

Panache Expédition

Présentation

PANACHE est un projet franco-britannique visant à une meilleure protection de l'environnement marin de la Manche par la mise en réseau des aires marines protégées existantes. Lancé en 2012, il rassemble 12 partenaires, français et anglais, acteurs du milieu marin.

Le jeu vidéo interactif "Panache Expédition" est lancé dans le cadre de l'objectif « accroître la sensibilisation générale aux aires marines protégées » du projet.

Type de médiation :

Atelier numérique du mercredi BDBR Villé

Durée

1h00

Intervenants

1 animateur

Partenaires : /

Objectifs

- Étudier la cohérence écologique du réseau des aires marines protégées.
- Mutualiser les acquis en matière de suivi de ces espaces, partager les expériences positives.
- Consolider la cohérence et encourager la concertation pour une meilleure gestion des aires marines protégées.
- Accroître la sensibilisation générale aux aires marines protégées : instaurer un sentiment d'appartenance et des attentes communes en développant des programmes de sciences participatives.

Cible

A partir de 12 ans

Ressources concernées

Internet

Application iPad

Déroulé de la médiation (scénario détaillé)

Introduire la séance en présentant le but du jeu et son fonctionnement

Définir un tour de passage pour chaque participant. Chaque mission se déroule selon un nombre de jour définis. Par exemple, 3 jours pour la première mission. Dans PANACHE EXPEDITION, chaque « jour » dure environ 10 minutes. On veillera à donner un jour par participant.

Demander aux participants de s'entraider, de réfléchir ensemble aux différents aspects de la mission.

Techniques utilisées : /

Modalités d'évaluation de la médiation

Retour des participants

Observation de l'animateur

Organisation

Veille et résultats obtenus pour l'élaboration de la médiation :

En consultant le catalogue des applications 2016

Temps de travail (h) / personne (médiation comprise)

- Temps de travail en amont (recherche de l'application et test) : 45 minutes
 - Médiation : 1h00
-

Aménagement et matériel

Matériel (mobilier, fournitures...)

1 télévision

Quelques fauteuils

Informatique (matériel, outils, logiciels...)

1 iPad

1 Apple TV

Espace utilisé et descriptif

Espace Phénix de la BDBR Territoire Sud

Préparation et installation

Vérifier le matériel et la connexion wi-fi

Comprendre le fonctionnement des jeux pour les manipuler plus facilement

Communication

En amont

Programme culturel du relais de Villé

Pendant la médiation

Présentation du jeu lorsque les ados souhaitent rejoindre l'atelier

En aval: /

Bilan

Points forts

Un jeu qui sensibilise à la protection de l'environnement sur le terrain par les actions des scientifiques, envers la faune et la flore marine (missions de comptage d'oiseaux, enquêtes sur des dégâts provoqués par un soi-disant monstre marin, mettre en place une aire marine protégée, etc), et envers la population (sensibilisation du public aux enjeux de leur comportement envers l'environnement, nécessité de rassurer la population et les pêcheurs, etc).

Points faibles

La gestion des équipes en mission nécessite beaucoup d'attention de la part du joueur, et peut parfois freiner l'action.

Nécessite pas mal de concentration et du temps pour lire et comprendre les recommandations données par les superviseurs des missions.

Bonnes pratiques à réutiliser

Un jeu qui pousse à la réflexion et à travailler en collaboration avec les autres ados.

Pièges à éviter

Ne pas proposer ce jeu à des adolescents qui ont des difficultés de concentration.

Retours de la cible

L'adolescent le plus concentré s'est bien pris au jeu et était motivé par les missions. L'autre ado, plus dans l'action que dans la réflexion, avait plus de mal à rester dans le cadre des missions et des dialogues avec les superviseurs.

Un jeu intéressant, mais qui nécessite des joueurs bien éveillés et qui aiment les jeux de réflexion.

Source : Médiathèque de la Vallée de Villé / Relais BDBR