Serious Game : @.L.E.R.T.E







Apprentissage ludique et éducatif des risques technologiques

Thèmes d'action

- Education (scolaire, périscolaire)
- Sensibilisation / information préventive

Risques

- Risques technologiques

Régions

- France métropolitaine
- Départements d'outre-mer

Organisme

Secrétariats Permanents pour la Prévention des Pollutions Industrielles (S3PI)

Compétence : Favoriser information, prévention, concertation, débats, etc. pour d'une part réduire la pollution et les risques industriels, et d'autre part s'assurer que le public et les acteurs soient informés de ces thématiques et des marches à suivre

- Centre Jean Monnet, Avenue de Paris, 62400 BETHUNE
- 03 21 63 69 37

Référent du projet

HERBAUT Jérôme

Poste : Chargé de communication

- jerome.herbaut@developpement-durable.gouv.fr

Auteur de la fiche

HERBAUT Jérôme

Partenaires et moyens

Technique(s) :

L'utilisation d'@LERTE nécessite une salle type informatique avec un accés internet.
La plate-forme web a été réalisée par PARASCHOOL.

Humain(s) :

L'ensemble des SPPPI de France ont travaillé sur ce projet dans le cadre du club des SPPPI.

Toute la réalisation graphique & technique a été effectuée par la Société PARASCHOOL.

Partenaires : L'IFFO-RME et le CYPRES

Financier(s) :

Budget du projet : 50 000 €, c'est le coût moyen pour ce type d'outil (le projet a été financé intégralement par les SPPPI de France)

En bref

objectif(s) :

L’intérêt pédagogique d’@.L.E.R.T.E réside dans :

- L’éducation à la sécurité face aux risques majeurs,
- L’éducation à la responsabilité en matière de santé et d’environnement,
- L’éducation et la sensibilisation au développement durable,
- La description et la compréhension des changements induits par l’activité humaine,
- La maîtrise de techniques usuelles de l’information et de la communication

Cible(s) : Scolaires du CM2 à la 3ème

Echéancier(s) :

Ce projet a été lancé avec l’accord des entités présentes à l’occasion de la réunion du Club des SPPPI du 15 novembre 2011. Ensuite, il s’est déroulé selon les étapes suivantes :

- Janvier/juin 2012 : constitution d’un groupe de travail avec les chargés de missions des SPPPI volontaires pour travailler sur les axes suivants :

- Montage financier avec sollicitation des SPPPI ayant la possibilité d’apporter un soutien financier au projet, puis mise en place des conventions avec le SPPPI de l’Artois, porteur du projet,
- Constitution du comité de travail, réseaux et ressources (listes des entités susceptibles d’être associées au projet et compilation des outils existants),
- Rédaction et validation du cahier des charges en vue de la sélection d’un prestataire,
- Préparation d’un projet de scénario devant servir de base au travail du prestataire.

- Juillet 2012 : début du travail avec le prestataire.
- Octobre 2012 : présentation d’une version de démonstration lors des Assises Nationales des Risques Technologiques de Douai.
- Jusqu’en juin 2013 : développement du jeu avec notamment un travail sur :

-

le graphisme,
- le scénario,
- la chronologie des événements,
- les dialogues et l'enregistrement des voix,
- la recherche du nom du jeu, de l'URL, du nom de domaine,
- correction des « bugs »,

- Lancement du site en Octobre 2013

Description de l'action

Présentation du jeu :

Le jeu met en scène une famille composée de deux parents, un garçon (scolarisé au collège) et une fille (qui va à l'école primaire, environ 8 ans). Le père est gérant d'une supérette située à proximité du site où l'accident se produit.
Chaque décision oriente la suite et la fin du jeu, en ce sens, un choix pris en début de partie amène à un enchaînement différent de l'histoire.
La famille vit dans un pavillon individuel en zone périurbaine à proximité d'une ville de taille moyenne, avec une zone industrielle complexe. Il y a une centrale nucléaire à une distance de 50 à 100 km.
L'accident se produit un matin de semaine dans un contexte météorologique « normal » sans vent, ni condition extrême. Il s'agit d'une explosion qui a lieu dans une usine voisine avec une fuite toxique.
Les personnages sont informés de la situation grâce à la sirène d'alerte ce qui permet de former le joueur à reconnaître le signal modulé d'alerte (son montant et descendant, composé de trois séquences d'1 min 41 sec, séparées par un silence de 5 secondes).

