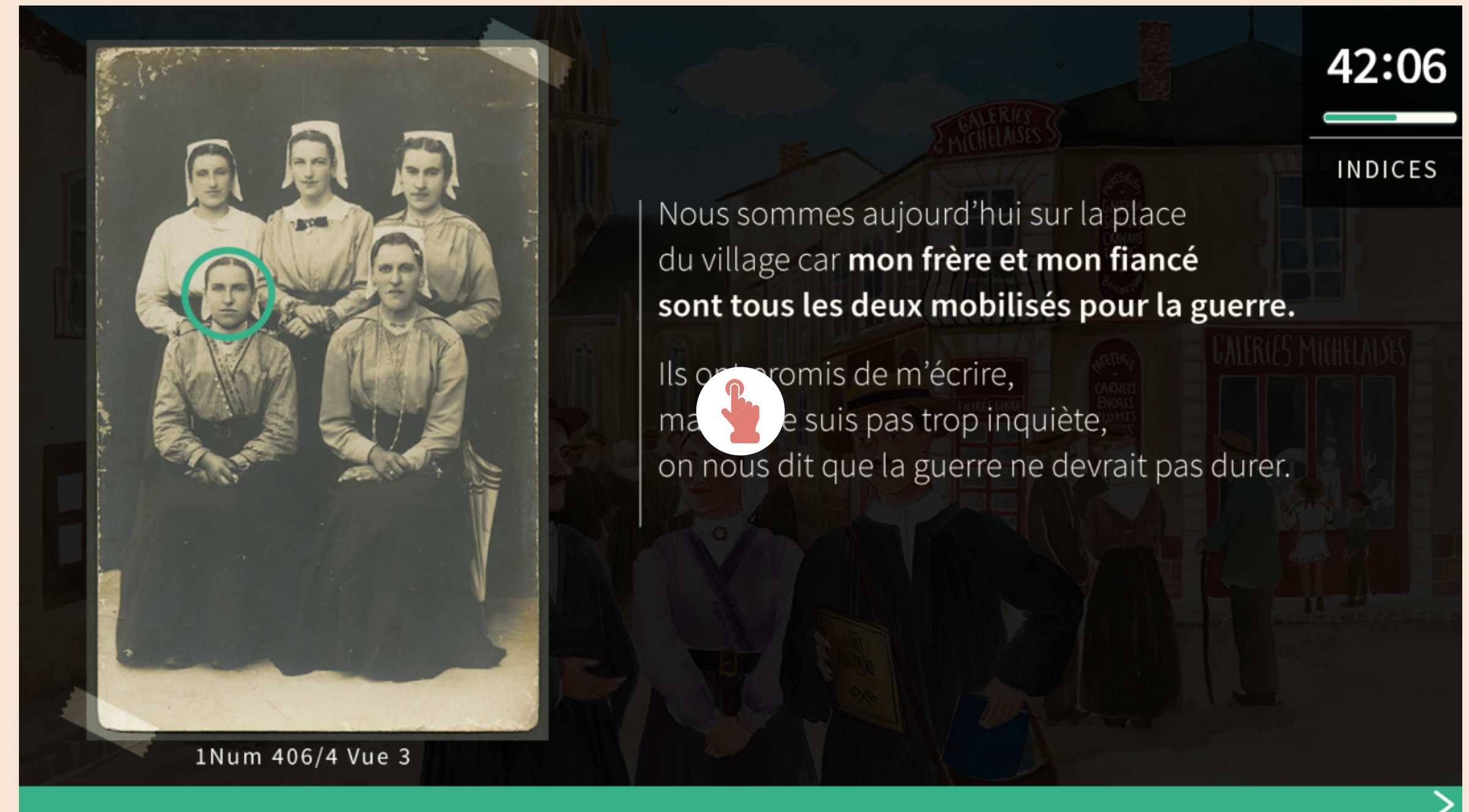




Sylvie
GAUSSERAND

PORTFOLIO

JEU PÉDAGOGIQUES SÉRIEUX



Création d'un serious game qui permet de reconstituer le parcours d'un soldat de la Première Guerre mondiale
Graphisme, développement de jeux interactifs.

ACCOMPAGNEMENTS PÉDAGOGIQUES

The screenshot shows a Moodle course page for 'L2SVS4-Biologie Moléculaire pour les Biotechnologies'. The navigation bar includes 'Tableau de bord', 'Mes cours', 'Recherche de cours', 'Aide', 'Outils', 'Eportfolio', and 'Pratiques pédagogiques - TICE'. Below the course title, there are tabs for 'Cours', 'Paramètres', 'Participants', 'Notes', 'Rapports', and 'Plus'. A sequence navigation bar shows 'PRÉSENTATION', 'Séquence 1 / Semaine 1' (selected), 'Séquence 2 / Semaine 2', 'Séquence 3 / Semaine 3', 'Séquence 4 / Semaine 4', 'Séquence 5 / Semaine 5', 'Séquence 6 / Semaine 6', and 'Évaluation de l'enseignement'. The main content area is titled 'SÉQUENCE 1 / SEMAINE 1' and features a horizontal timeline with five numbered steps: 1. PRÉPARATION ATELIER 1 (1h), 2. ATELIER 1 (1h30), 3. CONSOLIDATION / REMÉDIATION (1h), 4. PRÉPARATION ATELIER 2 (1h), and 5. ATELIER 2 (1h30). Each step includes a brief description and a 'Travail à la maison' icon. A legend at the bottom indicates 'Activité évaluée' and 'Activité notée'.

