

Démarches, dispositifs et ressources

pour traiter « différemment » le thème 1 de géographie de 3^{ème} :

« Dynamiques territoriales de la France contemporaine ».

« Du quotidien d'un habitant
aux dynamiques du territoire ».

Les contenus disciplinaires de ce thème ne sont pas nouveaux. Ce sont des objets (aires urbaines, espaces productifs, espaces ruraux ...) que l'on a coutume de travailler depuis les programmes officiels de 2008. L'enjeu de ce chapitre de géographie est, tout en se plaçant dans cette continuité, d'imaginer des démarches diverses et les dispositifs nous permettant d'articuler ces objets avec les « nouveautés » de la réforme : AP, EPI, parcours etc. Il s'agit aussi de mettre en œuvre aussi ces objets en sollicitant d'autres compétences, en adéquation avec le nouveau socle de connaissance, de compétences et de culture.

Les différents thèmes de géographie de l'année de 3^{ème} peuvent être étudiés dans l'ordre de son choix. Mais les programmes officiels précisent tout de même que le thème 1 trouve davantage sa « place » en début d'année. A l'intérieur d'un même thème, il appartient au professeur d'organiser les sous-thèmes ; le temps consacré à chacun d'eux est variable. Un sous-thème peut faire l'objet d'une plus grande attention (et donc de plus de temps), si cela est une nécessité du projet pédagogique. Dans la proposition détaillée ici, le choix a été fait de majorer un peu le temps horaire consacré au thème 1.

La proposition a pour but de travailler deux compétences principales ([annexe 1](#)) :

-Par la consultation des sites d'acteurs (collectivités territoriales, entreprises ...), de sites de simulations de trajet (à pied, en transports en commun...) et la responsabilisation des usages des réseaux sociaux (Twitter, Facebook et la préservation des données personnelles), le travail entrepris s'inscrit dans l'objectif d'apprendre à **s'informer dans le monde du numérique** ...

-Des moments de travail de groupe, suivis d'échanges et de mutualisation sont prévus à plusieurs reprises, tout au long de la séquence dans le but d'apprendre à **coopérer et mutualiser** ...

Une démarche incarnée par le suivi de la vie d'un habitant.

En introduction, le professeur propose aux élèves de suivre la « vie virtuelle » (et modélisée) d'un personnage fictif. Mike est un sociotype ; son genre de vie peut se résumer à quelques caractéristiques bien utiles pour en faire un jeune citoyen

démontrant par l'exemple l'existence de nouveaux espaces productifs et l'organisation d'une aire urbaine avec ses dynamiques inhérentes. Mike est ainsi : jeune, salarié, colocolataire, branché (et connecté), urbain et très mobile dans son quotidien. Ses lieux de fréquentation (de loisirs, professionnels, familiaux) permettent de parcourir une aire urbaine, dans son organisation et sa diversité fonctionnelle.

Pourquoi utiliser un sociotype ? A la fois pour incarner le projet, un personnage emblématique de nouvelles pratiques de l'urbanité. Mais aussi pour jouer sur des ressorts ludiques : un personnage à suivre, fil conducteur de l'étude, dont le « genre » de vie est à même de plaire aux élèves ... et renvoie par sa profession à l'univers vidéoludique. Mike est, en effet, un community manager, selon le vocable en cours, un employé chargé de faire vivre la communauté mondiale des joueurs d'un jeu vidéo type MMO-RPG (jeu de rôle multijoueur en réseau). Il s'agit de s'inscrire dans une géographie de l'habiter en prenant à la lettre la définition de Michel Lussault : « *l'étude de la spatialité des acteurs individuels* » ; et d'inscrire l'étude géographique, non pas dans une analyse spatiale mais bien dans une étude des pratiques spatiales.

Par souci d'éduquer aussi aux usages responsables des réseaux, la création (par le professeur) d'un personnage est concrétisée dans une page Twitter, disponible en ligne. Le profil créé pour le personnage de cette proposition est accessible à tous, si nécessaire : <https://twitter.com/MikeRostand>. Son usage pédagogique est totalement libre.

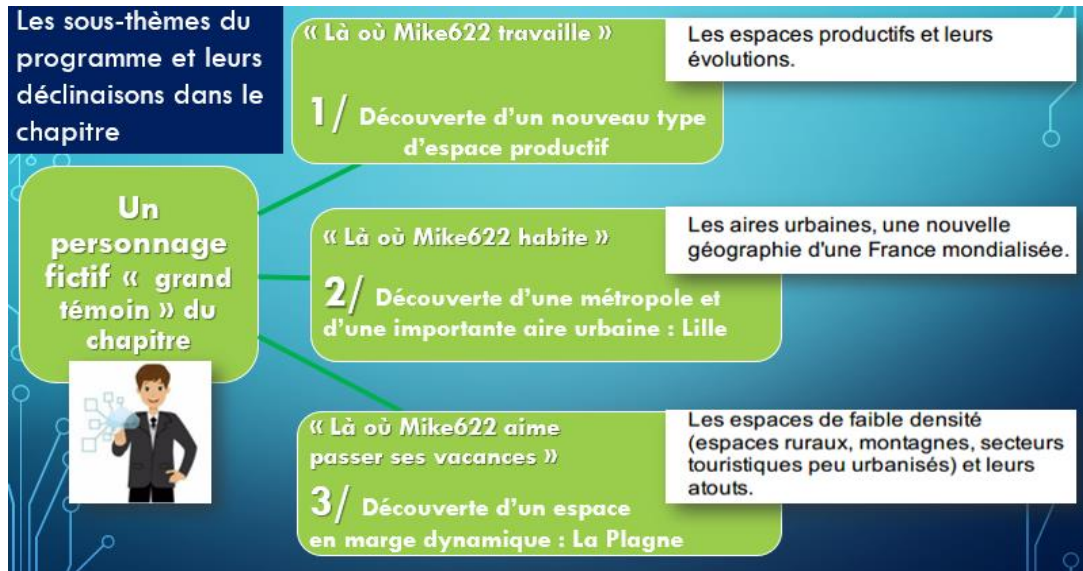
Voir en [annexe 2](#), les précautions d'usage d'un profil twitter.



