



11 h

Le nouveau programme de géographie de troisième permet d'acquérir des bases sur la géographie de la France et de l'Union européenne. Il ne s'agit cependant pas d'une simple découverte spatiale, mais d'une entrée par les dynamiques des territoires et les grands aménagements qui les structurent. L'un des objectifs est d'amener les élèves à prendre en compte les grands enjeux d'une politique d'aménagement ainsi que les acteurs qui en opèrent les choix. Le numérique permet ici de placer l'élève en acteur d'une politique d'aménagement liée à la construction d'une Ligne à Grande Vitesse (LGV). Le jeu est un fil rouge sur l'année qui permet de balayer l'ensemble du programme de géographie en ayant des entrées et/ou des interprétations différentes.

L'élève entre dans une démarche active et est amené, comme jeune citoyen, à s'interroger sur la politique d'aménagement comme vecteur, ou non, de rééquilibrage des inégalités spatiales, à la disposition des pouvoirs publics. Il devra l'envisager comme un facteur d'intégration de ces espaces à une échelle tant nationale que supranationale en arbitrant autour des notions de compétitivité, d'équité et de complémentarité.

Le travail sur la géographie prospective, initié à partir du jeu, permet de sensibiliser les élèves à cette question. Les scénarios élaborés, seront nourris par la confrontation des hypothèses aux ressources scientifiques fournies par le site Géoconfluences et la réalisation de croquis via un outil numérique simple. Ne sont détaillées ici que les séances utilisant le numérique.



2 h

séance

1

Utilisation du jeu

Des territoires, une voie

<http://lgv.asco-tp.fr/spip.php?article54>

- **Problématique**

Quelles sont les articulations territoriales de la France ?

- **Objectifs de la séance**

Prendre en compte la diversité des territoires et des acteurs, les attentes de chacun et les enjeux liés aux mobilités.

- **Démarche pédagogique**

En amont de la séance, le livret de prise en main du jeu (http://lgv.asco-tp.fr/IMG/pdf/prise_en_main_des_territoires_une_voie_v1_06_cle831f61.pdf) est mis à disposition des élèves sur l'ENT du collège. La séance se déroule en salle de classe ; chaque binôme d'élèves dispose d'une tablette (séance transposable en salle informatique). Le professeur présente alors brièvement le jeu en indiquant aux élèves qu'ils vont l'utiliser en deux temps, à deux moments distincts de l'année, avec des objectifs différents. On précise l'objectif fixé pour cette première séance : découvrir que le territoire est composé d'espaces et d'acteurs différents qui interagissent.

Fig. 1 :
Capture
d'écran
réalisée
pendant
le jeu par
F. Besqueut



Source : Capture d'écran réalisée pendant le jeu par F. Besqueut

Fig. 2 :
Capture
d'écran
réalisée
pendant
le jeu par
F. Besqueut



Source : Capture d'écran réalisée pendant le jeu par F. Besqueut

Les élèves sont invités à entamer une partie, le but n'étant pas de réussir à construire la LGV mais de se familiariser avec les paramètres du jeu que l'on réinvestira dans les séances suivantes.

Au terme de cette première séance, les élèves auront réalisé un tableau leur permettant de repérer :

- les différents espaces du territoire français et leurs caractéristiques ;
- les différents acteurs, leurs fonctions et leurs attentes.



3 h

séance

2 Produire des croquis de localisation

● Problématique

Quelles sont les dynamiques territoriales de la France ?

● Objectifs de la séance

Réaliser des croquis présentant l'organisation du territoire français et les dynamiques à l'œuvre à l'aide d'un outil numérique simple (logiciel *Draw* de la suite *LibreOffice*).

● Démarche pédagogique

Cette séance se déroule en salle informatique où les élèves sont installés à deux par poste. Le professeur a déposé sur l'ENT le fond de croquis à utiliser, une fiche de consignes, ainsi qu'une vidéo de tutorat que les élèves ont pu consulter en amont et qui sera accessible à tout moment. Ils commencent par copier les fichiers dans leur répertoire personnel et ensuite les ouvrent avec *Writer* pour la fiche de consignes et *Draw* pour le fond à compléter. Ils doivent ensuite consulter les liens intégrés à la fiche de consignes pour réaliser un croquis de localisation des principales métropoles, des grands axes de communication, de la répartition des densités et des grandes dynamiques. Pour cela ils doivent gérer la création de couches successives sur le fond de départ et les identifier de manière explicite.

Parmi les documents d'appui proposés aux élèves on signalera les variations de la répartition de la population française de l'Insee (www.insee.fr/fr/themes/document.asp?ref_id=ip1483) et des ressources sur les lignes LGV proposées par *Géococonfluences* (<http://geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/dossiers-thematiques/mobilites-flux-et-transport/articles-scientifiques/la-grande-vitesse-ferroviaire-en-europe>).

Au terme de cette séance, chaque binôme présente au reste de la classe sa production et la commente. Suite à la confrontation des réalisations, un « document classe » est sélectionné et déposé sur l'ENT.



1 h

séance

3 Utilisation du jeu, réaliser le projet d'aménagement

● Problématique

Quelles stratégies sont à l'œuvre dans la réalisation d'un aménagement de type LGV ?

● Objectifs de la séance

Réaliser la construction de la ligne LGV en un temps fixé par l'enseignant et en prenant en compte la diversité des espaces et des acteurs pointée lors de la première séance.

