

Titre de la séquence	Jouer pour étudier les sociétés face aux risques et analyser la vulnérabilité des sociétés.
Discipline (Histoire, Géographie ou EMC)	Géographie
Description, résumé de la ressource	<p>Thème 1 du programme de 2nde « Sociétés et environnements : des équilibres fragiles » ; Question : « Les sociétés face aux risques ».</p> <p>Cet « escape game » virtuel permet d’aborder avec les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L’amplification des risques liés au changement climatique. - L’inégale vulnérabilité des sociétés - L’inégale gestion des risques <p>La question dans son ensemble est couverte.</p>
Type de document (vous pouvez cocher plusieurs cases)	<input checked="" type="checkbox"/> Scénarios pédagogiques <input checked="" type="checkbox"/> Outil <input type="checkbox"/> Production élève <input type="checkbox"/> Projet pédagogique <input type="checkbox"/> Évaluation
Niveau	SECONDE
Thème du programme d'Histoire-Géographie, EMC	Sociétés et environnements : des équilibres fragiles QUESTION : Les sociétés face aux risques
Autres niveaux possibles	Peut être utilisé en 5 ^e avec des adaptations.
Cadre et démarche pédagogique	<input checked="" type="checkbox"/> En classe <input type="checkbox"/> TPE, AP, Ens. D’exploration <input type="checkbox"/> Hors établissement (sortie pédagogique, voyage, forum...) <input type="checkbox"/> Action-projet pédagogique <input checked="" type="checkbox"/> Travail de groupe, collaboratif <input checked="" type="checkbox"/> Travail en autonomie <input type="checkbox"/> Parcours différencié
Récit d'expérience (racontez ici l'expérience pédagogique menée)	<p>Cette séance est la première de l’année en géographie. Elle dure 4h30 heures. Après une introduction de la séance menée par le professeur de manière « classique » (30mn), les élèves en groupe s’immergent dans ce jeu virtuel où ils doivent résoudre des énigmes qui ciblent les compétences suivantes (3h) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « connaître et se repérer », - « conduire une démarche géographique et la justifier », - « analyser et comprendre un document », - « coopérer et mutualiser ». <p>À la fin du jeu, les élèves débloquent un cadenas, signe que les compétences travaillées sont maîtrisées au moins de manière satisfaisante. Ensuite le.la professeur.e prévoit un débrief (points positifs, difficultés, questionnement) puis construit avec les élèves une carte mentale de synthèse sur la question à l’aide de la prise de notes des élèves pendant le jeu et des documents utilisés. Le.la professeur.e termine avec un quiz type « kahoot » afin de tester les connaissances (1h).</p>

Bilan de l'expérience pédagogique	Les élèves, en équipe, ont pu de manière ludique, dans un temps limité et chronométré résoudre des missions, acquérir les connaissances et travailler les compétences mises en avant dans cette activité. Ils ont résolu des énigmes à partir de documents questionnés dans le jeu mis en scène sous la forme d'un Escape Game. Cette expérience a été vécu positivement par les élèves qui ont parlé de plaisir et de motivation.
Outils utilisés/créés	Génially LearningApps Lockee.fr Powtoon Accéder au jeu : https://view.genial.ly/60108ae5b3ff860d8d7b3cf3/game-breakout-les-societes-face-aux-risques
Partenaires	
Sitographie et/ou Bibliographie utilisées	<p><u>Sitographie :</u></p> <p>L'article Risques et sociétés sur Géoconfluences, 2016 : http://geoconfluences.ens-lyon.fr/geoconfluences/informations-scientifiques/dossiers-thematiques/risques-et-societes/cadrage-et-problematiques-generales</p> <p>www.ign.fr</p> <p><u>Bibliographie :</u></p> <p>Reghezza-Zitt, Magali, Des hommes et des risques. Menaces locales, menaces globales, Documentation photographique n° 8113, août 2016</p>