

## Fiche enseignant

### Jeu sérieux « Les gestes responsables » - cycle 3

#### Éducation au développement durable (EDD) :

« L'éducation au développement durable (EDD) permet d'appréhender la complexité du monde dans ses dimensions scientifiques, éthiques et civiques. Transversale, elle figure dans les programmes d'enseignement. » (Source : [eduscol.education.fr](http://eduscol.education.fr))

A partir de cette définition, le jeu sérieux « les gestes responsables » permet une éducation à l'environnement.

En effet, l'objectif de ce jeu est de modéliser le concept de développement durable en s'appuyant sur l'enseignement disciplinaire des sciences expérimentales et de la technologie ainsi que sur les domaines transversaux de la maîtrise de la langue et de l'éducation civique.

#### Principe :

Lors du lancement du jeu, l'élève arrive sur une fresque où il doit prendre connaissance au préalable des deux missions données par les deux personnages interactifs : Manon la jeune fille et Rachel la journaliste.

L'élève accède aux différents chapitres (et aux séquences qui le composent) via des items cliquables dans la fresque.

Chaque séquence s'organise de la même manière :

- Un court exposé sur le thème de la séquence avec différentes formes d'interactivité (photographies, vidéos, sons, ...)
- Des exercices de validation des connaissances.
- Une récompense pour progresser dans la mission.

## **Intérêt pédagogique :**

Une utilisation par l'enseignant en fonction de ses objectifs :

- Usage Individuel : grâce à l'utilisation de la fresque, l'élève confronte ses conceptions initiales et construit un questionnement par rapport aux situations proposées. L'élève est dans une démarche d'investigation : il élabore des hypothèses. Charge à l'enseignant de valider ou d'invalider les investigations de l'élève en prenant appui sur des recherches de documents supplémentaires, des observations ou des expérimentations au sein de la classe par exemple.
- Usage Collectif : en fonction de ses objectifs, l'enseignant utilise les séquences pédagogiques interactives qui lui sont nécessaires.

Le « bilan pédagogique » accessible par l'élève et l'enseignant a une utilité double : permettre au premier, un entraînement à l'autoévaluation – au second, un contrôle des activités réalisées et suivre la progression de chacun.

De manière générale, ce jeu est une source de motivation pour les élèves, tout en profitant des aspects ludiques des jeux vidéo, ils comprennent l'importance de leurs gestes quotidiens. Les gestes responsables s'acquièrent sur la connaissance des faits, et non sur leur perception affective.

## **Programmes et socle commun de connaissances et compétences :**

Le jeu sérieux « les gestes responsables » engage de nombreuses disciplines des programmes de l'Education Nationale :

Le français, les sciences, les mathématiques, l'histoire, la géographie et les Techniques usuelles de l'information et de la communication.

Pour les 2 principales, il permet de travailler les objectifs suivants :

- En français, faire accéder tous les élèves à la maîtrise de la langue française en travaillant spécifiquement :
  1. la lecture de textes informatifs et documentaires.
  2. l'acquisition du vocabulaire et maîtrise du sens des mots.
- En sciences expérimentales et technologies :
  1. comprendre et décrire le monde réel, celui de la nature et celui construit par l'Homme, d'agir sur lui.
  2. maîtriser les changements induits par l'activité humaine.

Le jeu sérieux « les gestes responsables » permet donc de travailler 6 des 7 compétences du socle commun. Seule la compétence 2 : pratique d'une langue étrangère n'est pas travaillée.

A titre d'exemple, la compétence 4 concerne la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication.

« Chaque élève apprend à faire un usage responsable des technologies de l'information et de la communication (TIC). » (Source : [www.education.gouv.fr](http://www.education.gouv.fr)).

Avec le jeu sérieux « les gestes responsables », l'utilisateur réalise différentes missions et s'assure du suivi de sa progression pour savoir quelles séquences sont faites et quels exercices sont réussis. Il favorise et permet la maîtrise des TIC en situation.

### **Objectifs pédagogiques généraux :**

Observer :

- Appréhender les différents types de valorisation des déchets.
- Identifier les différentes sources de pollutions de l'eau.
- Observer l'empreinte carbone du transport des produits alimentaires.

Comprendre

- Comprendre le phénomène d'épuisement des ressources fossiles.
- Comprendre le calendrier des fruits et légumes de saison.
- Comprendre le phénomène de réchauffement climatique.
- Comprendre ce qu'est l'agriculture biologique.
- Comprendre l'intérêt de l'utilisation des transports en commun par rapport à la voiture.
- Comprendre les enjeux de la consommation de l'eau.
- Savoir que la consommation de produits locaux et de saison a un impact positif sur la santé, l'environnement et l'économie.

