

# Artistes de l'asphalte : Créer une éco-carte de la communauté

*Les étudiants font l'inventaire des caractéristiques particulières de leur voisinage et transforment l'environnement de leur école avec une carte colorée dans la cour d'école.*



Paul Fieldhouse

*Étudiants de 6e année transférant leur éco-conte dans l'esquisse de la rue*

**par Paul Fieldhouse et Lisa Bunkowsky**  
traduit par Jocelyne Dickey

**Cours :** de la maternelle à la 8e année  
**Domaine :** études sociales et sciences  
**Concepts clé :** comprendre la communauté, créer des cartes.  
**Localisation :** à l'extérieur de l'école  
**Durée :** conte écologique tout au long de l'année; peindre les cartes au printemps.

**L'**école Windsor est une petite communauté scolaire localisée à Winnipeg, au Manitoba. Depuis quelques années, l'école a développé un projet connu sous le nom de "Windsor vert" qui est conçu pour améliorer l'environnement de l'école et

pour fournir une ressource aux cours à l'air libre. En 1998, l'école Windsor a adopté les principes et les objectifs du mouvement international Écoles saines, incluant un engagement de prise de décisions par les élèves. Ces initiatives jumelles ont fourni la base et les principes directeurs du projet de faire une carte de la Communauté, connu sous le nom de « éco-conte ».

L'éco-conte est conçu comme un chemin simple, innovateur et attrayant pour que les étudiants apprennent davantage sur le lieu où ils vivent, à travers un regard sur leur environnement local. Ce que nous avons voulu créer était une connexion tangible à l'écologie urbaine, à travers un processus dynamique et participatif. Nous l'avons obtenu grâce à l'exploration et à la création de représentations du quartier par les étudiants, dans un processus en deux phases qui a duré toute l'année scolaire. Au cours de la première phase, les étudiants ont travaillé ensemble pour développer

des inventaires et des cartes des caractéristiques de l'environnement de leur quartier. Ils ont ensuite utilisé ces données comme base pour créer une grande carte de la communauté et un jeu éducatif qu'ils ont peint directement dans la cour de l'école. Le projet regroupait tous les élèves, les professeurs, les parents et autres volontaires et incorporait des aspects du



*L'artiste et les parents volontaires dessinant l'esquisse des rues de la communauté.*

programme de mathématiques, du langage artistique, des études sociales et des arts.

## Objectifs du projet

Les principaux objectifs du projet étaient de promouvoir l'apprentissage du milieu ambiant local et de l'écologie urbaine et de faire participer les professeurs et les étudiants à des activités du programme scolaire à l'extérieur. En concevant le projet, nous voulions aussi impliquer la communauté éducative. Souvent, les étudiants des différents niveaux ont peu d'occasions d'interagir avec l'organisation de l'École. En premier lieu, faire travailler tous les étudiants ensemble à un projet offrait une manière de renforcer le sentiment d'unité et d'échange à l'intérieur de l'École. En second lieu, nous voulions renforcer l'intérêt de la communauté locale aux activités de l'École. La construction de liens forts entre l'école et la communauté présente de multiples implications positives. Tant l'éco-conte que les phases de dessin de la carte ont été des activités très voyantes et ont fourni des opportunités de parler avec les résidents du quartier. En troisième lieu, nous sentions qu'il était important d'obtenir un résultat tangible à la fin du projet, qui puisse démontrer visuellement l'engagement des élèves et servir comme un souvenir durable de leur travail. La nature et la forme de ce résultat (une "carte verte durable" du voisinage) a surgi à mesure que le projet évoluait.

