

proposition de séance (2h) :

en intro au cours des 3èmes sur l'aménagement des territoires/en 5° sur une intro aux enjeux du DD

1-jouer sans pré-requis pendant 20 min max, une partie

2-faire une capture d'écran

3-réfléchir sur ce qui a posé problèmes : acteurs mécontents, coût, milieux naturels, temps de trajet des usagers, proximité des transports de la ville mais pb de nuisances...

4-classer ces pb dans un schéma du DD avec les 3 enjeux : environnemental, social, économique

5-enchaîner avec une étude de cas concrète : LGV Lyon-Turin ? en appliquant les enjeux vus dans le jeu.

- On peut aussi rajouter les différents acteurs (et donc les échelles) avec leurs contraintes
- 
- Pas mal : je pense aussi que cela peut être aussi une bonne séance de démarrage sur les enjeux de l'aménagement du territoire : pas plus de 20 min avec captation de son résultat (moi j'ai des élèves terminale bac pro) et discussion des enjeux à différentes échelles et de la difficulté du sujet...
- 
- Questions liminaires:
  - - quelles connexions au sein de la séquence avec d'autres pratiques comme le débat (argumenté, parlementaire...) avec simulation de débat public, en fin de séquence, reprenant -en jeu de rôle- les différents acteurs, leurs revendications, veto, etc. (à l'aide du tableau récap réalisé suite au jeu)
  - - quel cadre interdisciplinaire ? EPI au collège. A minima lien avec EMC (compétences, démarches).
- Propositions :
  - - En 4h : intégrer cette séance jeu (1h peut suffire) à la séquence avec temps de remédiation/tableau récap (1h) et simulation de débat public (1h prép / 1h débat)
  - - outil : tableau récap avec acteurs/revendications pour identifier et analyser les conflits d'usage, mais sans nuire au jeu bien entendu !!!
  - - Dans la perspective du débat, constituer des équipes avec spécialistes (BTP, droit public...), des élus, des négociateurs et/ou lobbyistes, etc. Chaque membre de l'équipe travaille -seul, à la maison- son rôle (les compétences ou spécificités de son personnage), puis -en classe- échange avec ses alter ego (groupe des élus, des entrepreneurs, des écolos, des riverains, etc) afin de confronter son travail (connaissances) avec celui des autres ; puis se réunit avec d'autres sur une logique locale ou de lobby afin de définir la stratégie de groupe
  - - quelles compétences visées ? Notamment coopérer en équipe, argumenter pour convaincre (au cours d'une négo ou d'un débat public...)
- 
- 
- 
- 
- Ne pas oublier la distinction entre intérêt particulier et intérêt public pour mettre des priorités dans les personnes à contenter. A relier avec l'EMC.
- 
- faire un débat sur le jeu avec les différents acteurs (habitants, écologistes, maires, agriculteurs, ...
- puis chercher dans l'actualité des exemples réels de débats d'aménagements du territoire dans lesquels on retrouve les mêmes acteurs : installation éoliennes, aéroport, etc
- (élargir à d'autres types d'infrastructures en notant leurs atouts et contraintes).
- 
- Pour ma part, le jeu est surtout pour l'introduction, il ne permet guère d'aller au delà des conflits d'intérêt et même une seconde séance de jeu ne permet pas vraiment de mieux résoudre la mission (ce qui montre aussi que l'on ne peut jamais contenter tout le monde). Ensuite, je ne connais pas trop le programme de 3ème mais on part ensuite forcément plus sur de l'EMC (argumentation pour convaincre tout simplement sans aller au débat ou dilemme moral : privilégier l'archéologue ou le naturaliste???)

- Ensuite possibilité d'EPI avec les autres parties du pack LGV ( à condition de motiver les collègues des autres matières, et si cela rentre vraiment dans le cadre de leur programme de 3ème aussi) : SVT pour préservation de l'environnement, physique/math
- Par contre, en cas de prospective, reprendre les personnages et leurs point de vus ou argument du jeu pour constituer des équipes autour d'un projet d'aménagement du territoire doit être possible (exemple vu en formation de l'aménagement d'un espace montagnard avec une conférence et différents acteurs je crois).
- 
-