L'invention d'un personnage fictif est une technique narrative répandue sur internet. En histoire, par exemple, il est désormais possible de suivre au quotidien un acteur ou un témoin de l'histoire qui s'incarne dans un profil virtuel, à travers un site Facebook ou un compte twitter. Nous pouvons citer ces quelques exemples : [le « journal de Suzon »](#) ou la vie d'une petite fille dans la deuxième guerre mondiale (Mémorial de Caen), le compte [twitter de Louis Castel](#) pour revivre le débarquement ou encore [la vie d'un poilu de la 1^{ère} guerre mondiale au jour le jour, Albert B.](#) Dans ces différents cas, l'intérêt pédagogique est d'amener dans le présent un personnage de l'Histoire. Le pari opéré ici est de même nature : amener la géographie dans le concret des préoccupations de l'habitant

Une démarche en trois temps :

La démarche autour de ce thème, qui trouve sa cohérence dans la référence continue au personnage de Mike, se décline 3 temps qui illustrent les 3 sous-thèmes du programme : espaces productifs, aires urbaines et espaces ruraux en marge dynamiques.



L'étude est lancée à travers la lecture et l'analyse d'un texte illustrant, à grands traits, la vie quotidienne du témoin du chapitre, Mike le lillois (*Document 1*).

DOCUMENT 1

« Mike622 (de son vrai nom Michaël D.), 28 ans, passionné d'informatique, de MMORPG et de snowboard.

Mike est un jeune habitant de la ville de Lille, résidant en colocation rue Esquermoise. Après ses études en école de commerce, il a récemment trouvé un emploi dans une entreprise basée dans l'imaginarium de la Plaine-images à Tourcoing. *Community manager* pour la société Ankama, Mike se plaît dans cet environnement professionnel et ne compte pas ses heures passées au bureau. Côté transport, la ligne 2 du métro lui permet un retour assez rapide au centre de l'agglomération, où il a l'habitude de retrouver ses amis. Il apprécie pourtant chaque année les deux semaines de congés d'hiver, passés près de la vallée de Tarentaise, à la Plagne où il s'adonne à sa passion pour les nouveaux sports d'hiver ... ».

A travers ce document destiné à *faire connaissance avec le personnage fictif*, il est en effet question d'éclaircir deux aspects préalables :

-la localisation des lieux cités, qui, dans la majeure partie, vont inscrire l'étude dans l'aire urbaine de Lille, comme territoire d'investigation.

-les mots complexes qui renvoient, d'emblée, à l'univers professionnel dans lequel évolue notre témoin (*Community manager*, la firme Ankama, l'imaginarium ...).

A/ La 1ère séquence s'intéresse donc « au lieu où travaille Mike ».



Deux tweets, parmi d'autres pouvant être convoqués dans cette partie.

TRAVAIL DES ELEVES : ENQUETER SUR LE LIEU DE TRAVAIL DE MIKE A L'AIDE DE RESSOURCES NUMERIQUES

L'activité introductive proposée aux élèves permet de faire travailler la classe par groupe ou îlot. Chaque groupe étudie un corpus documentaire différent évoquant 4 aspects inhérents au lieu « Plaine-images » de Tourcoing, se référant à des capacités différentes. Le professeur peut donc agir avec le souci de la différenciation et doser la « difficulté » en attribuant à certaines élèves les « tâches la plus ardues » et aux autres les « tâches » faisant appel à des capacités simples. Un autre choix pourrait être de constituer des groupes hétérogènes afin de *jouer* sur le tutorat entre pairs.

Liste et buts des 4 ateliers :

- **Le groupe A travaille sur la localisation et la situation du lieu** à différentes échelles. Il utilise à cette fin des documents cartographiques ([annexe 3](#))
- **Le groupe B travaille sur le passé du lieu** ... (héritages industriels, friche, rénovation urbaine). Il travaille sur des textes évoquant l'histoire du quartier et des photographies du bâtiment de *l'imaginarium* à différentes époques ([annexe 3](#)).
- **Le groupe C travaille sur la nature des activités économiques d'aujourd'hui.** Il travaille sur la plaquette publicitaire de la *plaine-images* et des sites internet d'acteurs identifiés par des marques, certaines connues des élèves ([annexe 3](#)).
- **Le groupe D travaille sur le rayonnement du quartier.** Il travaille sur des articles de presse relatant les « réussites » de l'espace productif : chiffres attestant son dynamisme, appréciation de sa notoriété à différentes échelles ([annexe 3](#)).

Chaque groupe vient présenter son travail, au reste de la classe. Un élève rapporteur prend la parole et peut appuyer son « discours » sur le recours aux documents mis à disposition par le professeur (version numérique des documents).

Chaque aspect est donc abordé l'un après l'autre. Mettre en lien tous ces apports permettra de « comprendre ce lieu » mais oblige à en passer par une compétence encore mal identifiée en géographie : **raisonner**.

Pourquoi là ? Et pas ailleurs ? A quelles fins ? Dans quels buts ? L'étude de cas définit des logiques spatiales liées aux espaces productifs. La vie de Mike contribue à mettre en évidence des logiques et des dynamiques urbaines. Mais l'insertion de nouveaux documents est nécessaire pour faire comprendre les synergies existantes

entre les différents aspects et le caractère évolutif, les mutations relevées. Le rôle du professeur est de mettre en « tension » les quatre aspects et d'interroger les élèves : Pourquoi une telle entreprise, si proche de Lille ? mais pas dans le centre ? quels liens entre activités et rayonnement du lieu ? quels acteurs impliqués dans les différents aspects ?

