

L'acceptation de l'expression « systèmes d'information géographique » n'est pas encore stabilisée; l'entrée des SIG dans les programmes est récente et leur intégration dans la classe conserve un caractère expérimental; la géographie, l'histoire ou les SVT en conçoivent l'usage, voire la définition, avec quelques nuances. Quels concepts doivent maîtriser les élèves et quelles compétences doivent-ils acquérir en termes d'activités instrumentales? Quelles méthodes l'enseignant doit-il adopter pour encourager un apprentissage par exploration? Les interrogations suscitées par un objet encore peu banal à l'école sont partagées et commentées ici par des praticiens venus d'horizons différents.



Des illusions à perdre, un espace à construire

Aux résultats de l'expérimentation prospective lancée par la direction de la Technologie et des recherches-actions lancées par l'INRP, à l'enquête du Café pédagogique sur l'usage de la carte, s'ajoutent les analyses portant sur les enjeux sociétaux des SIG et les témoignages de professeurs. Deux points à retenir :

– les activités d'élèves centrées autour de la prévention des inondations ou de tracés d'autoroutes, par exemple, conservent selon certains une part d'artifice du fait qu'aucune véritable prise de décision ne dépend du travail des jeunes, alors qu'elles sont généralement considérées comme un irremplaçable moyen de sensibilisation à l'évolution de l'environnement ;

– les logiciels cartographiques, réputés simples d'emploi face à des SIG qui ne sont pas toujours interopérables, retiennent encore la préférence des uns, alors

que les autres insistent sur le profit à retirer du développement exponentiel des données en ligne et des systèmes qui savent les exploiter. Loin des illusions de l'accès direct au monde encouragées par la carte, « naturalisée » depuis si longtemps, c'est en raison même de sa plus grande abstraction que le SIG peut faciliter chez l'élève la construction d'un espace géographique.

Dans le prolongement de cette idée, ce Dossier... invite aussi bien à une échappée vers la cartographie fictive des « géoartistes » et leurs systèmes de navigation conçus pour un « atelier des enfants », qu'à un repérage dans l'offre des logiciels de cartographie et des SIG, pour rapporter l'outil manquant dans l'atelier de l'enseignant. ●

LES DOSSIERS
DE L'INGÉNIERIE ÉDUCATIVE

La rubrique
Un point d'actu
pose la question
de l'exploitation
des jeux vidéo
à l'école.