

NITEROI AU TRAVERS D'UN MEDIA INTERACTIF: CONNAISSANCE, ILLUSTRATION ET EDUCATION

CIGAGNA M., SAMPAIO J.

Universidade Federal Fluminense, RIO DE JANEIRO, BRAZIL

La technologie informatique arrive très rapidement aux écoles où les élèves des premières années du primaire l'utilisent déjà pour des jeux électroniques, pour l'accès à internet ou pour les jeux vidéo, en famille ou entre amis. La proposition de construire un média interactif au sujet de l'environnement et de la cartographie, qui puisse apporter des informations de base sur la ville de Niterói, État de Rio de Janeiro, a constitué le point de départ d'une activité pour aider les enseignants de géographie dans leurs activités quotidiennes.

La municipalité de Niterói, située dans l'Etat de Rio de Janeiro, compte 458.465 habitants (2001) et constitue le scénario de toutes les informations géographiques contenues dans ce média.

L'implantation de l'UFF dans cette municipalité et la confection de l'Atlas scolaire de la Municipalité de Niterói, réalisé dans le cadre d'un précédent projet de l'Université, ont constitué les principaux motifs inspirant la réalisation du projet actuel. Les étudiants, des boursiers universitaires et des élèves de cours moyen, mobilisés dans ce projet, sont les fournisseurs d'informations pour le média.

Selon les « Paramètres des Programmes Nationaux » (PCN, selon le sigle en portugais), il faut « savoir utiliser les différentes sources d'information et les ressources technologiques pour acquérir et construire des éléments de connaissance », ce qui rend propice l'introduction de ce matériel dès les premières années de l'enseignement fondamental.

Le travail commence par une carte mentale de l'élève en route pour son école, contenant des situations graphiques telles que : la rue de l'école, l'école, la salle de classe. C'est là que se dérouleront tous les événements contenus dans le média.

La confection de cartes mentales, la lecture d'images photographiques, l'orientation, l'environnement, la reconnaissance graphique des objets selon le point de vue de chacun, sont les thèmes traités dans ce média. C'est dans la salle de classe que nous observerons les différents angles de perception de l'espace vécu et perçu par l'élève, au travers de l'observation des objets insérés dans cet espace. Ce sont ces objets « fixes » qui introduiront le dynamisme du média.

Les thèmes qui seront traités à partir de ces éléments « fixes » comprennent, entre autres, les références terrestres, la cartographie historique, les paysages, l'orientation, les mouvements de rotation et de translation, ainsi que l'environnement. Les représentations de ces thèmes au moyen de l'environnement scolaire comprennent différents langages : cartographique, artistique, graphique ou textuel, par exemple.

L'élève utilisera le média par interaction entre les éléments « fixes » et les situations de l'environnement, les concepts cartographiques, les références terrestres, les proportions, les cartes... le tout avec l'appui de jeux pédagogiques comme moyens de stimulation de l'apprentissage. Pour être compétitifs, ces jeux présentent des temps de réalisation et un comptage de points pour l'évaluation du contenu.

Dans ce projet, la cartographie scolaire et graphique fournit aux jeunes élèves un matériel qui stimule l'acquisition de connaissances tout en développant des activités ludiques qui renforcent le goût pour la géographie et la cartographie.

À la fin du projet, le média sera mis à la disposition du public sur le site web de l'Université. Des séminaires d'appui pour son utilisation seront également offerts aux enseignants des écoles de la municipalité.