



Jeu informatique en ligne sur Internet faisgaffe.com Fiche d'accompagnement pédagogique



Objectif général :

Développer de manière ludique (via un serious game) la perception des risques sur un chantier et choisir des moyens de prévention associés.

Enseignant ciblé : professeur d'atelier et de technologie, professeur de Biotechnologie enseignant en Prévention Santé Environnement

Public ciblé : tout élève, apprenti, stagiaire, étudiant des secteurs : Bâtiment (notamment Bâtiment gros œuvre), Génie civil et certaines filières du secteur industriel dont l'activité amène à se déplacer et/ou travailler sur un chantier dans le cadre de la coactivité.

Niveaux : CAP, BEP, Bac professionnel

Période de l'année : par exemple avant les périodes de formation en entreprise (PFE) pour s'approprier le vocabulaire et/ou au retour des PFE pour échanger sur l'expérience vécue.

Pré-requis : connaissance du vocabulaire spécifique chantier des dispositifs techniques proposés (banche, tranchée, blindage, garde-corps,...).

Compétences développées :

Décoder et analyser l'image.

Identifier le plus rapidement possible les risques liés à une situation de travail

Effectuer des choix raisonnés.

Associer un moyen de prévention à une situation à risque.

Acquérir des notions de prévention

Acquérir des réflexes de prévention.

Moyens :

Ordinateur, avec connexion à Internet et résolution minimum de 1024*780.

Vérifier la présence sur tous les postes informatiques du logiciel : Flash Player 9 avant l'utilisation (téléchargement gratuit proposé au démarrage du jeu) et d'Acrobat Reader.

Adresse du jeu : www.faisgaffe.com/

Imprimante pour impression éventuelle des feuilles de résultats

N.B : L'accès au jeu est gratuit.

Durée :

30 minutes : pour le jeu en lui-même

60 minutes : en incluant les étapes d'installation, d'inscription, de lecture des règles du jeu et d'entraînement.

Mode d'emploi : scénario possible

1. Entrer sur le site www.faisgaffe.com/



2. A partir de la page d'accueil, s'inscrire en cliquant sur « inscription » : chaque élève choisit un pseudonyme et un mot de passe, et complète son compte.
3. Il est recommandé de prendre connaissance des règles du jeu accessibles en bas de page.
4. Revenir ensuite sur la page d'accueil en cliquant sur le logo « faisgaffe! ».
5. Cliquer sur la flèche droite dans la case « coup de pouce » : des informations permettent de s'initier au vocabulaire prévention sur les « catégories » d'étude suivantes : Equipements de protection individuelle, travailler en hauteur ou à proximité de tranchée, manutentionner une charge, utiliser les banches (9 pages).



6. Revenir encore sur la page d'accueil en cliquant sur le logo « faisgaffe!».
7. Cliquer sur « entraînement », cette étape permet de choisir une des catégories d'étude et de s'exercer en disposant d'un délai de réflexion plus long.
8. Cliquer sur « jouer » : le jeu démarre, les thèmes d'étude apparaissent de manière aléatoire, mais les questions sont toujours les mêmes, les délais de réflexion s'amenuisent au fur et à mesure de la progression.
9. Le jeu s'arrête lorsque le joueur a perdu ses 3 vies ou consommé toutes ses « barres d'énergie » (10 pénalités) : voir règles du jeu.

10. En fin de jeu une feuille de résultat nominative apparaît systématiquement.. En cliquant sur « imprimer », elle peut soit être imprimée soit être enregistrée sur le disque dur, en format Acrobat, dans un répertoire commun. Cette feuille permet d'identifier les thèmes ayant généré le plus d'erreurs, et si celles-ci sont imputables au choix ou au manque de temps. De cette feuille de résultat, il est possible, en cliquant sur la rubrique concernée, d'accéder directement à la fiche coup de pouce correspondante. Ce qui permet au joueur de comprendre ses erreurs et d'intégrer quelques notions de prévention.



Ces résultats peuvent également être utilisés pour aborder ou conclure une séquence de formation relative à un des thèmes proposés.

Remarques

- Une médaille « meilleurs scores » recense les 18 meilleurs joueurs parmi tous ceux ayant joué.



- A chaque fois que l'on clique sur le gros logo « faisgaffe! » ou sur « retour » on revient sur la page d'accueil.



Intérêts et limites :

Cette activité ludique ne peut être assimilée à une séquence pédagogique sur la prévention des risques professionnels. C'est un outil de sensibilisation qui peut être utilisé dans une séquence de formation. Un accompagnement didactique doit permettre d'approfondir les notions abordées.

Cependant l'enseignant peut s'appuyer sur cet exercice pour vérifier les notions acquises en utilisation des fiches « coup de pouce ». Il peut également selon le niveau de formation et à partir de ces mêmes supports d'information engager l'élève à faire des recherches complémentaires sur Internet via les sites des partenaires institutionnels (CRAM, INRS, CERP...).