## Phase 1: L'éco-conte

La participation active et la prise de décisions des étudiants ont été les principales clés du projet de l'éco-conte. L'école Windsor avait un groupe ad hoc d'action de l'École saine constitué par des étudiants délégués des classes 1 à 6, des professeurs et des parents volontaires qui ont aidé à

planifier et à améliorer les projets. Le concept de l'éco-conte a été discuté dans ce groupe et ensuite a été présenté à chaque classe. Les débats en classe ont généré plus tard des suggestions que les représentants de classe ont rapportées au groupe d'action. Par ce processus, des décisions ont été prises sur la façon d'utiliser les cartes à l'échelle du quartier afin de susciter une série

d'éco-inventaires. Ces éco-inventaires se sont

concentrés sur les cinq catégories suivantes que les étudiants ont choisies et définies :

- Milieu vert : parcs, arbres, arbustes, rives du fleuve, jardins et zones de jeu.
- Milieu construit : maisons, commerces, églises.
- Moyens de transport : autos, autobus et autres véhicules.
- Milieu vivant : vie sauvage et animaux de compagnie.
- Déchets et recyclage.

Nous avons obtenu des cartes du quartier via le département municipal et avons choisi celles avec la plus petite échelle possible. Nous avons coupé et collé chaque pâté de maisons de sorte qu'il coïncide avec une bande de papier de mesure déterminée. (8½ pouces par 14 pouces). Même si nous avons pu dessiner différentes caractéristiques sur les cartes, celles-ci représentaient seulement les rues. Afin de fournir une certaine consistance aux techniques d'utilisation des cartes, nous avons utilisé le système international de Cartes vertes (en anglais GMS)<sup>2</sup>, qui fut développé en 1995 comme une approche flexible pour la création de cartes des communautés locales avec des initiatives environnementales. GMS a développé un ensemble de 125 symboles écologiques et culturels ou icônes de cartes, internationalement standardisés, qui représentent une grande variété de caractéristiques environnementales telles que : points de recyclage, arbres représentatifs et habitats marins. Nos étudiants ont choisi un petit ensemble d'icônes significatifs pour leur projet et le voisinage. Ces symboles ont été imprimés à partir de la page web de GMS et un élève et son professeur les ont reproduits sur de petits collants auto-adhésifs que

les étudiants pouvaient utiliser pour les caractéristiques de la carte de leur voisinage.

Près de 150 élèves de la 1<sup>ère</sup> à la 6<sup>e</sup> année ont participé à l'éco-conte. Nous avons privilégié les groupes inter-niveaux afin de promouvoir l'interaction entre les classes et nous avons réalisé deux sorties pour recueillir de l'information dans le milieu. Un professeur ou un parent volontaire accompagnait chaque groupe. Lors de la première sortie, le représentant donna à chaque élève une chemise, un crayon et une carte à petite échelle de la zone désignée du quartier, où ils pouvaient voir les principales rues, ruelles et parcs. Au fur et à mesure que les élèves se déplaçaient dans le quartier, ils remplissaient leurs cartes avec les icônes appropriées et d'autres annotations graphiques et écrites. Lors de la deuxième sortie, les élèves avaient une liste à vérifier à titre d'éco-inventaire, dans laquelle ils devaient noter de façon systématique les caractéristiques telles que les arbres, les animaux et les autos. Dans chaque groupe, un élève agissait comme photographe officiel et devait documenter les activités du groupe. Certains groupes ont décidé de répartir cette tâche entre leurs différents membres. Un groupe a réussi à faire un enregistrement vidéo de la sortie. Le fait de voir ainsi les étudiants occupés dans la communauté



Paul Fiedlhoose

*En haut : les élèves les plus jeunes remplissent les zones de rues avec des couleurs primaires pour créer un effet de masse. En bas : les professeures Lisa Bunkowsky (à gauche) et Val Mowez à la table de peinture.*