● Démarche pédagogique

La séance se déroule en classe et chaque binôme d'élèves dispose d'une tablette (séance transposable en salle informatique). L'enseignant indique aux élèves que le temps de jeu est paramétré à 50 minutes. Dans ce laps de temps, les élèves ont pour objectif de mener à bien le projet d'aménagement en prenant en compte les enjeux et les différents intérêts de cette construction, mais aussi ses impacts. À tour de rôle, ils notent les choix qu'ils ont opérés et leurs impacts sur le déroulement du jeu et la résolution de la mission. Lorsque le

temps est écoulé, chaque binôme fait une « Impression d'écran » et l'envoie à l'enseignant via la messagerie de l'ENT.

Au terme de cette séance, les élèves formulent des hypothèses pour comprendre l'échec ou la réussite de leur projet de construction de la LGV.



1 h

séance

4 Formuler des hypothèses pour un aménagement réussi

- **Problématique**

Dans quelle mesure les politiques publiques contribuent-elles à la réduction des inégalités territoriales ?

- **Objectifs de la séance**

Prendre conscience que les politiques publiques d'aménagement, dont la finalité est de promouvoir le développement et de réduire les inégalités, sont confrontées à des enjeux et des forces contradictoires. Tout aménagement est le résultat d'un arbitrage entre compétitivité et équité, entre intérêt général et intérêt particulier, le tout sous le prisme de la durabilité.

- **Démarche pédagogique**

Pour cette séance, les élèves sont installés en îlots, organisés en fonction des scores obtenus lors de la séance d'utilisation du jeu. Le but est, dans un premier temps, de leur permettre d'échanger entre eux sur les stratégies suivies lors du jeu et de développer des arguments à présenter au reste de la classe. La séance se poursuit par la projection des diverses captures d'écran, en commençant par celles obtenant les taux de satisfaction les plus faibles. Chaque groupe commente la capture d'écran et motive ses choix. Cette étape est importante, car elle permet aux élèves de confronter leurs hypothèses et, progressivement, de mettre en avant les décisions et les choix qui contribuent à un aménagement réussi.

Cette séance doit permettre aux élèves de se familiariser avec les différentes contraintes à surmonter pour réaliser une politique publique d'aménagement. Pour ce faire, ils deviennent acteurs des prises de décisions et justifient leurs choix pour faire aboutir le projet ou bien justifier de son abandon.



4 h

séance

5 Scénario de prospective sur la liaison Lyon-Turin

- **Problématique**

La liaison Lyon-Turin, un élément de dynamisation et de rééquilibrage du territoire régional ?

- **Objectifs de la séance**

Élaborer un diagnostic territorial et écrire un scénario de prospective qui intègre une cartographie de l'organisation des réseaux de transport (échelle nationale et ouverture européenne).

- **Démarche pédagogique**

Lors de cette séance les élèves travaillent sur l'étude de cas du projet de liaison Lyon-Turin et sont installés avec deux tablettes par îlot. Un accès libre à

la salle informatique est prévu afin qu'ils puissent réaliser le croquis attendu pour replacer l'aménagement étudié à différentes échelles.

La séance débute par l'énoncé de la mission : réaliser un diagnostic territorial afin d'envisager la faisabilité de l'aménagement, d'en mesurer les impacts dans le but de rédiger un scénario de prospective. Le professeur donne en appui des ressources publiées sur *Géofluences*. En fonction du niveau des élèves, le dossier se compose des liens directs qu'ils doivent consulter ou d'un livre numérique produit par l'enseignant et permettant d'accéder directement aux passages clés :

- <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/actualites/veille/les-tunnels-de-base-dans-les-alpes-du-saint-gothard-au-lyon-turin>
- www.economie.grandlyon.com/partenariats-internationaux-villes/turin-16.html
- <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/dossiers-thematiques/de-villes-en-metropoles/articles-scientifiques/reseau-urbain-et-metropolisation-en-italie-heritages-et-dynamiques>

Les élèves ont quatre heures pour identifier les obstacles à ce projet d'aménagement, mettre en place des stratégies de prise de décisions objectives, en s'appuyant sur les situations observées dans le jeu et les stratégies expérimentées. Au final, ils sont invités à prendre une décision et à l'argumenter : comment lever les obstacles ? Faut-il abandonner le projet ? Chaque groupe est porteur de sa décision et doit la présenter, à l'aide d'un document cartographique, à un comité décisionnel composé de l'enseignant et d'un élève pris dans les autres groupes.

Cette longue séance a permis de mettre les élèves dans une démarche de prospective et les a conduits à construire un scénario prenant en compte l'existant et intégrant les aménagements à venir ainsi que leurs conséquences sur le territoire régional.

LES APPORTS DU NUMÉRIQUE DANS LES APPRENTISSAGES

Le programme de géographie de troisième se prête très bien à l'usage du numérique. L'entrée par un jeu sérieux, mis à disposition via le numérique, permet aux élèves de se mettre dans une position d'acteur, facilitant ainsi l'acquisition des notions et la mise en œuvre de diverses compétences.

Il s'agit d'ailleurs bien là du véritable enjeu de cette démarche : passer de la simple plus-value à la construction d'une véritable compétence, d'où tout l'intérêt d'un travail mené en fil rouge tout au long de l'année scolaire qui permet de varier les usages du numérique et de réinvestir régulièrement les capacités développées au fil des séances.