La représentation des synergies pourrait se résumer (trace écrite) dans la réalisation d'un système expliquant la nature et les logiques de localisation de ce type très particulier d'espaces productifs. On peut également proposer aux élèves la rédaction d'un texte répondant à cette consigne : *comment un tel lieu a-t-il été possible à cet endroit ?*

Ainsi donc, cette première séquence permet donc d'aborder la mutation des espaces productifs dans le contexte de la mondialisation. Prenant appui sur des héritages, elle met donc en avant la transformation d'un lieu créé dans la révolution industrielle (une retorderie textile), passé par la crise de l'activité (riche) et ressuscité par la rénovation urbaine et la tertiarisation de l'économie. Elle montre de nouvelles logiques de localisation issues de l'économie numérique et des nouvelles formes de travail (espaces de l'innovation, cluster, coworking...) dans l'aire urbaine d'une grande métropole française.

Le rapport à la mondialisation est suggéré par le choix d'un espace productif qui incarne aujourd'hui la *French Tech* et le développement d'une nouvelle industrie liée aux innovations technologiques et à l'internet. Les trois documents proposés en [annexe 4](#) sont possibles pour cette mise en perspective préconisée. L'élargissement scalaire (de la plaines-images aux espaces innovants en France) permettra en outre de poser les premiers jalons d'une notion définie par la suite : le métropolisation du territoire.

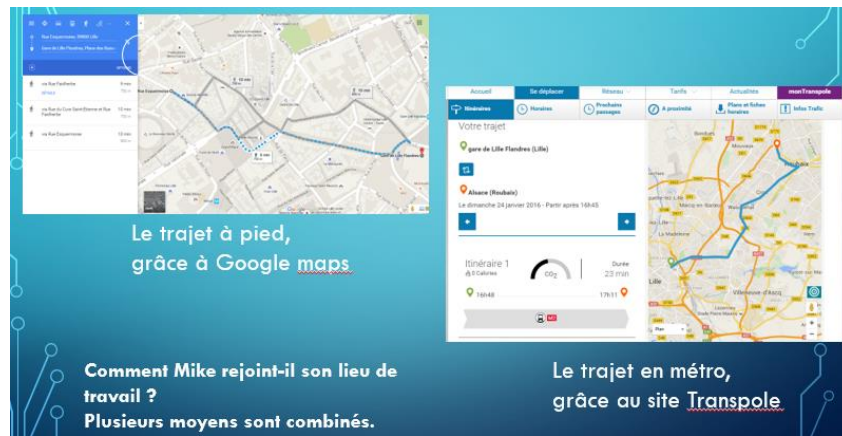
B/ La 2ème séquence se base sur l'étude de l'agglomération « dans laquelle habite Mike ».



Deux tweets, parmi d'autres pouvant être convoqués dans cette partie.

TRAVAIL DES ELEVES : RACONTER, EN PRENANT APPUI SUR LA GEOGRAPHIE DE LILLE ET DE SON AGGLOMERATION, LA VIE D'UN URBAIN

Pour initier cette deuxième séquence, un travail en classe pupitre peut être envisagé. Il s'appuie sur les calculs de trajets et la visualisation des « visages » de l'aire urbaine, différents paysages que Mike observe lors de ses mobilités quotidiennes ou plus occasionnelles.



Parmi les « tâches attendues » des élèves sur ordinateurs connectés à internet :

- relever les informations utiles permettant d'établir les mobilités quotidiennes et occasionnelles de Mike, à travers l'agglomération (prendre appui sur plusieurs tweets relatant ces trajets ...). Localisation dans l'aire de plusieurs activités de Mike : cinémas, restaurants, hypermarché, visite chez un couple d'ami, visite chez les grands-parents
- calcul du trajet à pied : de la rue Esquermoise à la gare Lille Flandres.
- calcul et visualisation du trajet de Mike en Métro : de la station Lille Flandres à la station Alsace (la plus proche de la Plaine-images).
- visualisation des paysages au niveau 1 de plusieurs stations de métro et interprétation des images obtenues.



Le travail se conclut par la réalisation d'un schéma-type d'organisation de l'aire urbaine faisant apparaître les espaces centraux, les espaces périphériques et les communes périurbaines. Quelques pictogrammes peuvent illustrer la localisation préférentielle de quelques services de la ville (le centre commercial, le multiplexe, le centre d'affaires, le parc de loisirs, l'espace récréatif ...). A l'aide d'un texte évoquant la redistribution spatiale des hommes et des activités, quelques dynamiques sont mises en évidence : extension de l'aire par les axes de transports, périurbains, néoruraux etc. ...

Ce deuxième axe permet donc d'expliquer le fonctionnement d'une aire urbaine, prenant exemple sur celle de Lille. A travers sa géographie auréolaire et la

question des mobilités urbaines, son étude s'appuie sur la découverte des paysages et espaces divers (centraux et périurbains). La transposition entre orthophographies et vues au sol concrétise les « visages » de l'aire urbaine. A échelle nationale, est ensuite abordée, la géographie de l'urbanisation et des espaces peuplés en France prenant appui sur la carte des grandes aires urbaines.

Une carte synthétique de la répartition de la population et des activités est donc amorcée.

C/ Enfin, pour clore ce thème, la 3^{ème} séquence s'intéresse « au lieu où Mike aime passer ses vacances d'hiver ».

TRAVAIL DES ELEVES : REALISER DE FACON FICTIVE LE SITE INTERNET DE LA PLAGNE, UN SITE QUI DOIT PLAIRE A MIKE ...

A nouveau, la séance introductive proposée aux élèves permet de les faire travailler par groupe ou en îlot. Chaque groupe étudie un corpus documentaire différent évoquant des rubriques potentielles du site fictif (Où ? Venir ? se loger/se restaurer ? se divertir ?)