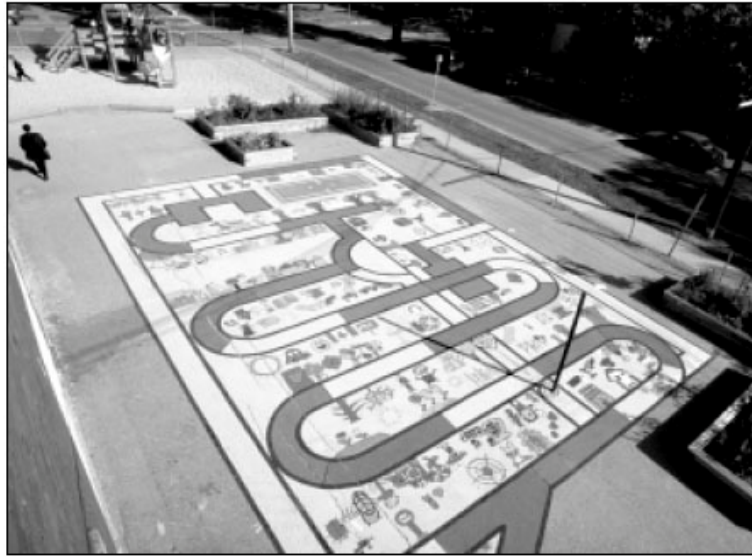
a suscité la curiosité et l'intérêt de plusieurs résidents, créant des opportunités spontanées de conversation et d'explication. La majorité des résidents s'est montrée satisfaite et impressionnée en entendant ce que faisaient les enfants.

Une fois les inventaires complétés, les élèves des premières classes se sont incorporés au projet. Comme partie de leur classe d'études sociales, ils ont choisi l'information pertinente et ont créé une carte de la communauté pour coller sur les murs de l'École. Cependant, les données ont été utiles surtout dans la seconde phase du projet.

## **Phase 2 : La carte de la cour d'école**

Les élèves étaient enchantés de présenter l'information qu'ils avaient découverte de façon visuelle et innovatrice, qui pouvait représenter un certain degré de permanence. Une fois de plus, les élèves apportèrent une pluie d'idées au sujet des possibilités de la localisation choisie : disponibilité de matériaux et facilités d'appliquer des méthodes pour réaliser le projet. L'option choisie a été de peindre une carte de la communauté sur l'étendue d'asphalte de la cour d'école. La carte avait aussi comme fonction de servir d'immense tableau de jeu avec des chemins que les joueurs pouvaient suivre selon les questions auxquelles ils répondaient (Voir "Utiliser la carte comme jeu", à la page suivante).

Nous avons eu la chance de recruter un artiste professionnel de la localité pour superviser cet ambitieux projet. Cameron Cross avait de l'expérience dans le travail avec de grandes toiles et comme maître d'école, il savait comment s'entendre avec



*La carte terminée mesure 9 par 11 mètres (30 par 36 pieds)*

les élèves.

Cameron passa une semaine à l'École, travaillant avec chaque classe pour développer la conception de la carte et aidant les étudiants à créer le brouillon de leur travail artistique à partir des données de leur propre éco-conte. Ce travail artistique prit la forme de dessins et peintures esquissés sur de grands morceaux de papier, avec les éléments de la localité comme des animaux, des fleurs, des véhicules et des arbres ainsi que des symboles plus abstraits comme un soleil très stylisé. Plus tard au cours du trimestre, l'artiste revint une deuxième semaine pour coordonner le moment de peindre la carte dans la cour d'école.

### **Préparation de la carte de base**

La zone de la cour de 9 par 11 mètres (30 par 36 pieds) où devait se préparer la carte a dû être très bien balayée. Puis on y étendit une couche de peinture standard commerciale. À l'étape suivante, on marqua une ligne extérieure sur l'asphalte peint, en utilisant un ruban de carrossier et une ligne de craie. La carte représentait la carte actuelle des rues du quartier, avec les rues unies et les fins de rues en courbe, de telle sorte que se formait un chemin continu qui plus tard pourrait être utilisé comme parcours dans le jeu de table. Le chemin était divisé en une série de rectangles (aussi pour être utilisés dans le jeu de table) et on rejeta des points comme l'école et le club de la localité. Puis, avec les lignes de craie comme guides, on marqua de nouveau les rues et les édifices avec une peinture noire et des cylindres. L'artiste et quelques parents volontaires terminèrent ces étapes préliminaires.

