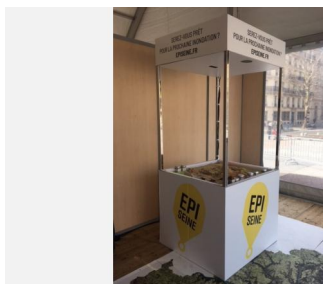


SANDBOX



Conception d'une animation pédagogique basée sur l'outil bac à sable en réalité augmentée (Sandbox)

Thèmes d'action

- Sensibilisation / information préventive

Risques

- Risques météorologiques

Régions

- France métropolitaine

Organisme

EPTB Seine Grands Lacs

Compétence : Il agit à l'échelle du bassin versant amont de la Seine, facilite et coordonne l'action publique des collectivités territoriales sur l'ensemble du territoire

- 8 rue Villiot 75012 PARIS
- 01 44 75 29 23

Référent du projet

CAUVIN Marion

Poste : Chargée de mission prévention des inondations

- marion.cauvin@seingrandslacs.fr

Auteur de la fiche

CAUVIN Marion

Partenaires et moyens

Technique(s) :

L'outil est composé des éléments suivants :

1/ La structure Sandbox :

- › 2 valises contenant les barres de la structure : haut et bas
- › 1 housse contenant des panneaux et 2 bâches (dont 1 de secours)

2/ La mallette de transport des « accessoires » :

- › Accessoires sable : 2 pelles, 2 râtaux, 1 seau,
- › Accessoires de jeu : 2 maisons individuelles, 2 immeubles, 10 cubes avec spots, planchettes, bacs en plastique, personnages.
- › Accessoires informatiques : 1 PC, 1 vidéoprojecteur, 2 Kinect 360 (1 de secours), 1 câble HDMI, 1 micro-casque, 1 rallonge prise.
- › Aspirateur, balayette et chiffon.

3/ 8 sacs de sable (dont 1 de secours) sur un marchepied-escabeau.

Humain(s) :

Organisme(s) pilote(s) / Référent(s) du projet :

- › Equipe projet EPTB Seine Grands Lacs : Yann RAGUENES, Marion CAUVIN, Frédérique DELAFARGE
- › Rouge Vif junium : Estelle JOUVENET, Florian FILLIN
- › Agence Tact : Jean-Luc WITTERSHEIM
- › Artelia : Emmanuelle BERTHELIER

Equipes en charge des scénarii et discours : Tact et Artelia : 2 personnes

Equipe en charge de la mise en œuvre opérationnelle (conception de la structure et configuration du logiciel) : Rouge Vif junium

Financier(s) :

Cet outil fait l'objet de subvention de la part du fond Barnier et des fonds FEDER.

L'outil a coûté 34 950€ HT, comprenant l'ensemble des prestations de conception (de la structure et des animations pédagogiques), de test de l'outil, d'animation de l'outil (à l'occasion du Paris qui sauve + du salon de l'AMIF), d'achat et de remise du matériel à l'EPTB SGL (vidéoprojecteur, kinect, ordinateur, structure, accessoires...).

En bref

objectif(s) :

Faire comprendre les causes et les conséquences des inondations en Ile-de-France pour inciter les populations à s'y préparer à leur échelle.

Public(s) cible(s) :

- › Publics franciliens pouvant être concernés par les risques d'inondations :
- ›

- Grand public
- › Elus franciliens
- › Jeunes

Echéancier(s) :

Lancement de la Sandbox en 2018 (après deux mois de travail pour tout mettre en place)

- › Réunion de lancement
- › Réalisation des déroulés pédagogiques : rédaction des contenus / scénari pédagogique ; livraison v1 des contenus ; retours et v2 des contenus (1 mois)
- › Fabrication du Sandbox : fabrication de la structure ; achat du matériel et des accessoires ; rédaction de la notice de montage ; programmation logiciel (1 mois)
- › Phases test : test animation / appropriation animateur ; test en situation réelle / client ; test REX élus (1mois)
- › Evènements

Description de l'action

Contexte global :

L'EPTB Seine Grands Lacs souhaite disposer d'un outil pédagogique « bac à sable en réalité augmentée » ou « Sandbox » pouvant être utilisé à l'occasion de ses différents évènements de sensibilisation au risque d'inondation.