Deux tweets, parmi d'autres pouvant être convoqués dans cette partie.

Liste et buts des 4 ateliers :

- **Le groupe A travaille sur la localisation et la situation du lieu** à différentes échelles. Il utilise à cette fin des documents cartographiques = **rubrique Où ?**
- **Le groupe B travaille sur les moyens de venir à la Plagne ...** (des documents abordent la situation et les axes de transports à différentes échelles = **rubrique Venir ?**)
- **Le groupe C travaille sur les capacités d'accueil d'aujourd'hui.** Il travaille sur des documents statistiques = **rubrique « Se loger/se restaurer »**
Le groupe D travaille sur les activités de loisirs. Il travaille sur une plaquette pour synthétiser les activités possibles ... = **rubrique « Se divertir »**

La mutualisation permet de mettre en évidence les chances du territoire en terme d'aménités et d'infrastructures existantes. Le but du site étant d'insister uniquement sur le positif..., d'autres documents apporteront, **en contrepoint**, aussi une

image plus nuancée (en termes de situation, de saisonnalité -de l'activité et des emplois- et d'entamer la réflexion autour des enjeux de développement durable liés à ce type de tourisme et de valorisation des espaces en marge). En outre, cela donne l'occasion de réfléchir sur l'information disponible sur les sites d'acteurs (qui relève souvent plus de la communication ...) et d'aiguiser le regard critique sur les ressources de l'internet. Identifier la source du site d'informations permet de jauger la confiance qu'on peut lui accorder. Et si on a le temps, voyons le vrai site internet de la Plagne et décodons les techniques de valorisation du territoire (marketing territorial) !

Ce troisième axe permet d'évoquer le dynamisme d'un espace en marge (montagnes). L'activité touristique est une chance pour ce territoire mais il représente aussi un défi en terme de développement durable. A échelle nationale, est ensuite abordée, la géographie des espaces peu peuplés en France.

La carte synthétique de la répartition de la population et des activités est poursuivie et terminée. On y ajoute les espaces ruraux et les espaces montagnards, en prenant soin de discerner ceux qui sont dynamiques et deviennent « espaces touristiques » ou « récréatifs » des citoyens ...

Au-delà de ce chapitre, Mike peut poursuivre sa vie virtuelle. Dans d'autres parties du programme, les élèves peuvent imaginer des tweets supplémentaires impliquant le personnage dans ses pratiques spatiales, à d'autres échelles. Son retour est, y compris, possible à la fin de l'année, à travers l'étude d'une région transfrontalière, par exemple.

A travers l'usage en classe des systèmes d'information géographique, des sites de simulation de trajet qui questionnent nos pratiques spatiales, la séquence de géographie peut prendre part à un EPI dont le contenu est détaillé dans [l'annexe 5](#), en association avec les mathématiques, la technologie et l'enseignement moral et civique.

Par ailleurs, l'ensemble de la séquence peut paraître lacunaire si, par mimétisme, on se laisse porter à une comparaison avec les programmes de 2008. Il n'est plus question, par exemple, d'étudier 3 espaces productifs. Il est donc nécessaire pour le professeur de se porter vers l'économie d'exemples et de cas : choisir des lieux suffisamment riches en portée et sens géographiques pour permettre d'aborder les aspects les plus divers des dynamiques territoriales qui affectent notre territoire aujourd'hui.

La mise en perspective et l'élargissement scalaire après l'étude des cas et des exemples ne visent qu'à établir des pratiques spatiales, des caractéristiques spatiales générales, des notions-clés et des repères spatiaux (bien qu'il n'existe pas de listes de référence). Loin de l'exhaustivité que ce thème pourrait amener, il est bien question ici d'inscrire le traitement du programme sur son assise notionnelle, avant tout.

Annexe 1 : Références institutionnelles :

-Liées aux compétences principales travaillées :

S'informer dans le monde du numérique (Utiliser des moteurs de recherche, des dictionnaires et des encyclopédies en ligne, des sites et des réseaux de ressources documentaires, des manuels numériques, des systèmes d'information géographique)

Coopérer et mutualiser Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune, une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances. Adapter son rythme de travail à celui du groupe. Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives (...).

-Liées au socle de connaissances, de compétences et de culture : la proposition investit les domaines 2,3 et 5.

-Liées aux parcours : en s'intéressant aux mutations productives, à la définition de nouveaux secteurs d'activité économique (économie numérique) et aux nouvelles formes de travail, la proposition permet d'interroger **le monde économique et professionnel** et de contribuer au **Parcours Avenir**.

Annexe 2 : précautions d'usage d'un profil twitter.

La création d'un profil twitter pour un personnage fictif se heurte, cependant, à quelques difficultés ou contraintes :

-Cela nécessite un compte enregistré (avec dépôt de données personnelles).

-Les tweets, qui peuvent rendre compte d'une activité quotidienne, ont un inconvénient : ils sont placés dans une logique antéchronologique, du plus récent au plus ancien, ce qui oblige à se familiariser avec un classement particulier qui peut dérouter au préalable les élèves.

-De plus, ce compte à but pédagogique doit éviter de s'abonner (dans un 1^{er} temps) à d'autres comptes... au risque de voir la page envahie de messages (voire de la publicité) de toute nature, n'ayant qu'un rapport lointain avec le projet éducatif initial.