### **Peinture de la carte**

Tous les étudiants, depuis la maternelle jusqu'à la neuvième année participèrent au dessin. On désigna à chaque classe une région de la carte où travailler

et seulement deux classes travaillaient en même temps. Les plus jeunes devaient remplir les rectangles tout au long du chemin en utilisant alternativement des couleurs primaires pendant que les plus vieux peignaient les espaces entre les différentes rues. Les élèves collèrent avec du

ruban adhésif leurs dessins sur

l'asphalte et les copièrent dans la carte de la cour d'école.

On posa les tables de peinture à côté de la carte. Les professeurs et les parents volontaires collèrent les esquisses sur l'asphalte, mêlèrent les peintures, remplacèrent les matériaux usés, copièrent avec des cannettes et nettoyèrent les pinceaux (et les étudiants!). Pour peindre les gobelets de jeu, nous avons utilisé six boîtes de grandes madeleines, qui fonctionnèrent relativement bien et qui ne coûtèrent pas trop cher. Un élève du Collège fournit une technique assez utile pour fixer les boîtes en insérant dans deux ou trois d'entre elles de petites pierres. (Un essai avec des coquetières s'avéra un désastre lorsque le vent s'éleva!) Les deux défis majeurs furent de maintenir la peinture liquide et d'éviter de marcher sur la peinture fraîche. Nous avons eu besoin de beaucoup plus de matériel que ce que nous avons calculé et il fallait toujours que quelqu'un courre pour obtenir ce qui allait manquer. Au fur et à mesure que la carte progressait, nous avons rencontré un autre problème de logistique : attendre que la carte sèche impliquait que nous devions allonger l'horaire et qu'il devait y avoir moins d'élèves travaillant en même temps. La carte fut terminée en quatre jours. L'artiste, avec quelques volontaires du Collège passèrent une demi-journée à peindre l'espace laissé par les cannettes, en redéfinissant les lignes et en ramassant. Plus tard, on recouvrit la carte avec un spray transparent anti-graffitis.

### **Utiliser la carte comme un jeu**

Comme plusieurs étudiants avaient exprimé leur intérêt à se servir des données de l'éco-conte pour créer un jeu, nous avons décidé d'incorporer cet élément dans la carte, de manière à le faire fonctionner comme un jeu gigantesque. (Se rappeler que les rues étaient divisées en sections

rectangulaires peintes dans des couleurs primaires). Les questions du jeu pour les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> années ont été regroupées en trois catégories : l'école, la communauté et l'environnement. Pour jouer, la classe est divisée en équipes et chaque équipe choisit un membre qui sera la « pièce » du jeu. Les joueurs commencent d'un côté de la carte et se déplacent par les rues le long d'une matrice géante. Quand ils arrivent à un rectangle, leur équipe doit répondre à une question de l'une des trois catégories, dépendant de la couleur du rectangle. Une réponse correcte permet un mouvement extra sur le chemin. Tant que le mécanisme du jeu était en évolution et que le jeu se développait avec le temps, les enfants utilisèrent la carte pour leurs propres jeux durant les vacances.