Connaître

- Connaître les gestes permettant de réduire la consommation d'énergies.
- Connaître les différents types d'énergies renouvelables et non renouvelables.
- Connaître le principe du tri sélectif des déchets.
- Connaître le cycle de l'eau.
- Savoir définir les gaz à effet de serre et comprendre leurs conséquences sur l'environnement.

Ce jeu sérieux est structuré en chapitres. Ceux-ci s'articulent autour de séquences pédagogiques. Chaque séquence apporte des connaissances et propose des exercices pour fixer les connaissances.

### Sciences expérimentales et technologies – cycle 3 :

<b>Chapitres</b>	<b>Séquences pédagogiques</b>	<b>Notions abordées en sciences expérimentales et technologie</b>
L'énergie	Séquence 1 : pourquoi économiser l'énergie ?	<p>Connaître différentes énergies, leur source et savoir que certaines sont épuisables.</p> <p>Classer les énergies selon qu'elles soient ou non renouvelables.</p>
	Séquence 2 : comment économiser l'énergie ?	<p>Comprendre la notion d'isolation thermique.</p> <p>Comprendre et mettre en œuvre des gestes citoyens pour faire des économies d'énergie dans les situations de la vie quotidienne (à la maison).</p>
Consommer malin	Séquence 1 : consommer local et de saison	Connaître les actions bénéfiques ou nocives de nos comportements alimentaires.
	Séquence 2 : réduire les déchets, recycler et réutiliser	Savoir que les possibilités de recyclage et de réutilisation dépendent notamment du circuit et du processus de tri et d'autre part des capacités industrielles de traitement.
L'eau	Séquence 1 : l'eau - pourquoi la protéger ?	<p>Connaître et représenter le trajet de l'eau dans la nature (cycle de l'eau).</p> <p>Connaître les modalités de traitement de l'eau et de maintien de sa qualité dans le réseau de distribution.</p>
	Séquence 2 : l'eau - l'économiser et la protéger	Identifier des actions de contrôle et de limitation de la consommation d'eau.
Se déplacer	Séquence 1 : limiter les transports polluants	Environnement et développement durable - Comprendre l'impact de l'activité humaine sur l'environnement.
	Séquence 2 : se déplacer autrement	Comprendre et mettre en œuvre des gestes citoyens pour faire des économies d'énergie dans les situations de la vie quotidienne (dans les transports).

## **Prolongements :**

### **Sites à consulter :**

Éduscol

La mise en œuvre de l'éducation au développement durable dans les écoles et les établissements

[Éducation au développement durable](#)

Canopé d'Amiens - Pôle national de compétences

Le Canopé d'Amiens est missionné comme Pôle national de ressources pour l'éducation au développement durable.

On y trouvera des contenus scientifiques validés et des ressources pédagogiques liés au thème du développement durable et à son enseignement.

[Pôle national de compétences](#)

Ministère de l'Écologie, du développement durable et de l'énergie

[www.ecologie.gouv.fr](http://www.ecologie.gouv.fr)

Unesco

L'éducation pour le développement durable

[L'EDD sur le site de l'Unesco](#)

### **Livres pour enfants et plus grands:**

- 24h d'éco-gestes à la maison : agir au quotidien pour la planète de Bruno Genty, Gaël Virlovet. (2009) :
- L'écogeste attitude pour les enfants à partir de 6 ans : un livre de 9 pages. à télécharger au format PDF par la Fondation Nicolas Hulot [http://www.fnh.org/francais/doc/en\\_ligne/climat/magazine.pdf](http://www.fnh.org/francais/doc/en_ligne/climat/magazine.pdf)
- Le livre de la récup' : Plus de 150 réalisations pour faire découvrir aux 6-12 ans les plaisirs de la création à partir de matériaux récupérés à la maison. Fleurus, 2013 : <http://www.fleuseditions.com/livre-ryocup-110830>
- Devenons écocitoyens à la maison au jardin en ville, à partir de 8 ans. Editions Plume de carotte, 2006

Document à consulter :

[Stratégie nationale de transition écologique vers un développement durable 2015-2020](#)

4 février 2015

[Rapport du groupe de travail interministériel "Grenelle de l'environnement"](#)  
29 janvier 2008

Texte de référence :

[Instruction relative au déploiement de l'éducation au développement durable dans l'ensemble des écoles et établissements scolaires pour la période 2015-2018](#)  
circulaire n° 2015-018 du 4 février 2015

Le **développement durable** est "un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs" (G.H. Brundtland, rapport de l'ONU "Notre avenir à tous", 1987).