Annexe 3 – pages 10 à 14

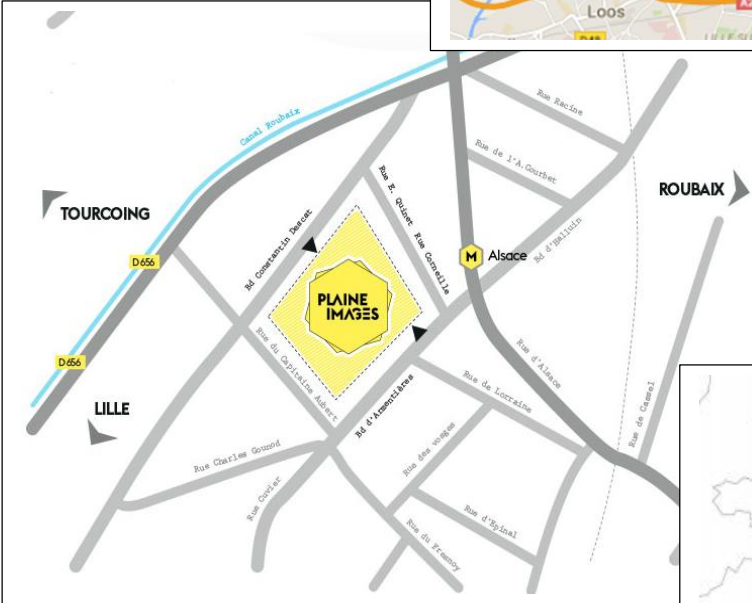
Liste des documents et supports utilisés dans les ateliers de la séquence 1 :

ATELIER 1 :

- Consignes** : -localiser et situer le lieu à différentes échelles.
 -montrer que le lieu est très accessible.



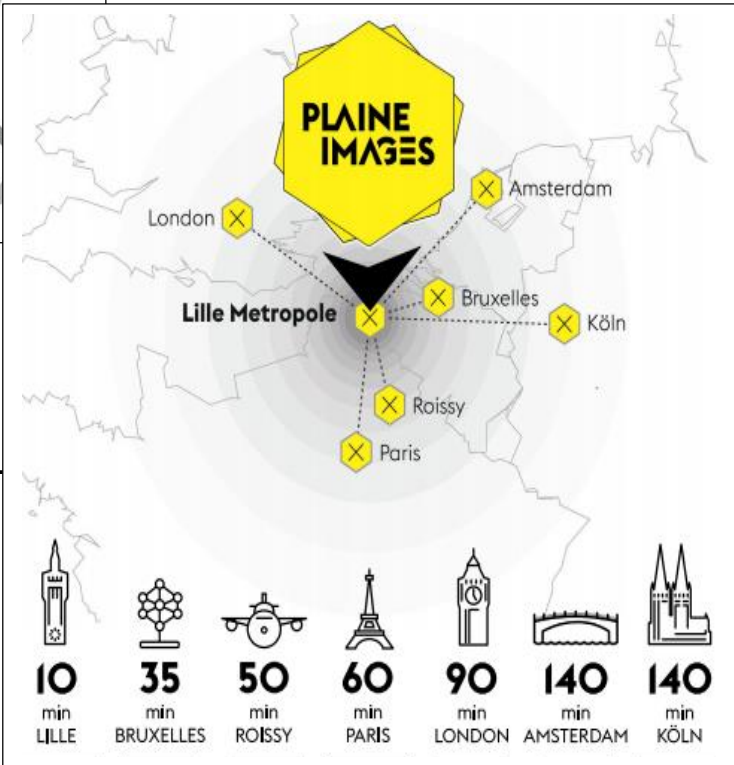
Des tweets qui donnent des indices ?



ACCÈS, OÙ NOUS TROUVER ?

La **PLAINE IMAGES**
 99a boulevard Descat - 59200 Tourcoing

Métro ligne 2 : station Alsace
 Train : Gare TGV Roubaix
 De Paris, prendre l'A1, N356 direction Tourcoing, Gand > sortie 7 direction Tourcoing centre/Roubaix > sortie 9, Le Fresnoy



et si on dispose d'un accès à internet...
 Utilisez Google maps pour apprécier la distance entre Lille et la Plaine-images.

ATELIER 2 :

Consignes : -à l'aide des documents, raconte l'histoire de ce lieu du XIXème au XXIème siècle.



Des tweets qui donnent des indices ?

Une mutation du lieu vue par deux articles de presse.

« Les hauts bâtiments en briques rouges de l'ancienne manufacture de tissus d'ameublement Vanoutryve s'étendent sur 50.000 mètres carrés entre Roubaix et Tourcoing. C'était "sans doute la plus grande usine de textile d'ameublement au monde, après la première Guerre mondiale", selon le PDG de la société, Felix Vanoutryve.

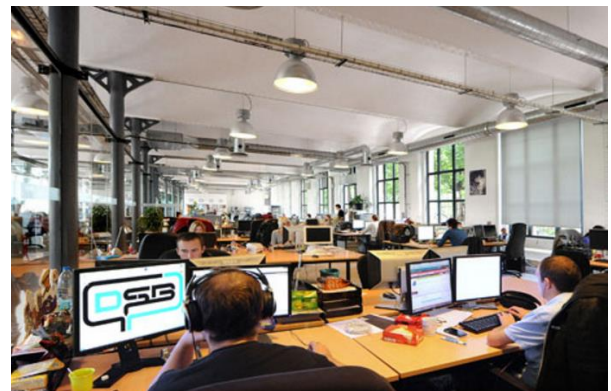
En 2001, la totalité de la production est transférée dans l'usine de Mouscron en Belgique. Aujourd'hui, les rayonnages de velours et tissus Jacquard, qui font la réputation de Vanoutryve depuis 1860, ont fait place à des batteries d'ordinateurs et de consoles dernier cri, sur lesquels oeuvrent une centaine de développeurs et graphistes d'Ankama ».

« Edifiée en 1873 pour 7 000 ouvriers, l'usine Vanoutryve, dont les activités de tissage de velours, jacquards et autres soieries se poursuivent dans la zone industrielle de Neuville-en-Ferrain, est devenue la tête de pont d'un pôle images-médias (...).

