# Raisonnement géographique et bande dessinée

## Construire une bande dessinée en géographie prospective en classe de sixième

Résumé

Longtemps déconsidérée, la bande dessinée n'est que récemment devenue un objet de recherche en géographie et en didactique. En classe, peu d'enseignants y ont recours bien qu'elle puisse enrichir les enseignements. Cette proposition est à la fois un retour d'expérience et une présentation d'une recherche de Master 2 sur la construction d'une bande dessinée en géographie prospective en classe de sixième. Celle-ci implique la mise en œuvre d'une démarche spiralaire et expérientielle. Le corpus étudié pour vérifier l'hypothèse selon laquelle la construction d'une bande dessinée en géographie prospective permet l'expression d'une raisonnement géographique se compose de seize bandes dessinées et des travaux intermédiaires et a impliqué la création d'outils spécifiques, notamment pour dresser une typologie des résultats. La recherche montre que la création d'une bande dessinée en classe permet aux élèves la mise en œuvre d'un raisonnement géographique.

Mots-clés : bande dessinée ; raisonnement géographique ; géographie expérientielle ; classe ; prospective

Abstract

Long discredited, comics have only recently become an object of research in geography and didactics. In the classroom, few teachers use them even though they can enrich lessons. This proposal is both a feedback and a presentation of a Master 2 research on the construction of a comic strip in prospective geography in the sixth grade. It implies the implementation of a spiral and experiential approach. The corpus studied to verify the hypothesis that the construction of a prospective geography comic strip allows the expression of a geographical reasoning is composed of sixteen comic strips and intermediate works and implied the creation of specific tools, in particular to draw up a typology of the results. The research shows that the creation of a comic strip in class allows students to implement geographic reasoning.

Key-words : geographic reasoning ; experiential geography ; comic strip ; classroom ; prospective

## Introduction

Le deuxième chapitre du programme de sixième, « La ville de demain » invite les élèves à découvrir la démarche de la prospective territoriale. Selon Sylviane Tabarly (2009), cette démarche est divisée en trois temps :

- un diagnostic ou état des lieux d'un territoire donné;

- une phase exploratoire permettant l'émergence d'un scénario plausible, cohérent, supportant l'épreuve du débat contradictoire et aboutissant sur des enjeux clairs ;

- une réponse à ces enjeux en imaginant et construisant des actions et projets. Cette démarche ne peut se penser en dehors de toute assise territoriale et est liée à la nécessité actuelle de mieux habiter les territoires face aux enjeux du changement global.

La géographie prospective facilite l'expression d'un raisonnement géographique. Centré sur l'espace, dynamique et multiscalaire, il implique des acteurs qui agissent sur le territoire et nécessite la mise en œuvre de concepts. Il permet de répondre à plusieurs questions fondamentales en géographie (Où ? Pourquoi là et pas ailleurs ?, etc.). Devant être « rétrospectif et prospectif » (Merenne-Schoumaker, 2012), il implique de « trouver dans les évolutions du passé les explications des structures spatiales du présent et, à partir des tendances actuelles, de dégager des évolutions possibles ou tout au moins des éléments pouvant être introduits dans des scénarios d'avenir » (p.109). La géographie prospective encourage la mise en œuvre d'une pensée logique, indispensable au raisonnement géographique et enjoint les élèves à mettre en œuvre un raisonnement multiscalaire et à se pencher sur les jeux d'acteurs. Les élèves construisent des hypothèses qui ne sont pas figées, puisqu'il s'agit du futur. Cela permet de développer un enseignement à l'incertitude qui facilite le questionnement du monde par les élèves. La phase d'élaboration des projets territoriaux permet en outre aux élèves d'être placés en situation d'acteurs. L'apprentissage de la démarche de prospective territoriale est une pédagogie active et citoyenne.

