
d'indiquer les sources
des documents*

4ème page

Des
informations
pratiques

5ème page

Nom de l'école
Niveau de la
classe
Nom de
l'enseignant-e

2. Préconisations

Les programmes scolaires ont fait le choix d'une géographie incarnée et vivante où habiter interroge des modes de vie selon les trois dimensions qui caractérisent la relation des individus aux lieux qu'ils pratiquent : demeurer, circuler et vivre ensemble.

La sortie sur le terrain pour point de départ est donc un incontournable pour aller à la rencontre de votre quotidien et de votre environnement proche.

Mobiliser la notion d'habiter dans la classe, c'est accompagner les élèves dans une observation, dans une lecture géographique. Il faut donc leur apprendre à regarder avec les outils du géographe. L'éducation aux regards est aussi le regard à l'autre, la curiosité, l'attention portée à l'autre, une certaine altérité.

Le recours au récit, les enquêtes de terrain, l'analyse des discours, ... qui vont venir, dans cette démarche réflexive, renforcer la capacité des élèves à écrire du récit, du photorécit, du croquis, du schéma, des cartes de parcours qui identifient des pratiques spatiales des élèves dans leur quotidien et en dehors de leur quotidien.

3. Envoi du livre numérique de la classe

Pour communiquer aux classes participantes et rendre compte de la production de votre classe, votre livre numérique est à déposer au plus tard le **15 mai** à l'adresse :

nadine.fournial@ac-versailles.fr

💡 Vous pourrez solliciter votre commune pour une mise en ligne sur leur site pour une année. Prenez contact avec les services de communication de la mairie et présentez-leur votre production numérique réalisée avec vos élèves.

4. Découverte des projets

Les classes ayant participé à ce projet en géographie sont invitées à découvrir les projets réalisés par les autres classes et à indiquer les trois créations numériques qui ont retenu le plus leur attention.

✓ Outils pour la réalisation du livre numérique

Utiliser des photographies, cartes,

- Incrire la réflexion dans un temps long
- Se familiariser aux écrits spécifiques : listes, tableaux, dessins d'observation, plans

Filmer, réaliser des montages vidéo

- Montrer à voir des modes de vie, des activités culturelles et sociales

Enregistrer des témoignages, des bruits

- Rendre compte de la vie au sein de votre ville

Raconter des histoires du passé

- Situer géographiquement des territoires
 - Comprendre l'histoire de notre environnement proche
-

Recherche pour la composition du livre numérique

Pour faire découvrir votre ville, **les sorties et les activités dans votre environnement proche sont à favoriser :**

- Les archives de votre commune sont une source pour obtenir des plans anciens et d'aujourd'hui mais aussi pour interroger l'histoire de votre ville
- Les musées et le patrimoine architectural ou naturel de votre ville sont à des découvertes incontournables
- Les associations de votre ville sont des aides pour connaître et faire connaître ses atouts, ses histoires incroyables
- Les magazines édités par votre commune donnent des informations générales mais aussi un calendrier des évènements à venir.
- Des rencontres, des témoignages avec les habitants

Des suggestions pour l'écriture de votre livre numérique

- Un parcours insolite
- 3 mots pour décrire votre ville
- 3 histoires pour raconter votre ville
- 3 évènements organisés par votre ville
- 3 atouts pour valoriser votre ville
- 3 découvertes incontournables dans votre ville
- 3 lieux de vie
- 3 jardins
- 3 lieux de détente
- 3 moyens d'accès à votre ville

Ressources bibliographiques

DANS MA VILLE de Sophie Amen, documents jeunesse (relié)
Une balade dans la ville.

LA VILLE AU FIL DU TEMPS, Anne Millard, et Steve Noon, Gallimard
Une balade de l'évolution historique de la construction de la ville.

MA VILLE, MA NATURE. GUIDE DES PETITS GESTES VERTS, auteurs Emilie Schickel, Stéphan Martin, Edition Delagrave

Un album pour sensibiliser les élèves à l'environnement. Des informations scientifiques et historiques mais aussi une foule de conseils faciles à appliquer au quotidien pour économiser les matières premières et l'énergie, éviter le gaspillage et limiter la pollution

Enseigner les arts visuels, Claude Reyt,—l'image au cycle 3 —Guide pour l'enseignant, 2005, Bordas

Lire et comprendre les images à l'école, Eric Battut,—cycles 2 et 3, 2001, Retz

Ressources sitographiques

<http://www.cahiers-pedagogiques.com/L-affiche-fertile>

<https://mediacim2013.wordpress.com/2013/05/20/analyser-une-affiche-publicitaire/>

La ville du futur: <http://goo.gl/OTH66a>

Contact

Nadine Fournial
Conseillère pédagogique en Histoire Géographie
sur le département des Hauts-de-Seine
Tél. : 06 26 34 65 11
mail : nadine.fournial@ac-versailles.fr