L'ancienne manufacture textile Vanoutryve est aujourd'hui une gigantesque salle de jeux vidéo. Mais ces centaines de jeunes affalés devant leur ordinateur travaillent : ils sont scénaristes, dessinateurs, développeurs, et arrivent du Japon, de Corée, du Canada, mais aussi des écoles françaises ou belges. Ils ont, en moyenne, moins de 30 ans ».



La friche de l'usine Vanoutryve, ancien fleuron de l'industrie textile, au début des années 2000.
D'après un site internet. <http://www.telerama.fr/>



Simulation numérique du projet « Plaine-images » au moment du lancement en 2010 et intérieur du bâtiment « l'imaginarium » en 2014.

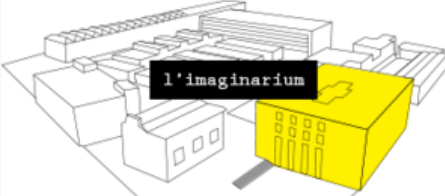
ATELIER 3 :

- Consignes :** -Présente les activités existant à la Plaine-images.
-Présente une de ses entreprises : Ankama.



Des tweets qui donnent des indices ?

LA PLAINE IMAGES
CLUSTER FOR DIGITAL CREATIVITY & INNOVATION



Un quartier entièrement consacré à l'image et aux industries créatives, véritable lieu de convergence.

LES ENTREPRISES
DÉCOUVREZ LES COMPÉTENCES DE NOS 90 ENTREPRISES !

LA FORMATION
DEUX ÉCOLES : PÔLE IIIID ET LE FRESNOY

LA RECHERCHE
UN PROGRAMME ET UN ÉQUIPEMENT UNIQUES !

La plaine-images se présente dans cette infographie tirée de son site internet.

Un article de journal présente Ankama (lu sur internet) :

« Les créateurs d'Ankama, Emmanuel Darras, Camille Chafer et Anthony Roux, respectivement responsable commercial, directeur technique et de la création, sont tous trois originaires du Nord. Ils se sont d'abord installés à Roubaix, en 2001, puis à Tourcoing, en 2002, dans une pépinière d'entreprises, avec sept salariés. En janvier 2007, ce sont 70 personnes (...). Le groupe a d'abord créé Ankama Web, pour le marketing d'entreprise, puis Ankama Games, pour les jeux vidéo, enfin Ankama Studio et Ankama Editions... En 2007, le groupe a lancé trois nouvelles sociétés, Ankama Animations, Ankama Presse et Ankama Play.

Ce développement spectaculaire est une aubaine pour Lille-Métropole et la région (...). En novembre 2008, quand la start-up a reçu, pour la deuxième fois en deux ans, le prix Deloitte Technology Fast50, qui distingue les sociétés high-tech affichant la plus forte croissance en cinq ans - 7 345 % entre 2003 et 2008 -, 270 salariés ont fêté l'événement. Trois mois après, ils sont 300 et les travaux se poursuivent à l'étage, où un nouveau plateau doublera la surface.

La palette des clients d'Ankama s'est élargie à Auchan, La Redoute, Groupama, Arcelor... France 3 vient de commencer la diffusion des cinquante-deux épisodes de Wakfu, la suite de Dofus en dessin animé. Ankama n'est pas la seule à profiter des immenses locaux des anciens magasins Vanoutryve (...)

Chez Ankama, comme sur un campus californien, on se déplace en trottinette, on joue de la batterie, on pratique badminton, ping-pong et baby-foot. Ancestral Z - un artiste belge de Mouscron - est penché sur les croquis du manga Dofus, entré dans le top 10 des mangas français en 2008. "Il dessine incroyablement vite, ce qui motive les autres", commente Florence di Ruocco, la responsable com qui pratique la boxe sur place ».

<http://www.lemonde.fr/>



et si on dispose d'un accès à internet ... <http://www.plaine-images.fr/entreprises/>
Cherche les points communs existants entre les entreprises résidentes de la Plaine-images.

ATELIER 4 :

Consignes : -Relève dans les documents des éléments qui prouvent le dynamisme de ce quartier productif.
-Prouve que ce succès dépasse le cadre régional, en prenant l'exemple d'Ankama.



Des tweets qui donnent des indices ?

Economie > Lille Metropole

Surfaces, entreprises et effectifs: la Plaine

Images double tout d'ici 2020 PUBLIÉ LE 28/11/2015

« De 2010 (la naissance) à 2015, la plaine-images a su devenir une pépinière de start-up, le creuset métropolitain de la «ch'tilicon valley» derrière Ankama, son navire amiral.

La Plaine Images fait travailler 1 400 personnes sur 20 000 m² dans l'ancien château industriel réhabilité. Elle devrait en occuper 3 000, le double, en 2020 et sur 40 000 m², le double. Pour la première fois, Pascale Debrock, la directrice du site, annonce une construction neuve avec le Link, livré fin 2016 avec 2 045 m² sur quatre plateaux, de quoi déjà donner de l'air et de nouveaux espaces aux entreprises. De plus en plus nombreuses : 90 aujourd'hui, elles n'étaient que 25 il y a cinq ans. Combien en 2020 ? La Plaine joue à fond la carte du terrain de jeu pour les entrepreneurs - c'est faire de la région la troisième au classement national de l'image, de l'animation et du jeu vidéo, (...). Le taux d'occupation du site est de quasiment 100 % et il était grand temps d'envisager de nouvelles extensions immobilières. Car les petites poussent germent vite et expriment des besoins de développement (...).

D'après un site internet « La voix du nord ».



ankama

Une des plus belles success-stories de l'économie numérique française. En à peine 15 ans, Ankama s'est imposé comme l'un des leaders mondiaux de la création transmedia : un jeu-vidéo aux millions d'abonnés (Dofus), des séries animées TV, des publications (BD - livres), des produits dérivés et deux long-métrages en cours de fabrication. Fort de ses 450 salariés, de ses implantations en Asie et en Amérique du Nord, Ankama est la locomotive de la Plaine Images.

D'après la plaquette publicitaire de la Plaine-images

Un produit ANKAMA à succès : DOFUS.

(à gauche, capture d'écran du jeu vidéo,

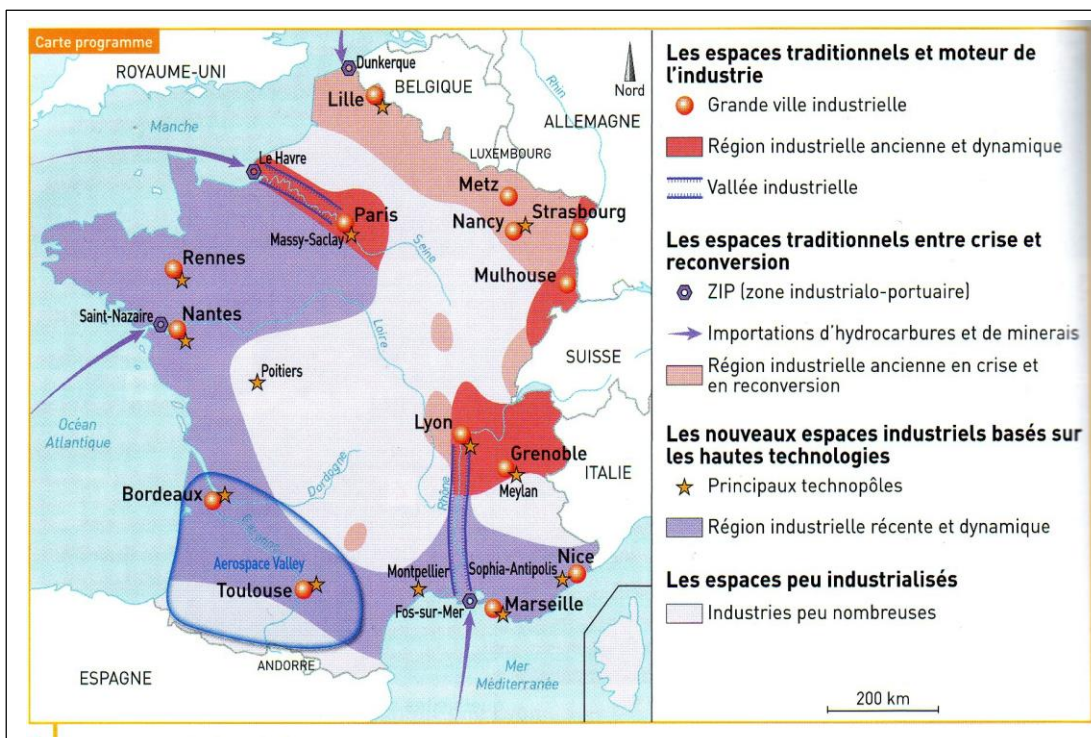
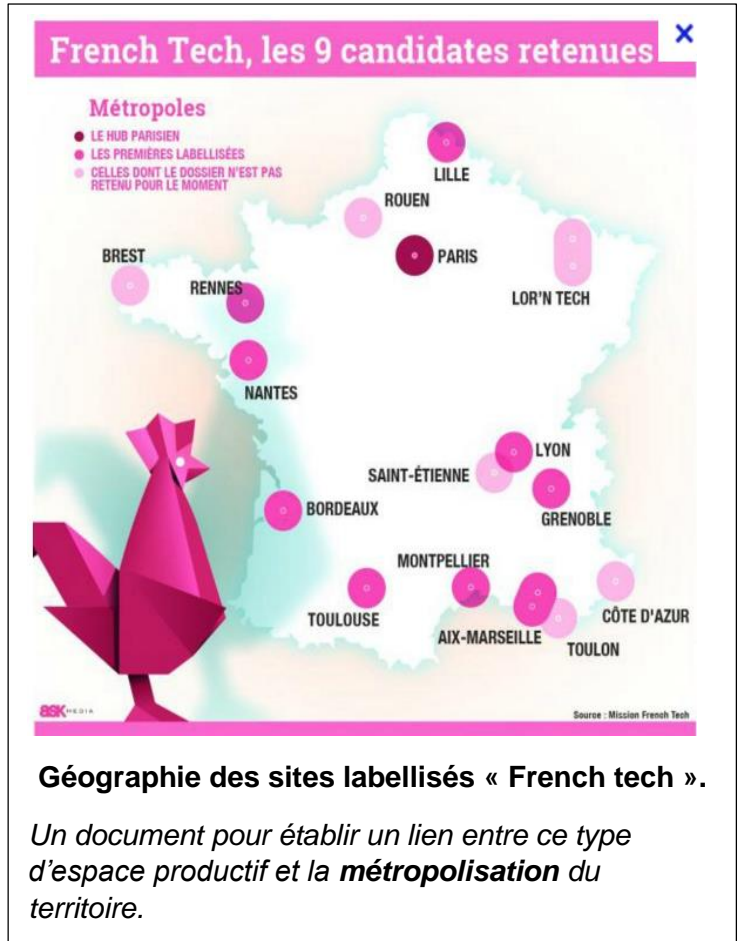
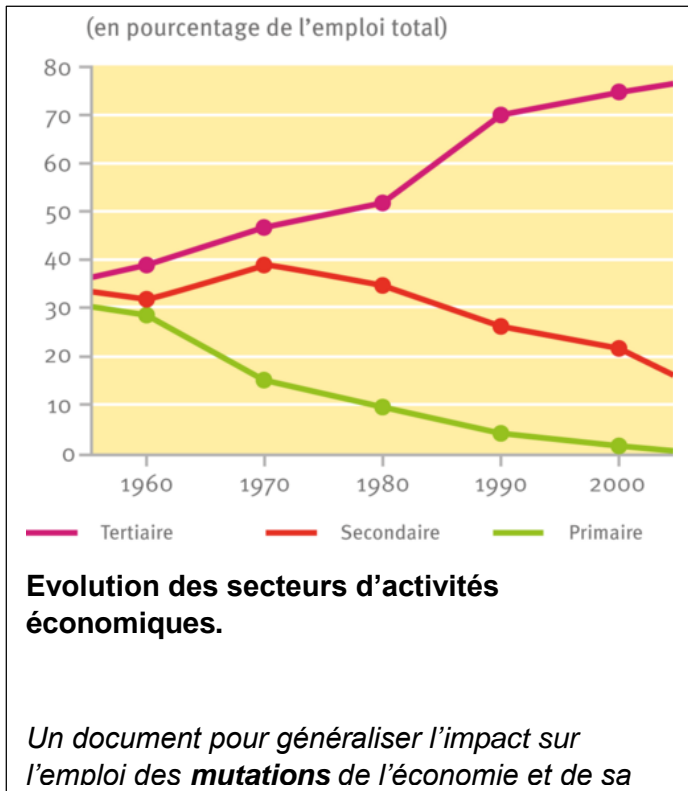
à droite, affiche du film).