Celle-ci est difficilement enseignée car les professeurs doivent davantage transmettre des raisonnements géographiques que des savoirs stabilisés, « présentés comme vrais et scientifiques » (Fouache, 2021, p. 52) et doivent enseigner l'incertitude, « l'aléatoire et la diversité » (Fouache, 2021, p. 52). Les manuels scolaires ne permettent ni de mener une démarche de prospective territoriale ou un raisonnement géographique, ni d'enseigner l'incertitude car ils sont le plus souvent déterritorialisés (Maurice, 2020). Il est en outre nécessaire aux enseignants de « lâcher-prise » (Nilson cité dans Fouache, 2021, p. 119) et de modifier leur posture, ce qui leur est difficile.

La recherche présentée ici interroge la bande dessinée comme outil didactique permettant de développer des savoirs. Il s'agit de vérifier l'hypothèse selon laquelle la construction d'une bande dessinée en géographie prospective permet de mener un raisonnement géographique. L'immersion des élèves dans l'espace-informé (Champigny, 2010) de la bande dessinée permet de lever ces obstacles car ils réfléchissent à des scénarios qui s'appuient sur des savoirs stabilisés et imaginent des solutions répondant aux défis à venir.

## Bande dessinée et géographie scolaire

La bande dessinée présente un intérêt certain pour la géographie scolaire. La rareté des travaux en didactique traitant du rapport de l'une et de l'autre implique l'édification d'une méthode afin de permettre aux élèves d'en créer en classe.

### *Intérêt de la bande dessinée pour la géographie scolaire*

La bande dessinée est peu utilisée en classe en raison du manque de maîtrise du medium par les enseignants et de sa mauvaise réputation (Blanchard et Raux, 2019). Elle est un medium riche et sa création suppose de mobiliser des compétences telles que la maîtrise de l'iconotexte ou un double

travail sur l’espace. Les élèves sont amenés à travailler sur l’espace-temps - marqueur du raisonnement géographique - et à penser une vision du réel accessible et compréhensible pour les lecteurs. L’effort de logique interne au scénario permet aux élèves de travailler les liens de causalité. Le médium permet l’utilisation de différents supports (cartes, plans, meta-images) et s’ancre dans un territoire, ce qui est fondamental dans la mise en œuvre de la démarche de géographie prospective (Maurice, 2020).

Construire une bande dessinée requiert la mobilisation et l’articulation des mobilités et des échelles temporelles et spatiales aux propres pratiques spatiales des élèves. Ces derniers deviennent à cette occasion des acteurs qui se mettent en scène. Cela implique qu’ils fassent à la fois appel à la géographie spontanée (Colin, Heitz, Gaujal, Giry, Leininger-Frézal, Leroux, 2019)- c’est-à-dire issue de leur expérience - et raisonnée, qu’ils s’inscrivent dans une temporalité et mettent en œuvre un raisonnement multiscalaire. Ils produisent un discours sur l’espace en prospective territoriale en imaginant le futur d’une métropole et développent une capacité d’abstraction (Merenne-Schoumaker, 2012). Les élèves apprennent en outre à collaborer, à défendre un point de vue devant des pairs et leur enseignants.

*Création d’une démarche*

Pour pallier l’absence de recherche sur la création de bande dessinée en géographie, une démarche a être créée (Maurice, 2020). Celle-ci avait pour objectif premier d’amener les élèves à construire une bande dessinée qui soit un outil pour construire un raisonnement géographique mobilisant la prospective. Cette démarche est spiralaire et expérientielle et répond au modèle des 4I développé par le groupe de recherche Pensée Spatiale de l’Irem (Leininger-Frézal, 2019) : les élèves sont immergés dans une situation – la création de la bande dessinée -, suite à quoi différentes étapes d’interactions et d’institutionnalisation (Image 1) se succèdent pour construire une bande dessinée tout en apportant et réactivant au fur et à mesure du projet des concepts, notions et vocabulaire de la géographie urbaine :

