

"Un monde qui va plus vite"

"Enseigner avec le numérique"

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

Franck Besqueut, collège, académie de Lyon.

-Je suis Franck Besqueut, enseignant au collège Les Champs à Saint-Étienne, donc un établissement urbain, avec à peu près 850 élèves, qui est dans l'académie de Lyon.

Je suis enseignant en histoire-géographie et formateur académique.

Au niveau de la problématique de la séquence qui est proposée, c'est une problématique qui va concerner des classes de troisième, pour la contextualiser un peu.

Dans ce nouveau programme de troisième, la notion de mobilité apparaît de manière extrêmement forte, mobilité et aménagement du territoire.

Donc, on a essayé de réfléchir à comment on pouvait arriver à mettre en résonance ces deux aspects.

L'idée était de se poser la question : "Est-ce qu'aménager le territoire contribue à le rééquilibrer ?"

Au niveau des ressources numériques utilisées, on a choisi d'entrer par le jeu sérieux.

Vu notre problématique, on s'est tournés vers le jeu de tracé LGV, puisqu'on était sur les mobilités, donc ça permettait d'avoir directement l'entrée en lien avec la problématique de départ.

Ensuite, on s'est également appuyés sur les ressources de Géoconfluences, qui nous fournissent les dossiers indispensables pour aller vers la géographie prospective puisqu'il va falloir nourrir le diagnostic du territoire.

On a utilisé d'autres outils qui sont beaucoup plus ordinaires, basiques, comme la suite LibreOffice, avec sa partie dessin en particulier et puis Padlet, le mur collaboratif, pour que les élèves puissent échanger, mutualiser de l'information.

L'objectif du jeu, c'est d'arriver à tracer une ligne LGV, mais l'objectif final n'est pas forcément d'avoir 100 % de satisfaction.

Le but, c'est que le tracé puisse se faire et que l'élève s'interroge sur la faisabilité du tracé, ce qui bloque, ce qui peut débloquer la situation, rencontre ces acteurs, et voit quels sont les leviers.

Il peut y avoir des leviers financiers, ou tout bêtement, en refaisant le tracé, en prenant en compte les contraintes techniques.

Donc, l'objectif va être d'amener l'élève à réussir son tracé, mais avec l'idée qu'il n'est pas obligé de faire 100 %.

J'ai envisagé le jeu en deux temps.

Je l'ai d'abord utilisé comme une introduction à l'ensemble de ma séquence, avec comme objectif principal d'amener les élèves à découvrir les acteurs du territoire et ses différentes composantes.

Là, il ne faut pas se priver d'une séance de découverte du jeu.

Il faut accepter qu'à un moment, les élèves jouent, pour jouer, qu'ils découvrent véritablement ce qu'est le jeu.

C'est une séance de gameplay, où ils vont voir la nature du jeu, essayer de comprendre ses objectifs, ce qu'en tant que joueurs, ils peuvent faire, quelle mission leur est assignée, ce qu'ils ne comprennent pas, ce qui bloque, parce qu'il faut laisser la possibilité d'avoir un regard critique.

Ça, c'était une séance d'une heure.

Il y a eu un débriefing d'une heure.

C'est peut-être le moment le plus fort, sur lequel il faut insister.

L'enseignant va avoir un rôle dans le retour, pas un retour d'expérience, mais un retour de jeu.

Il faudra mettre à distance l'élève pour qu'il puisse comprendre qu'il a joué, oui, mais en apprenant des choses.

Il faudra pointer ce qu'il a appris.

C'est un temps important, parce qu'on va reformuler des choses, des hypothèses vont émerger.

Tout ça, on va pouvoir l'utiliser, on va l'utiliser sur une géographie qui va aller vers la prospective.

On va travailler sur la liaison Lyon-Turin et mettre en application les remarques formulées par les élèves.

Puisque j'ai pris le parti, qui est critiquable, de découper la liaison en trois zones.

J'ai repris cette carte, extraite de la "Géographie de la France" de Vincent Adoumié.

J'ai fait trois zones.

Deux binômes vont travailler sur la zone 1, deux sur la zone 2 et deux sur la zone 3.

Diagnostic de territoire et écriture d'un scénario sur l'évolution du territoire.

Je leur impose de rendre leur travail sous forme d'un document numérique, toujours dans l'idée de construire une vraie compétence, soit un diaporama, soit un livre multimédia, si on a eu le temps de voir un outil qui s'appelle Book Creator.

Ce document servira de support à la présentation du binôme, puisque le reste de la classe jouera le rôle de l'assemblée qui va se prononcer sur l'intérêt ou non de cette liaison.

En mettant bout à bout chacun des récits, on va pouvoir avoir une vue d'ensemble.

Pour mener ça, on a besoin de beaucoup de documents.

C'est là où la ressource Géoconfluences est indispensable, parce que le site propose des dossiers qui sont très complets sur certaines thématiques, notamment sur les mobilités.

Je vous ai mis quelques exemples, "Les tunnels de base dans les Alpes", "De villes en métropoles", avec l'exemple de l'Italie.

On va avoir besoin d'autres ressources sur la zone intermédiaire.

Tout ça, ce sont des éléments qu'on va pouvoir trouver sur Géoconfluences.

En revanche, les dossiers ne sont pas accessibles pour les élèves, donc ça suppose que pour le prof, en amont, il y a un travail de sélection, de redécoupage.

On peut donner des liens qui sont dans les dossiers, qui mènent sur l'Insee, où on aura des cartes et des tableaux abordables pour des élèves de troisième.

Pour les articles au contenu scientifique plus soutenu, il va falloir prendre le temps de les relire et d'en faire une petite synthèse légère.

Tout ce qui est travail avec LibreOffice, Padlet, on le retrouve à plusieurs reprises.

À chaque fois, on va rajouter une dimension supplémentaire, essayer d'apporter un savoir-faire supplémentaire à l'élève.

La plus-value est là, et dans la possibilité pour l'élève de se tromper.

Il peut se tromper, recommencer.

À chaque fois, il va apprendre en recommençant.