Au moment de l'accident :

- le père est dans son commerce,
- la mère, sur le chemin de son travail après avoir accompagné son plus jeune enfant à l'école,
- le fils, sur la route du collège où il se rend à vélo avec un ami,
- la fille cadette, à l'école primaire, dans sa classe.

Le profil des personnages (âge, fonction,…) et les situations ont été pensés pour permettre d'aborder un maximum de consignes de sécurité.

Un mécanisme réaliste :

Le jeu se déroule en temps réel, en suivant la logique des événements qui s'enchaîneraient en cas d'accident industriel.
Le joueur choisi parmi les quatre membres de la famille, le personnage avec lequel il va évoluer, et peut, à tout moment, passer d'un personnage à l'autre grâce aux fenêtres placées à droite de l'écran, chacune correspondant à un des trois autres personnages du jeu.
Il peut également voir, en temps réel, où se trouvent les autres membres de la famille grâce à une carte en bas à droite de l'écran.
En fonction du personnage choisi, des situations se présentent à lui, impliquant une prise de décision. *Exemple : le père, gérant de la supérette, doit faire face à un de ses clients qui, paniqué, décide de sortir de son établissement pour aller chercher son enfant à l'école. Il a le choix de le laisser partir ou de lui demander de rester à l'abri.*

Chaque comportement, qu'il soit bon ou mauvais, conduit à un retour d'expérience qui prend la forme suivante :

- le joueur gagne ou perd des points, jusqu'à risquer le « game over »,
- des fenêtres d'information (feedbacks) s'ouvrent pour expliquer les règles et consignes.

Exemple : si le père ne demande pas à son client de rester à l'abri, le message suivant s'affiche : « Erreur ! (-4 points) : vous n'auriez pas dû laisser cet homme sortir car il va mettre sa vie en danger inutilement. L'important est de se mettre en sûreté, à l'abri, le plus rapidement possible. Les établissements scolaires, quant à eux, sont formés à réagir dans ce genre de situations ».

Le joueur apprend donc en :

- faisant (calfeutrer, allumer la radio, trouver des objets),
- écoutant (les messages à la radio, les différents personnages comme la maîtresse d'école),
- lisant (feedbacks encadrés qui peuvent être ouverts par le joueur, mettant le jeu en pause, ce qui laisse le temps de les lire),
- observant (animation par exemple du personnage qui se gratte après avoir été exposé au nuage toxique).

Pour information : @LERTE a remporté remporté un prix lors des IRISES 2013 dans la catégorie « Nouvelles Technologies d'information et de la communication ».

Recommandations

Lorsqu'on décide de se lancer dans ce type de projet il convient de bien identifier le besoin ainsi que la cible destinataire.

Il faut savoir qu'avec ce type d'outil on peut tout faire graphiquement parlant. Une fois que l'on a conscience de cela il faut bien évidemment cadrer le budget que l'on veut allouer à cet outil pour ne pas se retrouver dans une situation ou les offres des prestataires ne sont pas ou plus comparables.
On conviendra que plus encore que pour d'autres projets la limite de l'exercice est avant tout Financière.

Mots clés

- serious game (1)
- risque industriel (3)
- jeu (13)
- SPPPI (1)

Cibles

- Scolaires 2nd degré

Site WEB

- @.L.E.R.T.E
- Site du S3PI de l'Artois