

« Lascaux IV, un aménagement au cœur du Périgord Noir ».

*Jeu et proposition pédagogique de Sébastien Lambert
(Formateur et IAN histoire géographie)*



Lors d'une séance d'une heure, les élèves de troisième, dans le cadre du chapitre consacré aux « espaces de faible densité et leurs atouts », découvrent un exemple d'aménagement touristique en Dordogne. Cette activité ménage donc une transition possible vers la 2^{ème} partie du programme de géographie consacrée aux enjeux de l'aménagement des territoires.

Au travers du jeu, ils discutent avec des témoins fictifs afin de comprendre les enjeux de cette construction en termes d'aménagement. Ils croisent « la route » de certains acteurs (publics et privés) engagés dans le projet...



Accès au jeu (support genial.ly) : <https://urlz.fr/ezoX>

Réalisable en classe (salle pupitre) ou dans le cadre d'un enseignement hybride, l'activité est adaptée à une découverte en autonomie d'une étude de cas, avec ses documents (classiques)

- **Une recherche d'informations ludique ...**

Engagé dans la posture de journaliste, les élèves découvrent la structure récente du Lascaux IV, Centre international de l'art Pariétal, localisé à Montignac, en Dordogne. En interviewant huit acteurs impliqués dans le projet (le directeur d'exploitation, un ouvrier du chantier, une guide-conférencière, un historien local, un employé de l'office du tourisme...), ils prennent connaissance des différents aspects de l'aménagement récent (sa localisation/situation, sa description, les volontés politiques et ses enjeux en termes économiques et sociaux...).

Les élèves prennent en note leurs échanges avec les huit personnages du jeu ; ces notes peuvent être consignées dans un bloc-notes numérique et s'avèrent nécessaires pour passer certaines étapes du jeu. Elles sont à nouveau mobilisées dans la tâche finale...

Un jeu sérieux pour découvrir un aménagement touristique dans un espace de faible densité. 2021.

Au cours du jeu, les élèves se confrontent aux documents qui auraient pu être ceux d'une étude de cas classique (cartes, articles de presse, graphique etc.).

Divers acteurs du projet se prêtent au jeu de l'interview, grâce à des agents conversationnels...

Le directeur d'exploitation du Centre		Un employé de l'office de tourisme de Montignac revient sur l'impact pour le tourisme local
Une guide-conférencière explique la localisation, la situation, l'accessibilité du lieu		L'adjointe au maire de Montignac insiste sur les effets pour l'économie locale .
Un jeune homme ayant participé à la construction pour une entreprise privée revient sur les acteurs (privés et publics)		Un jeune garçon, qui a visité la structure... dit son enthousiasme et ?
Un habitant de Montignac, conscient des enjeux explique le financement		Un historien local rappelle l'histoire du site...

Divers jeux ponctuent le parcours des élèves dans leur recherche d'informations... afin de vérifier leur compréhension.

• **L'écriture « guidée » d'un paragraphe structuré...**

Après avoir interrogé plusieurs témoins (l'application compte le nombre de témoins rencontrés !), les élèves doivent comprendre de quelle façon ils pourront accéder à la dernière partie de l'activité : La rédaction d'un paragraphe structuré décrivant cet aménagement, et précisant ses enjeux.

Un vieux ticket de Lascaux est dissimulé dans le jeu (coupé et réparti dans deux endroits distincts). Il permet d'obtenir un code de 4 chiffres, qui déverrouille l'accès à la fin du jeu.

Un jeu sérieux pour découvrir un aménagement touristique dans un espace de faible densité. 2021.



Une aide méthodologique sera disponible dans quelques jours.

Elle prendra la forme d'un nouvel avatar qui expliquera comment exploiter la prise de notes...

Les mots clés au cœur du jeu :

France des faibles densités de population

Aménagement / aménager

Marketing territorial

Acteurs publics / Acteurs privés

Les solutions du jeu (pour une prise en main rapide) :

1^{er} mot de passe (mots croisés) : pariétal

Mot de passe donné par Stéphane (employé sur le chantier) : vinci

Mot de passe donné par Oliver (employé office du tourisme) : champion

Mot de passe donné par Ilian (jeune homme touriste) : démasqué

Code final à saisir : 5601

- Les outils numériques mobilisés :

Conçu sur un support Genial.ly (version Edu), le jeu intègre des extensions de programmation réalisées par divers professeurs pour le compte du site [scape.enepe](https://scape.enepe.fr) (Merci notamment à Mélanie Fenaert pour le test et sa relecture du jeu !). Les jeux intermédiaires intégrés ont été réalisés avec la plateforme Learning apps

Les bots ou agents conversationnels ont été réalisés grâce au site [snatchbot](https://fr.snatchbot.me/). Un grand merci à Grégory Michnik pour la mise à disposition de ses tutoriels vidéo de l'outil !



Support du jeu : <https://genial.ly/>



Réaliser des agents conversationnels : <https://fr.snatchbot.me/>



Extensions programmatiques de genial.ly : <https://scape.enepe.fr/?page=art640>