Jeu en ligne "Stop Disaster"







« Les espaces exposés aux risques majeurs » : Utilisation du jeu en ligne « Haltes aux catastrophes » (stop disaster) en cours de géographie

Thèmes d'action

- Education (scolaire, périscolaire)

Risques

- Feux de forêt
- Mouvements de terrain et risques volcaniques
- Risques météorologiques

Régions

- France métropolitaine
- Départements d'outre-mer
- Pays étrangers

Organisme

Lycée Lamartine
Compétence : Education nationale
- 381 avenue des Gaises 71000 MÂCON
- 03.85.20.46.00
- lycee.lamartine@ac-dijon.fr

Référent du projet

DELHOMME Valérie
Poste : Professeur d'histoire-géographie
- Valerie-Re.Delhomme@ac-dijon.fr

Auteur de la fiche

ESQUIROL-PAQUEROT Sandrine

Poste : Professeur de SVT - Formatrice RMé
- sandrine.esquirol-paquerot@ac-dijon.fr

Partenaires et moyens

Technique(s) :

- Salle informatique avec une connexion internet et des postes informatique
- Jeu en ligne gratuit « Stop Disasters », mis en ligne par l'ONU/ISDR

Ce jeu présente différentes situations de risques naturels : tremblement de terre, tsunami, cyclone, inondation, et feu de forêt : il s'agit de limiter les dégâts engendrés par l'aléa en mettant en place toute une politique de prévention

Humain(s) :

Formateur RMé de l'Académie

Financier(s) :

Aucun budget

En bref

objectif(s) :

- Connaître les risques et les méthodes de prévention à travers le jeu en ligne
- Comprendre ce qu'est un risque majeur et plus spécifiquement les notions de prévision et de prévention.
- Adopter une attitude responsable face aux risques

Cible(s) : élèves de lycée (34 élèves de 2de)

Echéancier(s) :

2 séances de 1h qui s'intègrent dans une séquence de 5h :

Intégration dans une séquence sur les sociétés face aux risques à l'origine. Mais le programme ayant changé, on peut l'intégrer sans difficulté dans le nouveau point « les espaces exposés aux risques majeurs ». L'ensemble des aspects de ce point du programme de géographie peut être traité à travers le jeu à l'exception de ce qui concerne les risques technologiques qui ne sont pas présentés.

Préparation en amont :

Une 1ère fois sans trop de consignes comme « accroche », découverte (séance 1). Cette phase est ludique. Ce n'est qu'avec l'analyse des résultats… que les élèves peuvent dépasser cet aspect et entrer dans la démarche citoyenne. Refaire le jeu ou un similaire sur un autre type de catastrophe est donc indispensable (séance 2)

Le jeu est utilisé comme une « étude de cas »

Pas d'évaluation de l'action en tant que telle

Description de l'action

- Travail sur la page d'annonce du jeu pour mettre en place un certain nombre de notions clés (rubrique « jouer », mot

d'introduction dans lequel les notions d'aléas, risques, catastrophes, prévention sont employés). Travail en lien avec le manuel de géographie (« les espaces exposés aux risques majeurs ») pour définir ces notions, j'ai aussi fonctionné la deuxième année avec le site prim.net ce qui fonctionne bien. Reformuler l'objectif du jeu : réduire l'impact d'une catastrophe sur la population et les aménagements humains en aménageant, protégeant…

› Elaboration d'une première typologie des risques à l'aide de la page exposant les différentes situations de jeux (« débuter le jeu » puis « jouer »). Plusieurs scénarii sont alors proposés.

› Travail sur le « tsunami » (ou sur un autre thème en fonction de l'actualité) : jeu autonome par groupe de 2 puis confrontation des résultats ; discussion sur les raisons des écarts de résultats et élaboration de stratégies pour réduire l'impact de la catastrophe. Construction des notions de prévision et de prévention + visionnage du film « le savoir sauve des vies » où une enfant témoigne sur un tsunami (en anglais).

› Confrontation à la réalité à travers des images du tsunami de 2006. Vidéos sur Internet sur le tsunami / dossier de presse (CDI). Etude de cas qui permet de relativiser aussi en montrant que les acteurs sont fondamentaux (et que ce n'est pas aussi simple que dans un jeu) = séance à part de deux heures

› Les élèves rejouent « en connaissance de cause ». Les informations distillées tout au long du jeu sur les impacts/coûts des différents aménagements ou mesures de défense sont mieux pris en compte par les élèves.

› Une dernière séance est consacrée à la synthèse : la deuxième séance de jeu permet de généraliser à l'ensemble des aléas. On peut aussi ouvrir sur les risques technologiques

Description de la méthodologie

Le travail en salle informatique se fait de manière autonome. Le professeur est là pour conseiller, expliciter. Les deux séances informatiques sont intégrées dans une séquence plus classique.

Remarques sur déroulement : difficultés et éléments facilitateurs : au cours de la 1ère séance, les élèves ont tendance à zapper les informations, à « s'amuser » en allant le plus vite possible sans prendre conscience des enjeux. Certains élèves sont « contents » d'avoir un score très haut avant de réaliser qu'il s'agit de morts et que l'attendu était d'avoir le score le plus bas possible. D'où l'importance de passer par une phase de réflexion sur ce qui a été fait avant de rejouer. L'autre difficulté concerne les conditions techniques : il faut prévoir de faire lever le pare-feu du lycée car le mot «game» étant présent dans le titre, le jeu n'est pas accessible sans cette opération (du moins dans mon lycée). Ensuite, on est obligé de créer des équipes car nous n'avons pas un ordinateur par élève. Il faut donc veiller à ce que les élèves « jouent » tous mais cela a l'avantage de pouvoir avoir un esprit critique (les stratégies et les missions à accomplir sont plus complexes qu'il n'y paraît et être deux à jouer n'est pas de trop).

Recommandations

› On peut passer bien plus de temps sur le jeu. Mais l'objectif n'est pas de jouer tous les scénarii. Les informations distillés au cours du jeu demandent pas mal de temps en lecture et le jeu est finalement assez complexe.

› Attention les documents d'informations, vidéos … proposés en lien sont tous en anglais.

› Vérifier que le jeu est bien disponible sur les ordinateurs de l'établissement car le mot 'game' dans l'adresse url est rejeté par les pare-feux informatique qu'il faut donc faire débloquer**.**

› Le jeu doit au moins être fait deux fois.

Bibliographie

Manuel d'Histoire Géographie de classe de 2de

Mots clés

- jeu (13)
- Inondation (87)
- feu de forêt (2)
- tremblement de terre (1)
- tsunami (4)
- cyclone (1)

Cibles

- Scolaires 2nd degré

Site WEB

- Académie de Dijon : « Les sociétés humaines face aux risques »
- Jeu Stop Disaster