

Saurez-vous dessiner la carte de votre quotidien ?

#Images #Photographie #Cinéma

#Analyser #Développement Critique #Décrypter

CYCLE 3 & 4



ÂGE 8-13 ans

EFFECTIFS 12 enfants
1 animateur



DURÉE GLOBALE 1h40



MATÉRIEL

- Vidéoprojecteur, écran, enceintes, ordinateur et connexion internet
- Salle d'activités, feuilles de papier et stylos



DESCRIPTIF & ENJEUX

Qu'est-ce qui définit un territoire ? Comment le représenter et se l'approprier ? Pourquoi percevoir autrement sa propre ville ? Il s'agit de travailler sur nos représentations et sur la subjectivité de nos perceptions de notre environnement.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Observer et représenter un territoire
- Se familiariser avec les codes de la cartographie
- Partager et comparer sa production à celle des autres



CONNAISSANCES & COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- J'observe mon environnement et l'interprète
- J'apprends à confronter des visions personnelles et subjectives



CONTRIBUTION AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

- **Domaine 1 - les langages pour penser et communiquer** : S'exprimer à l'oral / Comprendre des énoncés oraux / Écrire

- **Domaine 5 - Les représentations du monde et l'activité humaine** : Situer et se situer dans le temps et l'espace / Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde / Reasonner, imaginer, élaborer, produire



INSCRIPTION DANS NOTRE PROJET ÉDUCATIF

DIVERSITÉ/ÉGALITÉ

Force pour la République, la diversité est une source d'enrichissement individuel et collectif. L'égalité en droit permet son expression et garantit le « vivre ensemble » pacifié en reconnaissant l'autre dans sa singularité.

ÉMANCIPATION/SOCIALISATION

Préalables indispensables vers l'autonomie, l'émancipation et la socialisation, sont les vecteurs permettant à chacun de prendre sa place dans la société.



DÉROULÉ DE SÉANCE



INTRODUCTION ET MISE EN PLACE DE LA SALLE

Installez, un écran, le vidéo-projecteur et les enceintes pour lancer l'atelier. Allez sur la page ERSILIA - www.ersilia.fr et connectez vous en tant qu' « invité » avec le code classe APK9ZNZXIY. Vous pouvez ensuite inscrire votre nom et prénom : l'identifiant est généré automatiquement. Choisissez ensuite son mot de passe, il vous servira pour toutes vos connexions. Enfin, accédez à la rubrique « S'inspirer » et cliquer sur la ressource « Les Traceurs de Rosny ».



CONSIGNES DE LA SÉQUENCE (1H40)

Etape 1 : Lancement du film « Les Traceurs de Rosnay », 3'28", 2017 (10min)

L'animateur lance le film « Les Traceurs de Rosnay ». En parallèle, il peut leur donner le contexte de ce film :

C'est un projet conduit par la réalisatrice Flavie Pinatel avec les élèves de quatrième du collège Langevin Wallon à Rosny-sous-Bois (93) et leurs enseignants d'éducation musicale, de lettres, d'éducation physique et sportive, d'arts plastiques et de mathématiques.

En s'appuyant sur la thématique « image et territoire » proposée sur ERSILIA, les jeunes du collège Langevin Wallon ont arpenté leur quartier pour concevoir un Parkour et ainsi créer par leurs corps une cartographie subjective. Apparue dans les années 1990, le Parkour est un art du déplacement qui consiste à franchir par des mouvements rapides et successifs divers éléments

du mobilier urbain. Ses pratiquants sont dénommés « traceurs ». Après un temps de recherche et de réflexion à partir des images d'ERSILIA autour de la représentation du territoire, les jeunes ont observé, cartographié des lieux proches de leur collège pour construire un Parkour. Ils ont ensuite listé une série d'actions physiques (sauts, contorsions, déplacements) potentiels en lien avec chaque « obstacle » identifié. Niels Dalery, champion de cette discipline sportive, est intervenu pour leur enseigner les techniques corporelles propres à cet art du déplacement urbain, avant le tournage.

Etape 2 : Premiers échanges autour du film (20 min)

L'animateur propose ensuite un temps d'échange aux jeunes. Ce temps pourra être guidé par les questions suivantes :

- ✓ Qu'avez-vous compris ?
- ✓ Que font ces jeunes ? Pourquoi à votre avis ?
- ✓ Quelle impression est-ce que cela produit ?

Etape 3 : Mon trajet à moi (40 min)

L'animateur explique aux jeunes qu'à leur tour, comme les élèves du collège Langevin ils vont eux aussi créer leur *Parkour*.

Pour cela, l'animateur leur demande de choisir collectivement un trajet habituel de votre quotidien commun. Munis chacun d'une feuille et d'un stylo il leur demande ensuite de tracer individuellement ce trajet. À chacun de choisir les points qu'il/elle juge important de noter dans ce parcours ; il peut s'agir de bâtiments, d'aménagements urbains, d'éléments de végétation, de signalétique, de boutique etc. Il est possible d'avoir recours à la légende, à du texte, à des éléments permettant de situer géographiquement le parcours.

Etape 4 : Comparons nos trajets (30 min)

Lorsque l'ensemble des jeunes ont dessiné leur carte, l'animateur leur proposer de les comparer en les affichant sur un mur : chacun explique son image, les points qu'il a choisi de représenter et la manière de le faire. Pour alimenter les échanges pendant ce temps de présentation, l'animateur peut poser aux jeunes les questions suivantes :

- Qu'est-ce qui vous a le plus marqué ou intéressé dans ce trajet que vous avez souhaité représenter ?
- Quelles sont les difficultés ou les facilités que vous avez rencontrées en faisant la carte ? Est-il facile de se remémorer un espace, un trajet ? Comment représenter l'espace avec un juste rapport d'échelles ?

CONCLUSION DE SÉANCE (5 min)

Avec l'ensemble du groupe, l'animateur rappellera le film vu en début de séquence, et leur demandera d'essayer collectivement de se remémorer les éléments marquants du parcours.



SUPPORTS NÉCESSAIRES



POUR ALLER PLUS LOIN

OUTILS DISPONIBLES

- Clé d'analyse :
<https://www.ersilia.fr/analyse/294915/cle/1081346>

RESSOURCE ERSILIA

- Découvrez le blog de Philippe Rekacewicz, Visions cartographiques : cartes et articles défendent ce que le géographe nomme « la cartographie critique » et les ressources présentées sur ERSILIA en lien avec l'œuvre Vidéocartographies de Till Roeskens.

RESSOURCE LUMNI

L'épisode « [Pokémon Go à Douma](#) », photographie la vie quotidienne et sa ville de la websérie *Trois regards pour voir*

**Lu.
mni**

Cette fiche s'appuie sur des ressources de Lumni, l'offre éducative des acteurs de l'audiovisuel public, réalisée en partenariat avec le Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, le Ministère de la Culture, Réseau Canopé, le Clémi et La Ligue de l'enseignement.

Au service du savoir, de la connaissance et de la culture Lumni propose un catalogue de plus de 10 500 contenus pédagogiques gratuits, expertisés et sans publicité, pour les enfants du primaire au lycée et pour les professionnels de l'éducation qu'ils soient enseignants, animateurs, éducateurs ou médiateurs.

ERSILIA LE BAL

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire