



Les p'tits fascicules

N° **7**

Pourquoi aborder la thématique de
la Ville intelligente (smartcity)?

7 PAGES POUR DÉFRICHER UN THÈME



David Cohen

LA VILLE INTELLIGENTE



DÉFIS TECHNOLOGIQUES, ÉCOLOGIQUES, CITOYENS, CULTURELS...



L'appellation « smart city » ou « ville intelligente » identifie les initiatives, démarches et opérations qui cherchent, en s'appuyant notamment sur le numérique, à répondre aux défis environnementaux et sociétaux auxquels sont confrontés les territoires urbains. De manière générale, on retrouve sous l'étiquette « smart city », des projets qui ont pour principaux objectifs :

- L'**innovation en matière de politiques publiques**, dans un souci d'économie de ressources et de qualité de service : distribution et production d'énergie, efficacité énergétique des bâtiments, gestion des mobilités, collecte des déchets...,
- Le **développement économique** par la valorisation des initiatives privées et des savoir-faire des acteurs locaux : accueil des expérimentations, promotion des start-ups innovantes, mise en place de pépinières high-tech...,
- Un **usage éclairé et raisonné des technologies du numérique**, en accompagnant les populations dans leur appropriation et en proposant un cadre raisonné d'utilisation dans une logique inclusive : vulgarisation, pédagogie, accès au droit, protection des données personnelles....



source:

GRENOBLE • ALPES
METROPOLE

DES PROJETS TRANSVERSAUX

- ✓ Aborder les différentes thématiques liées aux villes du futur permet un croisement des Enseignements, une Transversalité réelle riche en apprentissages.



- ✓ Toutes les matières peuvent s'inscrire dans un projet traitant de la ville de demain:

○
Sciences et technologie:
urbanisme, plan de ville, technologies...

Arts: *patrimoine, Architecture...*

Langues vivantes,
Littérature, Histoire et
Géographie: *la ville racontée, traditions vernaculaires...*

EPS: *le corps dans l'espace urbain*
Etc...

DES RESSOURCES & LIENS



Lien vers le Genially



SMART CITY MAKER

#smartcitymaker

RESSOURCES & LIENS

David Cohen



de l'importance
de croiser
les regards,
les expériences,
Les matières
...



UN EXEMPLE DE MISE EN PRATIQUE

1 Préparation/collaboration sur une thématique choisie, les élèves cherchent/imaginent et mettent en place leurs productions futures (maquettes)



2 Fabrication réalisation de la maquette avec des matériaux spécifiques ou de récupérations (échelle, matérialité, assemblage...)



3 Mise en place assemblage des travaux: aborder la notion d'urbanisme, de mobilité, de patrimoine...



Usage possible du numérique et de la robotique

UN VASTE CHAMP D'EXPÉRIMENTATION ET DE PRATIQUES PÉDAGOGIQUES



Procédure

○ Lancement / Choix

Après une présentation du projet, les élèves vont (ensemble?) choisir l'axe de travail: une ville imaginaire ou la leur dans 400/500 ans? Création des groupes et choix. Enfin, ensemble, les élèves imaginent leur bâtiment/ quartier (croquis, plans...). Cette phase peut s'imaginer couplée avec une phase de recherches.

○ Fabrication

Suite à la mise en image de leurs projets, les élèves vont ensuite les fabriquer en volume (matériaux/ organisation en fonction du fonctionnement de la classe). La seule notion commune serait l'échelle de représentation.

○ Installation

Enfin, les différentes productions seront réunies (de l'Architecture à l'Urbanisme) afin de créer la ville. Une phase d'insertion robotique pourrait être intéressante (notions de transports).

○ Recherche universitaire

Un questionnaire sur la cocréativité sera donné par le FABLINE de l'ESPE Nice (élèves / enseignants)

Un exemple de projet mené sur l'Académie de Nice en partenariat avec Réseau Canopé, l'ESPE de Nice (Labo LINE), et plusieurs classes

IMAGINER
sa ville idéale

ÉCHANGER
avec ses pairs

COLLABORER
afin de réaliser un projet collectif

FABRIQUER
une maquette



POUR ALLER PLUS LOIN:

Les Savanturiers
● L'école de la recherche



MOOC

Savanturiers des villes

*De nombreux témoignages
et capsules vidéos pour
mettre en place une
séquence sur la ville de
demain*



Labo LINE / ESPE Nice

*De nombreux projets
smartcitymaker menés en
classe (Québec/France)*



**Laboratoire d'Innovation et
Numérique pour l'Éducation**