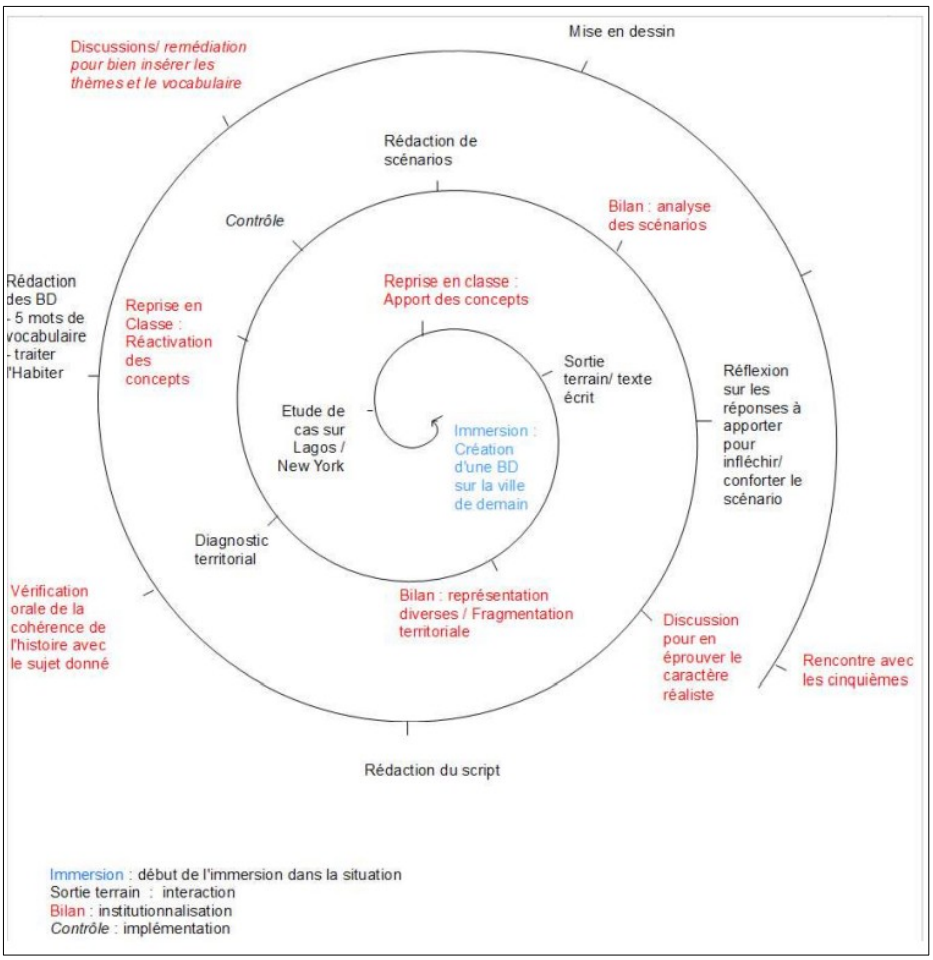

Image 1. Une démarche spiralaire, socio-constructiviste et expérientielle (Maurice, 2020, p.57)

La rédaction de la bande dessinée implique également le respect de contraintes telles que l'utilisation de cinq mots issus d'une liste de concepts, notions et vocabulaire géographique, le traitement du concept de l'habiter dans ces différentes composantes (se loger, se déplacer, s'approvisionner, avoir des loisirs et des activités) et la description des défis inhérents à la métropole (pollution, urbanisation, accroissement démographique, étalement urbain, mobilités, attractivité, etc.).

## Analyse et résultats de la recherche

*Corpus et outils d'analyse*

Un corpus de seize bandes dessinées d'élèves et des travaux intermédiaires a été étudié afin de vérifier si la bande dessinée permet l'expression d'un raisonnement géographique. La capacité des élèves à mener un raisonnement géographique, la pertinence du médium pour faire raisonner les élèves et du dispositif mis en place par l'enseignante ont été vérifiés et des outils d'analyse construits telle qu'une grille d'analyse des bandes dessinées permettant d'identifier les marqueurs du raisonnement géographique. Cela a impliqué une recherche systématique des jeux d'acteurs mis en place, des jeux d'échelle et des dynamiques, de l'organisation territoriale apparaissant dans les bandes dessinées ainsi que de l'émergence d'une chaîne causale cohérente. L'attention a été portée sur l'utilisation consciente ou non des concepts, signes d'une acquisition aboutie ou en cours et sur les représentations de la métropole véhiculées par les élèves, dans la mesure où elles participent de l'appropriation du raisonnement géographique et du concept de métropole.

| Marqueurs du raisonnement géographique | Que rechercher dans les bandes dessinées ? | Marqueurs et variables dans les travaux des élèves |
|---|---|---|
| **Acteurs** | | |
| Jeux d'acteurs | - quels acteurs ? Institutionnel, citoyens, associations...) /<br>- quel poids ? | - texte / image<br>- nombre de cases dévolues à chaque acteur / nombre de phylactères / étude icono-textuelle<br>- point de vue |
| | - quel rôle ? (acteur, agent → définition de Lévy, Lussault)<br>- rapport auteur-lecteur | - adresse nominale, dessin |
| | - des conflits d'usage et d'aménagement | - marqueurs d'opposition |
| **Jeux d'échelles et dynamiques** | | |
| * échelles spatiales | - Quelles échelles géographiques (mondiale, nationale, locale, micro-locale) sont mobilisées ? | - analyse icono-textuelle<br>- composition :<br>- cadrage (échelle des plans, angle de visée, effet de zoom), profondeur de champ (perspective...)<br>- taille des vignettes<br>- recours à des outils géographiques (cartes, plans) permettant l'abstraction |

Image 2. Extrait d'une grille d'analyse des bandes dessinées fondée sur les marqueurs du raisonnement géographique (Maurice, 2020, p.81)

Une fois cette grille terminée, une bande dessinée en particulier a été étudiée et a servi d'étalon pour comparer l'ensemble du corpus, ce qui a permis de faire émerger des critères de maîtrise du raisonnement géographique permettant d'évaluer la pertinence du dispositif pour faire raisonner les élèves et de dresser une typologie. Pour cela, un tableau composé de neuf colonnes a été conçu, chacune correspondant à une particularité du raisonnement géographique : les acteurs, les échelles spatiales, les dynamiques apparentes, l'organisation spatiale, les concepts (l'habiter, la métropole et les concepts mobilisés consciemment ou non). Une colonne a été dédiée aux représentations des élèves. La dernière colonne a été consacrée aux liens de causalité entre l'exposition des défis de la métropole et les solutions trouvées, ainsi qu'à la logique interne du récit. Chaque colonne a ensuite été subdivisée en trois niveaux de maîtrise, sachant que les deux premiers montrent une très bonne et une bonne maîtrise du raisonnement géographique. Chaque bande dessinée s'est ensuite vu attribuer un niveau de maîtrise par item puis un niveau de maîtrise global.

*Résultats*

Cette recherche a permis de dégager trois idéaux-types :

- L'idéal-type 1 réunit 11 groupes qui élaborent un raisonnement géographique, ce que montre l'exemple de la bande dessinée *Drame à Lagos* (Image 3). Ces groupes valident entre 7 et 9 items.

