Incendie au Schluthfeld !

Pour sensibiliser les élèves aux conduites à tenir en cas de risques majeurs, l'enseignant a choisi de commencer par informer les élèves sur les conduites à tenir si un incendie survenait au sein de l'établissement scolaire de Schluthfeld.

Thèmes d'action

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

Risques

- Risques technologiques
- Feux de forêt

Régions

- France métropolitaine

Organisme

Académie de Strasbourg - DSDEN du Bas-Rhin - Ecole de Schluthfeld
Compétence : Education Nationale
- 65 avenue de la Forêt Noire, 67083 Strasbourg Cedex
- 03 88 34 21 33
- ce.0670407D@ac-strasbourg.fr

Référent du projet

GODEFROY Hélène et GUILLON Florence

Auteur de la fiche

GANGLOFF Thierry
Poste : Conseiller TICE
- thierry.gangloff@ac-strasbourg.fr

Partenaires et moyens

Technique(s) :

15 ordinateurs sous Windows 7 reliés en réseau local.

Un microphone de qualité et un ordinateur portable.

Un appareil photo numérique.

En logiciels :

- Utilisés par les élèves : Photofiltre 7, Powerpoint 2010
- Utilisés par le conseiller TICE pour améliorer les sons : Audacity, MP3Gain

Humain(s) :

Suivi du projet par la conseillère pédagogique de circonscription : elisabeth.pillods@ac-strasbourg.fr

Suivi par le conseiller pédagogique TICE : thierry.gangloff@ac-strasbourg.fr

En bref

objectif(s) :

Création d'un jeu par les élèves : les élèves participent activement à toutes les étapes du projet.

- Permettre aux élèves d'automatiser les conduites à adopter face aux différents risques majeurs auxquels l'école du Schluthfeld est concernée.
- Utilisation d'outils numériques visant à être le plus accessibles aux élèves.
- Connaître les risques et les conduites à tenir relatives à chacun d'entre eux.
- Elaborer des scénarios de conduites face à la survenue d'un problème (incendie, tempête, séisme)
- Discriminer et interpréter les conduites sécurisantes ou au contraire à risques.
- Exécuter les prises de vues et conduire un travail de l'image (photofiltre et photorécit), voire de petites séquences filmées.
- Mettre en place le jeu par arborescence (Power Point).

Démarrage de la réalisation avec la classe de CM2 : novembre 2015

Novembre-décembre 2015 : réalisation par les élèves du synopsis sous forme de fiches en papier contenant les textes, les illustrations, les liens.

13 Janvier 2016 : prise des photos (élèves miment les différentes situations)

20, 27 janvier, 3 février : travaux sous Photofiltre. Détourage des photos, ajouts des effets (fumée, flammes, camion de pompiers) par les élèves. Séances de 2h environ.

16 mars : enregistrement des textes

23 mars : création des diapositives individuelles sous Powerpoint (1 fichier par diapo). Ajout de l'image, du texte, du son. Les diapos seront ensuite réunies dans un seul fichier.

27 avril, 13 mai : sur le fichier final, mise en forme, programmation des liens, des transitions

Echéancier(s) :

Démarrage de la réalisation avec la classe de CM2 : novembre 2015

Novembre-décembre 2015 : réalisation par les élèves du synopsis sous forme de fiches en papier contenant les textes, les illustrations, les liens.

13 Janvier 2016 : prise des photos (élèves miment les différentes situations)

20, 27 janvier, 3 février : travaux sous Photofiltre. Détourage des photos, ajouts des effets (fumée, flammes, camion de pompiers) par les élèves. Séances de 2h environ.

16 mars : enregistrement des textes

23 mars : création des diapositives individuelles sous Powerpoint (1 fichier par diapo). Ajout de l'image, du texte, du son. Les diapos seront ensuite réunies dans un seul fichier.

27 avril, 13 mai : sur le fichier final, mise en forme, programmation des liens, des transitions

Description de l'action

L'IEN, M. Michel PETER, est chargé de mission sur la sécurité. L'idée générale provient donc de lui. Nous avons ensuite réfléchi au moyen de travailler les TICE (technique de l'information et de la communication à l'école) dans ce jeu, puisque je suis conseiller pédagogique dans ce domaine. Ainsi, tout en initiant les élèves de manière ludique aux risques incendie, nous les initions aux outils numériques et nous avons créé un support amusant et réutilisable dans d'autres classes.

Description de la création du jeu par les élèves :

- Les travaux numériques ont été entièrement réalisés, individuellement, par les élèves.
- Chaque élève a créé plusieurs images et diapositives.

Des concepts avancés de travail numérique ont été abordés : détourage d'image, ajout d'effets, création d'un diaporama complexe, sonorisé, avec des liens et des transitions.

Le résultat final ne sera pas retouché par l'enseignant ! Nous souhaitons lui conserver son côté « enfantin ».

Déroulement / règles du jeu :

C'est un jeu dont on est le héros. Il faut sortir sain et sauf de l'école en évitant les écueils.

Description du jeu :

C'est un fichier Powerpoint interactif : les diapositives présentent souvent plusieurs solutions possibles à une situation. Le joueur choisit une solution ; son objectif est de survivre et d'arriver jusqu'à la fin.

Le jeu est non bloquant, pour ne pas lasser le joueur. S'il arrive dans une impasse, on revient à la situation précédente et il peut faire un nouveau choix. Outre de multiples impasses, il y a deux parcours importants, selon que le joueur décide que les élèves peuvent sortir de leur classe et évacuer l'école, ou selon qu'ils sont bloqués en classe et ne peuvent en sortir.

L'utilisation la plus opportune en classe est de le projeter et d'effectuer des choix collectifs. Ainsi, chaque diapositive peut donner lieu à un débat pour savoir quelle sont les bonnes solutions et quelles sont les mauvaises. Ensuite, il n'y a plus qu'à les tester, en commençant par les mauvaises bien sûr !

Bien entendu, le fichier peut être copié sur clé USB. Il faut une visionneuse Powerpoint (à télécharger gratuitement) pour pouvoir lire le fichier.

Description de la méthodologie

Un projet mobilisant plusieurs champs disciplinaires et transversaux : maîtrise de la langue, sciences, TICE, autonomie et initiative, réalisation d'une tâche complexe.

Freins rencontrés : RAS

Eléments facilitateurs : la présence d'une personne supplémentaire (le conseiller TICE) a permis de scinder la classe en deux groupes.

Recommandations

La conception du jeu peut être réalisée collectivement avec le logiciel XMind projeté sur un écran.

L'utilisation du synopsis en papier est indispensable :

- Prévoir les diapositives à réaliser, les effets à ajouter
- Faciliter la distribution du travail : on remet une fiche à l'élève qui sait alors précisément quelle image ou diapositive il faut traiter.

Mots clés

- incendie (2)
- jeu interactif (1)
- TICE (1)

Cibles

- Scolaires 1er degré