L'objectif est de faire comprendre les causes et les conséquences des inondations en Ile-de-France pour inciter les populations à s'y préparer à leur échelle.

La conception et la diffusion de ce type d'outil pédagogique s'inscrit dans le cadre du dispositif de communication et de sensibilisation EPISEINE porté par l'EPTB Seine Grands Lacs.

Concerne toute l'Île-de-France et peut être adapté à plusieurs échelles (communale – voire infra-communale, départementale)

Points forts :

- › Structure visible et attractive sur le stand
- › Très ludique
- › Efficacité pédagogique reconnue par les différents publics testés
- › Outil très interactif et participatif, propice au dialogue avec les différents publics
- › Discours et scénarii adaptables en fonction des publics et niveaux de connaissances
- › Transport des éléments qui tiennent dans une voiture moyenne
- › Animation complémentaire au discours de l'EPTB et aux supports (cartes, kakémonos, photos) disposés sur le stand
- › Outil qui peut être prêté aux acteurs qui le souhaitent avec la notice d'utilisation
- › Outil basé sur un logiciel en licence ouverte

Points faibles :

- › Le montage complet de la structure doit se faire par 2 personnes et prend environ 1h
- › Recalibrage du logiciel avec la kinect et le vidéoprojecteur à chaque nouveau montage
- › Nécessite une alimentation électrique
- › Une fois que le sable est positionné, l'outil ne peut plus être déplacé
- › Conditions de faible luminosité requises pour le plein effet des animations lumineuses du Sandbox nécessitant de

mettre parfois des rideaux ou paravents

› Une formation au montage/démontage de la structure et au calibrage de la kinect est nécessaire avant toute utilisation

Description de la méthodologie

Description de la méthodologie suivie :

› Conception du sandbox : adaptation de l'outil SANDBOX (Common licence) à la problématique des inondations par débordement de la Seine et de la Marne : le plus compact, le plus léger possible (pour permettre son déplacement et son transport, tout en garantissant sa stabilité, solidité), sa facilité de montage-assemblage, son esthétisme et praticité.

› Achat du matériel nécessaire à la conception et à l'utilisation de l'outil : matériel informatique indispensable, accessoires de scénarisation (sable, habitations...), de rangement.

› Conception d'une animation pédagogique pour 2 scénarii (en fonction du temps de roulement des groupes sur le stand), adaptés aux cibles grand public/jeunes et aux élus.

› Fabrication-configuration, tests.

› Installation et désinstallation de l'outil lors des premiers événements.

› Réalisation de 2 tests d'utilisation du Sandbox, dont l'un en présence de l'EPTB.

› Animation de 2 journées sur stand (Paris qui sauve, Salon AMIF)

Evaluation :

Plus de 700 personnes ont déjà pu bénéficier de cet outil lors des différents événements (Paris qui sauve, salon de l'AMIF, PLOUF 75...).

Au vu des premières expérimentations, le dispositif pédagogique est plus adapté au grand public et aux jeunes qu'aux élus. Ces derniers sont moins captifs et ne restent que peu de temps sur les stands.

L'animation doit donc être plus rapide et synthétique (entre 3 et 5 minutes) que pour les jeunes ou le grand public (entre 10 et 20 minutes).

Mots clés

- Inondation (87)
- pédagogie (4)
- atelier pédagogique (2)
- Sensibilisation (34)
- Plouf (4)
- atelier (6)
- animation (11)
- PAPI (4)
- EPISEINE (2)
- EPTB (4)
- information (5)

Cibles

- Tout public

Site WEB

- [EPISEINE](#)
- [EPTB Seine Grands Lacs](#)