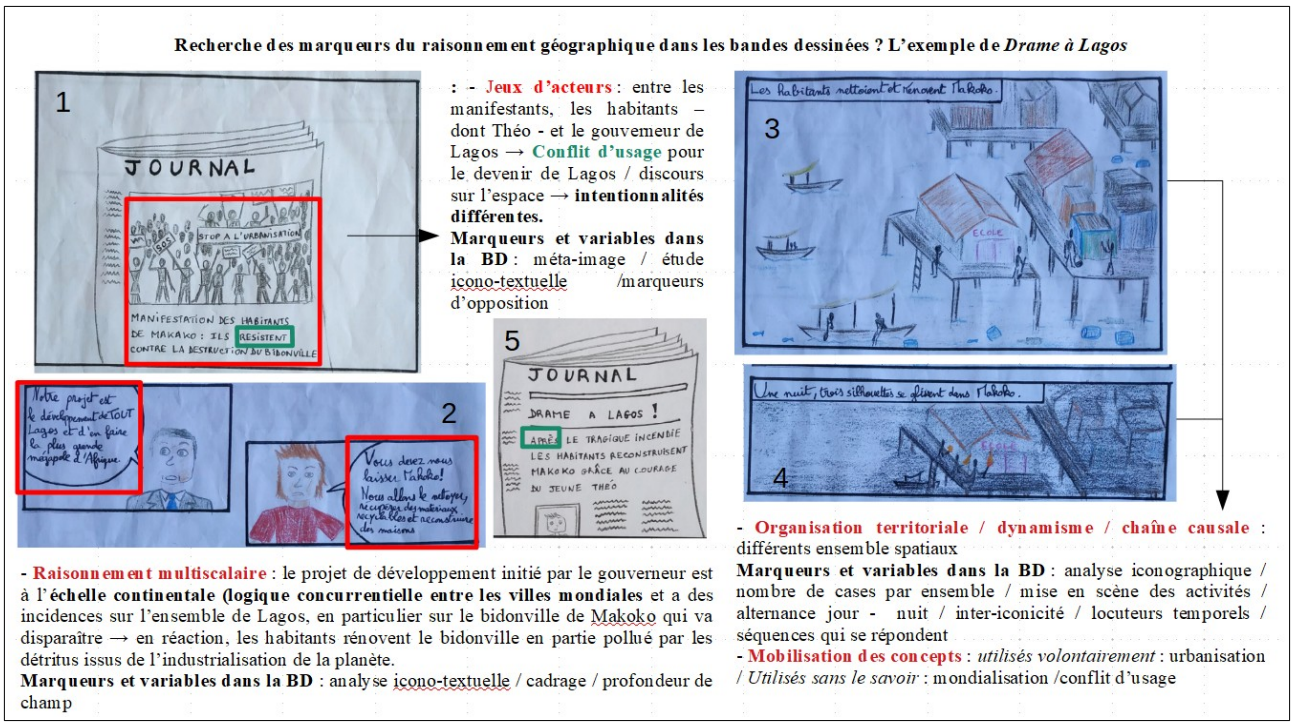


Image 3. Mobilisation d'un raisonnement géographique dans la bande dessinée Drame à Lagos (Maurice, 2020)

- L'idéal-type 2 réunit 3 groupes qui élaborent un raisonnement géographique incomplet et éprouvent des difficultés à conceptualiser, ce que montre l'exemple de la bande dessinée *Le déménagement* (Image 4). Ces groupes ont un résultat de 6 critères relativement maîtrisés sur 9.

