

De la toile à la classe : une voie rapide pour enseigner les transports ferroviaires à grande vitesse avec *Géoconfluences*

Franck Besqueut et José-Manuel Luque Romero, académie de Lyon

• Niveau et thèmes du programme

Troisième :

Thème 1 - Dynamiques territoriales de la France contemporaine.

Thème 2 - Pourquoi et comment aménager le territoire français ?

Thème 3 - La France et l'Union européenne.

• Autres niveaux et thèmes de programme possibles

Première générale :

Thème 2 - Aménager et développer le territoire français.

Thème 3 - L'Union européenne : dynamiques de développement des territoires.

• Problématique à traiter

La grande vitesse ferroviaire, vecteur d'aménagement du territoire ?

• Objectifs de contenu

Notions : polarisation, métropolisation, aménagement, rééquilibrage, intégration, cohésion/cohérence.

Vocabulaire : métropole, réseaux de transport, infrastructures, mobilités, compétitivité, équité, désenclavement, effet-tunnel, attractivité, interconnexion, *Nimby*.

• Objectifs méthodologiques

Analyser et comprendre un document.

Coopérer et mutualiser.

Pratiquer différents langages.

Écrire des scénarios prospectifs.

Construire des repères spatiaux.

Développer des compétences civiques.

Jouer pour apprendre.

• Ressources et outils numériques utilisés

Outils : TNI, tablettes, salle multimédia.

Ressources : Site Géoconfluences <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/>, jeu sérieux *Des territoires, une voie* [http://eduscol.education.fr/histoire-geographie/actualites/actualites.html?tx_ttnews\[tt_news\]=2155](http://eduscol.education.fr/histoire-geographie/actualites/actualites.html?tx_ttnews[tt_news]=2155)

• Cadre de référence des compétences numériques

1.1. Mener une recherche ou une veille d'information.

1.3. Traiter des données.

3.2. Développer des documents visuels et sonores.

Compétence disciplinaire : S'informer dans le monde du numérique.

• Organisation de l'ensemble de la séquence

1. Utilisation du jeu *Des territoires, une voie*.

2. Produire des croquis de localisation.

3. Utilisation du jeu, réaliser le projet d'aménagement.

4. Formuler des hypothèses pour un aménagement réussi.

5. Scénario de prospective sur la liaison Lyon-Turin.

• Pistes d'évaluation

Évaluations formatives ponctuant les diverses tâches que les élèves doivent accomplir. Évaluations entre pairs (grille d'autoévaluation, exposé oral des choix réalisés, etc.).

ÉDU'Base

- Utiliser un jeu sérieux en classe de première : un jeu autour de la LGV sud-atlantique.

<http://eduscol.education.fr/bd/urtic/histgeo/index.php?commande=aper&id=10005507>