

Séance

Comment la commune décide-t-elle des aménagements à effectuer lors de la construction d'une LGV ?

Économie-gestion et services ; économie - gestion



Table des matières

1 Mise en situation.....	3
1.1 Activité de l'élève.....	3
1.2 Rôle de l'enseignant.....	3
1.3 Clip de présentation du projet LGV SEA Tours-Bordeaux.....	3
2 Présentation du jeu.....	4
2.1 Activité de l'élève.....	4
2.2 Rôle de l'enseignant.....	4
3 Préparation du jeu.....	5
3.1 Rôle de l'enseignant.....	5
3.2 Activité de l'élève.....	5

3.3 Astuce pour l'élève.....	5
3.4 Conseil à l'enseignant.....	5
4 Jeu : délibération et vote du conseil municipal.....	7
4.1 Activité de l'élève.....	7
4.2 Rôle de l'enseignant.....	7
5 Analyse du jeu et synthèse.....	7
5.1 Activité de l'élève.....	7
5.2 Conseil à l'enseignant.....	8

1 Mise en situation

- Durée : 10 minutes
- En classe entière
- Apprendre

1.1 Activité de l'élève

Les élèves visionnent une vidéo de présentation du projet de ligne à grande vitesse Sud Europe Atlantique.

1.2 Rôle de l'enseignant

L'enseignant projette une vidéo sur la LGV SEA afin d'ancrer la séance dans l'actualité et le réel.

1.3 Clip de présentation du projet LGV SEA Tours-Bordeaux



Vidéo de présentation du projet de ligne à grande vitesse Sud Europe Atlantique (LGV SEA). Cette LGV est complémentaire de la ligne ferroviaire existante et sera utilisée pour développer le trafic régional et le fret. Les principales gares du réseau ferré actuel vont être desservies via une dizaine de raccordements.



Comment la commune décide-t-elle des aménagements à effectuer lors de la construction d'une LGV ?

2 Présentation du jeu

- Durée : 10 minutes
- En classe entière
- Lire

2.1 Activité de l'élève

À l'aide de la « Fiche contexte », les élèves découvrent la situation de départ du jeu de rôle auquel ils vont participer : les élus d'un petit village doivent préparer et assister à une séance de conseil municipal dont l'ordre du jour est la destruction d'une passerelle, très présente dans la mémoire locale, pour permettre le raccordement de la ligne SNCF existante à la future ligne à grande vitesse Sud Europe Atlantique.

Fichier(s) :

- <https://www.reseau-canope.fr/etincel/system/files/up13m2r2.doc>

2.2 Rôle de l'enseignant

L'enseignant présente les règles du jeu et ses modalités dans un diaporama.

Fichier(s) :

- <https://www.reseau-canope.fr/etincel/system/files/up13m2r3.doc>

3 Préparation du jeu

- Durée : 80 minutes
- En groupe
- Échanger

3.1 Rôle de l'enseignant

L'enseignant divise la classe en deux ou trois groupes, distribue les « Fiches personnages » ainsi que les documents associés au jeu de rôle pour chaque groupe : « Le projet de LGV Sud Europe Atlantique », « La légende du marais », « L'extrait du registre des délibérations du conseil municipal », « La grille d'observation ».

3.2 Activité de l'élève

Chaque groupe constitue un conseil municipal. Un tirage au sort permet de désigner le rôle tenu par chacun des élèves : le maire, le secrétaire de séance, les conseillers municipaux favorables au projet, les conseillers municipaux de l'opposition. Les participants s'approprient leur rôle en lisant leur fiche personnage et en se concertant sur la manière de convaincre l'autre partie en vue de l'objectif poursuivi et en fonction de la personnalité des acteurs.

Fichier(s) :

- <https://www.reseau-canope.fr/etincel/system/files/up13m3r4.doc>
- <https://www.reseau-canope.fr/etincel/system/files/up13m3r5.doc>
- <https://www.reseau-canope.fr/etincel/system/files/up13m3r6.doc>
- <https://www.reseau-canope.fr/etincel/system/files/up13m3r7.doc>

3.3 Astuce pour l'élève

Les élèves peuvent enrichir leurs arguments en effectuant un travail de recherche sur le site officiel du chantier de la LGV SEA (lisea.fr/la-lgv-sea/)

3.4 Conseil à l'enseignant

En fonction de la constitution des groupes et de l'effectif de la classe, certains

élèves pourront, le cas échéant, endosser le rôle d'observateurs. Ils s'attacheront alors à évaluer le contenu de l'argumentation et la qualité de la communication, à partir d'une grille d'observation.

Fichier(s) :

- <https://www.reseau-canope.fr/etincel/system/files/up13m4r9.doc>

4 Jeu : délibération et vote du conseil municipal

- Durée : 90 minutes
- En groupe
- Communiquer

4.1 Activité de l'élève

Chaque groupe installe physiquement la salle du conseil municipal qui est si possible accessoirisée. Les observateurs éventuels se positionnent à l'extérieur. Le maire ouvre la séance en présentant son projet aux conseillers municipaux réunis autour de lui. Après avoir écouté le projet, les membres du conseil exposent leur avis argumenté : chaque intervenant prend la parole un par un, sans être interrompu. Les acteurs échangent entre eux et interviennent pour faire avancer le jeu de rôle dans le sens qu'ils souhaitent. À la fin du conseil municipal, ses membres procèdent au vote. Les observateurs y prennent part. Les élèves gagnants sont ceux dont la position aura été retenue par le conseil.

Fichier(s) :

- https://www.reseau-canope.fr/etincel/system/files/up13m4r9_0.doc

4.2 Rôle de l'enseignant

L'enseignant demande aux élèves de se conformer aux exigences suivantes : respecter le droit de parole des intervenants, faire valoir le point de vue de leur personnage et être convaincants dans leurs interventions.

5 Analyse du jeu et synthèse

- Durée : 30 minutes
- En groupe
- Produire

5.1 Activité de l'élève

Les élèves échangent d'abord entre eux sur leur rôle respectif, les arguments qui les ont le plus convaincus, puis rédigent une synthèse de l'ensemble des propos tenus.

5.2 Conseil à l'enseignant

Ce jeu de rôle peut constituer une amorce à l'étude des phénomènes relationnels dans les organisations (l'argumentation, l'influence).