### S'impliquer dans le processus

À mesure que le projet progressait, les personnes choisirent différentes manières d'y participer. Un professeur assumait presque toute la responsabilité de coordonner le projet, incluant la planification avec l'artiste. D'autres professeurs accompagnèrent leurs étudiants dans l'exercice de l'éco-conte et les supervisèrent pendant qu'ils peignaient la carte. De plus, ils employèrent le temps de classe pour préparer le travail de terrain et les activités qui le suivaient. Le parent co-coordonateur du projet assumait la responsabilité de remplir les formulaires, de produire les cartes et les icônes qui furent utilisés dans l'éco-conte, de réaliser la publicité et de contacter les médias de communication. Un autre parent volontaire obtint les cartes et les photographies aériennes du quartier et documenta le projet avec des photographies. D'autres parents volontaires accompagnèrent les classes pour l'éco-conte et aidèrent au moment de peindre la carte. Le directeur appuya le projet et s'assura que tous les parents étaient informés au moyen de lettres l'annonçant. Il se chargea aussi d'obtenir des fonds jusqu'à ce que les bourses extérieures arrivent. Le responsable de l'entretien guida la presse et les visiteurs au toit du collège. À la recherche d'opportunités à photographier! Alors que des étudiants dotés d'aptitudes particulières s'incorporaient au projet, d'autres s'impliquèrent comme volontaires dans certaines tâches, comme nettoyer les pinces ou le coup final à la carte. À la fin, nous nous sommes rendu compte que cela nous aurait beaucoup aidés de recruter quelques étudiants avant le moment où nous l'avons fait et de les impliquer dans la planification comme aides à l'artiste.

Le projet a été un succès à plusieurs niveaux. Grâce à l'éco-conte, les professeurs ont pris conscience des possibilités d'un programme à l'extérieur de l'école et le recours aux ressources locales. Le fait d'avoir mis à l'œuvre des élèves de différents âges a contribué à créer un sentiment d'identité scolaire et un esprit scolaire. La carte de

la cour d'école a amélioré les installations de l'École, représente une preuve de créativité de la part des étudiants et a attiré un intérêt considérable de la communauté. Après deux ans, il s'est assez bien conservé sauf quelques fissures dans l'asphalte causées par le gel et il a perdu un peu de ses couleurs par le piétinement répété. Il a créé un sentiment d'orgueil entre les étudiants, qui ont appris qu'ils peuvent transformer l'environnement scolaire.

### Étendre les opportunités du projet

Le concept de l'éco-conte peut être modifié ou amplifié de plusieurs façons. Par exemple, on peut mettre l'accent sur l'union école/communauté en faisant suivre la semaine de l'éco-conte d'une fin de semaine de l'éco-conte et un barbecue réalisé par la communauté et dirigé par une association qui possède un local. On aurait pu inviter la société historique de la localité pour travailler avec les étudiants à organiser des marchés historiques dans le voisinage durant la semaine de l'éco-conte. Les élèves auraient pu réaliser des cartes audio du quartier, en documentant les sons de différents points de la communauté.

---

*Paul Fieldhouse est un spécialiste dans la promotion de la santé et de la vie saine du Manitoba et un des parents volontaires du collège Windsor de Winnipeg, Manitoba.*

*Lisa Bunkowsky enseignait en 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> années à l'école Windsor au moment du projet et enseigne présentement au collège Dr.D.W.Penner à Winnipeg.*

*Traduit par Jocelyne Dickey, biologiste et professeure de biologie et informatique à la retraite, traductrice bénévole depuis 2004. Québec.*

### Notes

- 1- « Écoles en santé » fait partie d'un mouvement international pour promouvoir la santé dans les programmes scolaires et assurer que les écoles sont sécuritaires et répondent à un environnement sain où apprendre et travailler. Ce mouvement est connu sous les vocables Écoles saines, Écoles faisant la promotion de la santé, Écoles compréhensives de la santé. Des informations et des ressources peuvent être trouvées sur la page web d'Écoles faisant la promotion de la santé [www.sofweb.vic.edu.au/hps/index.htm](http://www.sofweb.vic.edu.au/hps/index.htm), sous Écoles saines et sécuritaires, [www.schoolfile.com/safehealthyschools](http://www.schoolfile.com/safehealthyschools) ou la page d'Écoles saines [www.healthyschools.org](http://www.healthyschools.org)
- 2- Le système de Carte verte est une organisation sans but lucratif pour promouvoir la création de cartes qui caractérisent la culture et l'écologie locale. On peut obtenir des exemples et des pistes pour savoir comment commencer sur la page web du Système Carte verte, [www.greenmap.com](http://www.greenmap.com)