

Jouer pour apprendre

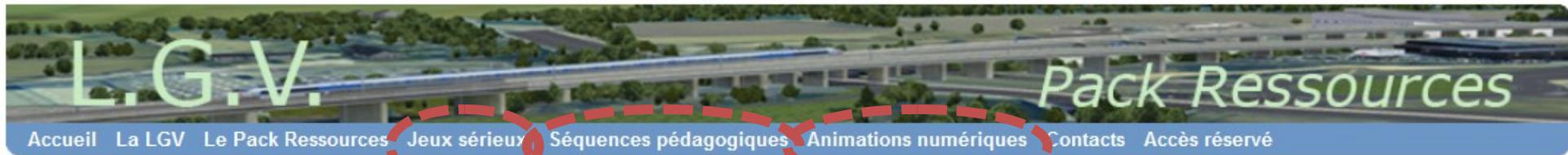


À QUELLES CONDITIONS LES ÉLÈVES TIRENT-ILS PROFIT DU JEU ?

Témoignage Loic Chapelain,
Professeur de SVT au lycée de Melle

Rencontres autour du numérique 2016
8 avril 2016, Niort

Le Pack ressources LGV



[Accueil](#) [La LGV](#) [Le Pack Ressources](#) [Jeux sérieux](#) [Séquences pédagogiques](#) [Animations numériques](#) [Contacts](#) [Accès réservé](#)

Sites des partenaires

- ASCO-TP
- COSEA
- EFB
- EDUCATION NATIONALE
- FNTP
- Fondation BTP PLUS
- SCOP BTP

Recherche sur le site

Ok

>> [Recherche avancée](#)

Des jeux sérieux et des animations interactives au service de l'enseignement :

Le chantier de la ligne à grande vitesse Tours-Bordeaux en donne l'occasion.



Le Pack ressources LGV



Supports proposés sur la plateforme:

- Des séquences pédagogiques
- Des animations numériques
- Des jeux sérieux

3 jeux sérieux liés à la mise en place de la ligne à grande vitesse



• Des territoires, une voie



Ce Jeu a pour objectif de déterminer un tracé de la Ligne à Grande Vitesse (LGV) prenant en compte les souhaits et les oppositions des acteurs concernés par la réalisation de la LGV. Le joueur modifie le tracé LGV et dialogue avec les acteurs pour trouver des solutions qui répondent au mieux aux objectifs et contraintes de toute nature.

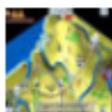


• Construire et préserver



Ce jeu a pour objectif de définir les mesures propices à la préservation de deux sites sensibles sur le plan écologique situés sur le tracé de la ligne à grande vitesse Tours-Bordeaux. Il se déroule sous forme d'une bande dessinée interactive dans laquelle l'histoire est impactée par les choix du joueur.

• Construis ta ligne à grande vitesse



Ce jeu a pour objectif de trouver un tracé de la ligne LGV qui réponde à des contraintes géométriques afin de minimiser les temps de parcours des trains, les délais et les coûts de construction. Après avoir choisi un tracé, le joueur est invité à le positionner en altitude afin de respecter les normes de pente et de minimiser les terrassements. Une fois les ouvrages d'art choisis pour le franchissement des obstacles, le passage d'un TGV permet de constater les vitesses atteintes et le temps de trajet.

Contexte: construction de la LGV Tours-Bordeaux



Jeu 1 : Des territoires, une voie



Jeu 3 : construis ta ligne à grande vitesse



Jeu 2: Construire et préserver

TOURS

BORDEAUX

Jeu 1 : Des territoires, une voie



- Histoire-Géographie
- Aménagement du territoire/ Prendre en compte les souhaits et les oppositions des acteurs concernés par la réalisation de la LGV.
- Paramétrable
- Problématisation autour d'une situation concrète.

- Situation pédagogique envisageable:
 - 1- *Jeu découverte*
 - 2- *Débats*
 - 3- *Mutualisation*
 - 4- *Formalisation des savoirs*



**PRIX DE
L'INNOVATION
VINCI 2015**

Jeu 3 : construis ta ligne à grande vitesse



- Technologie collège
- 3D
- Aménagement+ contraintes techniques

Choix du tracé:
contraintes physique
et d'aménagement du
territoire

Terrassement:
remblai / déblai

Choix des
ouvrages de
franchissement

- Situation pédagogique envisageable:

1- Jeu découverte

2- Débats

3- Mutualisation

4- Formalisation des savoirs

Jeu 2 : construire et préserver



- SVT
- Comment construire une LGV tout en limitant les impacts sur la biodiversité?
- Présentation générale du jeu

Jeu 2, module 1 : Le franchissement de la Vienne



- Documents d'accompagnement/ Situations pédagogiques
- Vue d'ensemble du scénario
- Document élève

Jeu 2, module 2 :

Le marais de la Virvée



- **Documents d'accompagnement**
- **Documents papiers INDISPENSABLES:**
 - *Franchissement*
 - *Extension*
- **3 Situations pédagogiques**
 - *Proposition 1 : Le jeu comme situation initiale motivante conduisant à la construction de notions relatives à la biodiversité et au fonctionnement des écosystèmes.*
 - *Proposition 2 : Le jeu comme support à la réalisation d'un rapport scientifique sur la biodiversité d'un milieu et son évolution possible .*
 - *Proposition 3 : Le jeu en phase de bilan, de mutualisation ou d'évaluation .*
- **Diaporama: les écosystèmes**

Utilisations pédagogiques dans une séquence d'enseignement



- **En situation de contextualisation :**
- En situation déclenchante : Le jeu permet de partir d'une situation concrète, basée sur le réel et donnant un sens aux problématiques de « connaissances de la biodiversité » : Nécessité de comprendre les écosystèmes et espèces qui les peuplent, pour pouvoir préserver (prendre les bonnes décisions).
- **Puis** utilisation du jeu en mode « animations » sur les écosystèmes : Création par les élèves de réseaux de relations au sein des 3 écosystèmes. (Voir annexes ci-dessous)

Utilisations pédagogiques dans une séquence d'enseignement



- **En phase de bilan ou de mutualisation (ou d'évaluation) :**
- Sortie sur le terrain, avec étude d'écosystèmes proches du lycée... Construction des notions relatives aux écosystèmes (biotope/ biocénoses/ relations)
- Bilan avec le jeu : Retrouver les caractéristiques des écosystèmes. Construire un réseau sur l'un des écosystèmes.