Annexe 4

Mettre en perspective l'étude de cas Plaine-images.

DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES POUR UNE MISE EN PERSPECTIVE :



Annexe 5 : Une proposition d'enseignement pratique interdisciplinaire :

THEMATIQUE : INFORMATION, COMMUNICATION ET CITOYENNETE

Mise en œuvre d'un thème repris des programmes officiels de technologie :

« Société et développements technologiques : mesure de l'impact sociétal des objets et des systèmes techniques sur la société ».

DUREE : 12 heures (un trimestre durant lequel les 4 disciplines se succèdent).

EPI ?

« **Société et développements technologiques** :
mesure de l'impact sociétal des
objets et des systèmes techniques sur la société »

Production : La réalisation d'un sondage, son analyse et sa communication ...

« Simuler mes déplacements, préparer mes voyages ... »

Établir un questionnaire, sonder, calculer, analyser les résultats, traduire les résultats en représentations graphiques, prendre du recul...

Ancrage dans les programmes disciplinaires :

En technologie : « Objets communicants et pratiques sociales » / 3 heures.

En géographie : « Usages des SIG en géographie » / 3 heures.

En enseignement moral et civique : Dans l'étude des médias, « réflexion autour du poids des sondages dans notre société » / 3 heures.

En mathématiques : « Statistiques, proportionnalité et représentation graphique » / 3 heures.

Quelques modalités pratiques :

-comment établir un panel suffisant ? proposer le questionnaire à 50 parents (usage de l'ENT pour contacter les *représentants légaux* des élèves la classe).

-Quel outil numérique utiliser ? Un formulaire en ligne type « *Google Form* ».

Annexe 6 : Jeu de « tweets »... quelques tweets postés par MikeRostand.

Mike_Rostand @MikeRostand · 12 déc. 2015
 J'habite rue Esquermoise à Lille, à quelques centaines de mètres de la Grand'Place. Mes colocs sont sympas !



Mike_Rostand @MikeRostand · 19 déc. 2015
 Entretien d'embauche à Ankama, bien passé ! suis confiant ! en attendant, semaine de glisse sur poudreuse s'impose!



Mike_Rostand @MikeRostand · 19 déc. 2015
 Avant vacances, petite séance ciné pour "the force awakens" au ciné cité de Lille ! "chewie, i'm back !"



Mike_Rostand @MikeRostand · 26 déc. 2015
 1 journée sur la route pour profiter d'une semaine à la Plagne : ça vaut le coup ! voir mon trajet sur google maps!



Mike_Rostand @MikeRostand · 27 déc. 2015
 Descendu à l'hôtel des balcons village de la Plagne avec deux amis... les pistes n'attendent plus que nous !!!



Mike_Rostand @MikeRostand · 24 janv.
 Recruté à Ankama ! ça y est ! Je commence demain en CDD. Super enthousiaste ! suis-moi dans ma découverte du lieu !



Mike_Rostand @MikeRostand
 L'imaginarium où je travaille : ce lieu n'a pas toujours accueilli des geeks comme moi ;) Plonge-toi dans le passé!



Mike_Rostand @MikeRostand · 19 févr.
 métier à Ankama : community manager, faire vivre la communauté d'un jeu en ligne ! payé pour jouer, ça te plairait?



Mike_Rostand @MikeRostand · 19 févr.
 Dans le coworking, on croise scénaristes, informaticiens, artistes, animateurs. il est loin le temps des ouvrières !



Mike_Rostand @MikeRostand · 19 févr.
 plaines-images: ce qui nous plaît à tous : la proximité d'une grande ville pour satisfaire nos habitudes d'urbains!



Mike_Rostand @MikeRostand · 19 févr.
 Dans le centre lillois, tous les magasins culturels que j'affectionne ! comme le furet de la Grand-place !



Mike_Rostand @MikeRostand · 19 févr.
 j'ai vu au Kinépolis de Lomme le film de Dofus ! fier pour l'entreprise qui m'emploie !!! superbe animation. ;)



Mike_Rostand @MikeRostand · 19 févr.
 sais-tu qu'avec le label "French tech", la plaine-images c'est devenu la ch'tilicon valley ! ;)



Mike_Rostand @MikeRostand · 1 mars
 ai gagné des places pour Losc/Reims, samedi 5/3 au grand stade Pierre Mau... de Villeneuve d'Ascq !!!



Mike_Rostand @MikeRostand · 6 mars
 Après match d'hier, repos à la campagne : un dimanche chez les grands-parents à Steenwerck ...

