

| OBJECTIFS | |
|---|--|
| Niveau et insertion dans la programmation | Géographie 3 ^e , Chapitre II : Aménagement et développement du territoire français, Thème 2 : L'organisation du territoire français |
| Durée et insertion dans la séquence pédagogique | Séance 1 : Le poids de Paris Séance 2 : Les contrastes territoriaux Séance 3 : Le réseau de transport (1h) - 25 minutes de jeu - 25 minutes pour contextualiser à l'échelle de la France Séance 4 : Croquis de synthèse |
| Problématique de la leçon | Le réseau de transport renforce-t-il ou atténue-t-il les déséquilibres territoriaux ? |
| Compétences du socle Collège | <ul style="list-style-type: none"> • Poser des questions, se poser des questions à propos de situations historiques ou/et géographiques. • Nommer, localiser et caractériser des espaces plus complexes. |
| MISE EN ŒUVRE PEDAGOGIQUE | |
| Ressources et outils numériques mobilisés | Jeu sérieux : « Des territoires, une voie » : http://lgv.asco-tp.fr/article54 |
| Description pratique de la mise en œuvre | <p>Les élèves jouent en binômes, à 2 par ordinateur pour faire émerger le débat entre les élèves, et leur permettre de justifier leurs choix.</p> <p>Le jeu a préalablement été déployé dans les dossiers personnels des ordinateurs ; il est aussi possible de demander aux élèves de télécharger le jeu en amont et de le copier sur une clé USB.</p> |
| Action des élèves - mise en apprentissage | <p>Démonstration rapide du jeu au vidéoprojecteur (manipulation + règles du jeu)</p> <p>Les élèves reçoivent une fiche de consignes sur laquelle ils doivent :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compléter un tableau en relevant quelques acteurs, le territoire qu'ils occupent et leur opinion sur la LGV • expliquer l'itinéraire qu'ils ont choisi : il est impossible de satisfaire tout le monde. Comment ont-ils pris leur décision ? |
| Action de l'enseignant | L'enseignant se place en accompagnateur. Il débloque éventuellement les groupes en difficulté (en raison du vocabulaire par exemple), rappelle la consigne (éviter un itinéraire déterminé au hasard), vérifie la manière dont les tableaux sont renseignés et arbitre éventuellement en cas de désaccord |

| | |
|----------------------------------|---|
| | entre les membres d'un binôme. |
| BILAN | |
| Rappel de l'hypothèse de départ. | Les jeux sérieux comme outil de différenciation et de motivation. Mettre les élèves en fonction de décideur → nécessité de s'informer et de faire un choix |
| Plus-value du numérique ? | Rendre concret une situation qui peut paraître abstraite. Laisser les élèves faire leurs choix et faire de l'erreur un outil d'apprentissage. Montrer qu'il n'existe pas qu'une seule solution. |