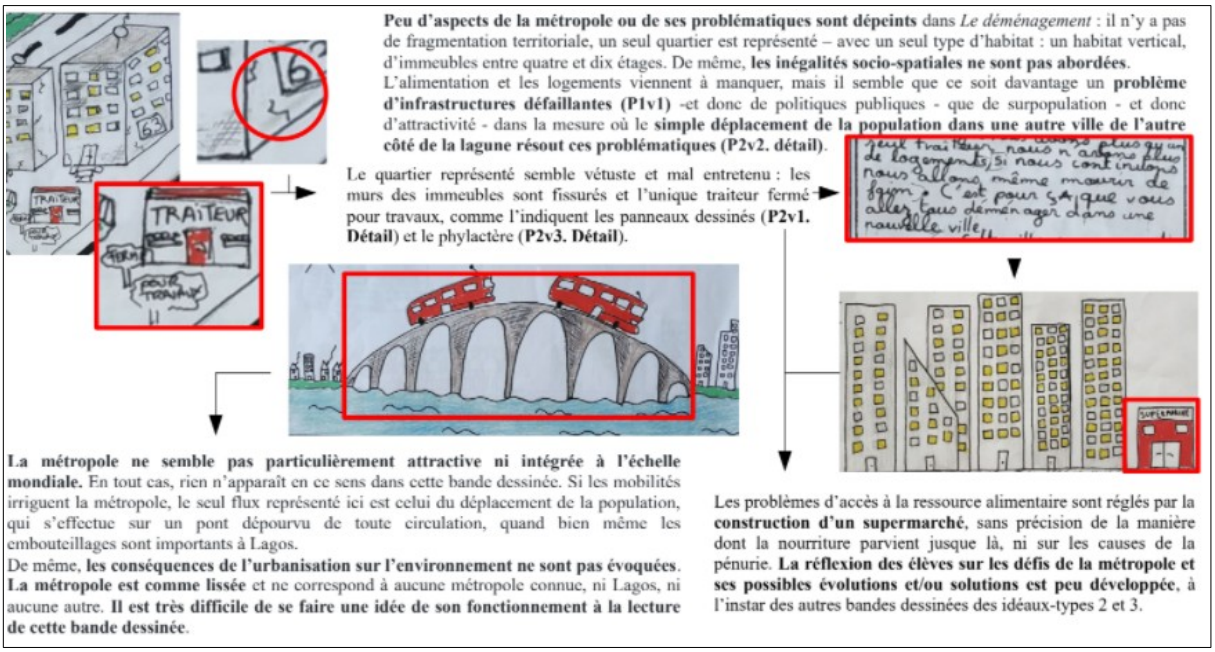


Image 4. Un réseau conceptuel incomplet, l'exemple de la bande dessinée Le déménagement (Maurice, 2020, p. 180)

- L'idéal-type 3 réunit 2 groupes qui ont un résultat inférieur à 5 items atteints sur 9 et échouent à mettre en œuvre un raisonnement géographique et à conceptualiser (image 5) :

Image 5. Des difficultés à produire un discours géographique réaliste, organisé, dynamique (Maurice , 2020, p.161)

Si les élèves ont beaucoup d'aisance à incarner des acteurs - surtout institutionnels – qui travaillent, se déplacent, exercent leurs droits politiques et associatifs pour transformer les villes - , et à élaborer un discours sur l'espace, ils éprouvent davantage de difficultés à mobiliser un raisonnement multiscalaire et à conceptualiser (Image 4). Leur vision de la ville du futur est durable, avec une importance donnée aux mobilités douces et à la végétalisation des métropoles.

## Conclusion : limites et suite à donner

Si cette recherche conforte l'hypothèse selon laquelle la bande dessinée permet aux élèves de mettre en œuvre un raisonnement géographique, elle souffre cependant de plusieurs limites. L'échantillon étudié est restreint, l'analyse ne portant que sur deux classes seulement et la démarche de praticienne-chercheuse constitue un biais non négligeable. Il aurait été pertinent que l'enseignante rajoute une étape d'implémentation – ou vérification de l'appropriation des concepts et notions après la création de bande dessinée, afin d'analyser si la création d'une bande dessinée permet de mieux retenir. Il aurait dans ce cas été judicieux de comparer ce dispositif avec d'autres langages géographiques.

Cette recherche est un prélude à une thèse de doctorat visant à la création et à la diffusion d'une démarche formalisée permettant de faire raisonner les élèves en géographie.

## Bibliographie

Blanchard & Raux. (2019). « La bande dessinée, un objet didactique mal identifié ». *Trema, n°51*.

https://journals.openedition.org/trema/4818

Champigny J. (2010). *L'espace dans la bande dessinée*. [Thèse de doctorat. Université de Paris Diderot].

Colin P., Heitz, C., Gaujal, S., Giry, S. et Leininger-Frézal, C. (2019). Raisonner, raisonnements en géographie scolaire. *Geocarrefour. 94/4*. http://journals.openedition.org/geocarrefour/12524

Fouache L. (2021). *L'enseignement de la géographie prospective : vers la construction d'une nouvelle géographie scolaire ?* 2021. [Thèse de doctorat. Université de Lille].

https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-03366204

Leininger-Frézal C. (2019). *Apprendre la géographie par l'expérience : la géographie expérientielle*. [HDR. Université de Caen]. https://halshs.archives-ouvertes.fr/tel-03188093/

Maurice J. (2020). *Construction d'une bande dessinée en géographie prospective et raisonnement géographique*. [Mémoire de Master 2. Université de Paris].

http://neuviemeart.citebd.org/?memoire2239

Mérenne-Schoumaker B. (2012). *Didactique de la géographie. organiser les apprentissages*. De Boeck.

Tabarly, S. (2009). Le développement durable, approches géographies. Prospective et scénarios : des méthodes pour simuler et préparer l'avenir. *Géoconfluences*.
http://geoconfluences.ens-lyon.fr/doc/transv/DevDur/DevdurFaire4.htm