

ENSEIGNER LA GEOGRAPHIE EN CYCLE 3 :

un dispositif recherche-enseignement autour de la notion d'habiter

Sylvie Joublot-Ferré, Géographe à l'Université de Laval et de Montréal, Jean-Paul Zampin (conseiller pédagogique dans la circonscription de St Gervais / Pays du Mont-Blanc), Lise Galavielle (professeure des écoles dans la circonscription de St Gervais / Pays du Mont-Blanc.)

Présentation de Géodecllic : <https://geodecllic.fr/geoexplo/>

Géodecllic est un dispositif d'enseignement de la Géographie, visant principalement un public de cycle 3. Géodecllic a été pensé et conçu pour aider les enseignants du premier degré à mettre en œuvre dans les classes, les programmes centrés autour de la notion d'habiter en partant de l'espace vécu pour les élèves de primaire mais adaptable en classe de sixième.

Ce dispositif a été mis au point par trois formateurs hauts-savoyards du premier degré, accompagnés, depuis 2022 par Sylvie Joublot-Ferré de l'Université du Québec à Montréal.

Cette recherche-action recherche s'appuie sur des éléments de la Géographie Culturelle décrits par SJF, une enquête compréhensive du lieu de vie pour comprendre la société, du territoire au monde. Partir du lieu de vie pour relier ce lieu de vie à la compréhension du monde. On peut tout faire à partir du lieu de vie de l'élève, de son expérience pour construire les concepts, des scénarios problématisés. L'enquête des acteurs locaux permet d'imaginer demain (démarche prospective). Il s'agit de montrer que l'espace n'est pas un donné, qu'il est le fruit de décisions des Hommes dans le temps (rôle des acteurs).

La Démarche :

Le jeu

L'atelier débute par un jeu, animé par Jean-Paul Zampin, pour permettre de comprendre quel est le point de départ de la démarche avec de jeunes élèves.

Par petits groupes, il s'agit d'observer des photos de paysage divers : un littoral touristique, une plaine agricole... Avec des élèves de primaire, on utiliserait des paysages de leur environnement proche.

1ère version

- 1. observer sa photographie
- 2. piocher une question pour voir si on peut y répondre avec notre paysage. Qu'est-ce qui évoque la sécurité, les moyens de communication, de production ? Pour les élèves, les questions sont formulées ainsi : dans l'image que j'ai en main, est-ce que j'ai la réponse à cette question ?
- 3. objectifs : instaurer un dialogue / permettre l'analyse / découvrir des acteurs et chercher l'invisible, ce qui nous amène à une démarche d'enquête.

- 2^e version : jeux de rôle. Prendre la place d'un acteur / adopter le point de vue de quelqu'un d'autre.

Le jeu vise à une découverte de l'espace proche pour aller, avec les élèves, vers une définition du concept d'« habiter » (ou de sa remobilisation): penser sa relation à l'espace et ses pratiques. + Possibilité sur le site de se mettre en réseau avec des collègues. <https://geodecllic.fr/les-classes/>

Intérêt pour les professeurs de collège : Adapter la démarche complète et présenter les séquences possibles dans le cadre d'une liaison école / collège.

Le concept d' « habiter »

Sylvie Joublot-Ferré revient sur le concept. Ses travaux en Géographie culturelle interrogent l'habiter, les spatialités et l'expérience spatiale des individus comme un moyen d'élucider la construction du rapport au monde. Cela permet de travailler depuis l'espace proche jusqu'à l'entièreté du monde. Il permet de construire la relation à l'espace. Il s'inscrit pleinement dans les programmes du cycle 3.

Puis, Lise Galavielle présente **sa mise en œuvre à l'école de Cordon**, en Haute-Savoie, dans une classe à cours multiples de CE2-CM1-CM2