The screenshot shows a Moodle course page for 'Electronique embarquée et IoT'. The navigation bar includes 'Tableau de bord', 'Mes cours', 'Recherche de cours', 'Aide', 'Outils', 'Eportfolio', and 'Pratiques pédagogiques - TICE'. Below the course title, there are tabs for 'Cours', 'Participants', 'Notes', 'Banque de questions', 'Compétences', and 'Plus'. The main content area is titled 'Objectif' and contains the text: 'L'objectif de cet enseignement est d'appréhender la diversité des systèmes embarqués (Raspberry, esp32, FPC) utiliser différents systèmes d'exploitation (Windows, Linux, Raspberry OS...) en fonction des besoins.' Below this is an 'Annonces' section and a red warning message: 'Vous n'êtes dans aucun groupe : contactez l'enseignant !'. At the bottom, there are four course modules: 'PRÉSENTATION DE L'ENSEIGNEMENT', '1. LE RASPBERRY', '2. LES OBJETS CONNECTÉS', and '3. LE FPGA', each with a 'Progression: 0%' indicator.

Structuration d'espaces de cours Moodle
Hiérarchisation des informations, graphisme

MALLES PÉDAGOGIQUES

POURQUOI PROTÉGER l'océan?

- L'océan nous aide à lutter contre le réchauffement climatique**
L'océan limite le réchauffement climatique en absorbant 30% des émissions de CO2.
- L'océan abrite une biodiversité incroyable**
228 000 espèces marines existent et 50 millions d'espèces marines restent encore à découvrir.
- L'océan est source d'inspiration**
Espace de rêverie, de liberté, d'aventures et source de bien-être, il inspire écrivains, peintres, musiciens et cinéastes par ses couleurs, ses sons, ses mouvements, sa lumière.
- L'océan est le poumon de la Terre**
50% de l'oxygène que nous respirons est produit par le plancton, c'est plus que toutes les forêts du monde!
- L'océan nous soigne**
De nombreux médicaments sont conçus à partir de molécules extraites des océans et permettent de soigner les rhumes, la fatigue, les douleurs, les carences alimentaires...
- L'océan est source d'énergie**
La force de la marée, du vent, de la houle ou des changements de température sont autant de sources d'énergies exploitables.
- L'océan nous nourrit**
Les océans nourrissent près d'une personne sur deux dans le monde.

COMMENT AGIR ?
MES ENGAGEMENTS POUR L'OCÉAN

- PRIVILÉGIER** des modes de déplacements durables
- LIMITER** sa consommation de plastique
- RAMASSER** et trier ses déchets
- CONSOMMER** des espèces locales et de saison
- RESPECTER** la taille de capture des coquillages
- DIMINUER** sa consommation d'énergie

VENDÉE LE DÉPARTEMENT



Propositions pédagogiques

► **LE VIVANT**

- Demander aux élèves de nommer un maximum d'animaux et végétaux du milieu marin.
- Définir les termes : être vivant, espèce et biodiversité.

Un être vivant est un organisme doté de la vie. Cela signifie qu'il naît, grandit, se nourrit, respire, se reproduit et meurt. Tous les êtres vivants sont constitués de cellules. Les êtres vivants capables de se reproduire entre eux et dont les descendants peuvent aussi se reproduire entre eux font partie de la même espèce. Ils ont des caractères communs et se ressemblent.
Il existe une grande diversité d'êtres vivants sur Terre : c'est la biodiversité.
Les océans sont les principaux réservoirs de biodiversité dans le monde.

► **LE BESTIAIRE**

- Questionner les élèves, à partir des plateaux de collections, pour savoir s'ils ont déjà vu certains de ces éléments et où.

L'écosystème comprend un milieu, les êtres vivants qui le composent et l'ensemble des relations qui existe entre eux. Les espèces présentes dans les collections font partie de plusieurs écosystèmes : estran, laisse de mer et océan.

L'estran est la zone du littoral qui est recouverte à marée haute et découverte à marée basse. Il peut être rocheux ou sableux.

La laisse de mer, constituée de ce que l'océan laisse sur la plage après la marée haute, est un écosystème très utile pour le littoral. À la fois abri ou garde manger pour certaines espèces, ce milieu vivant agit pour la décomposition des déchets naturels (algues, bois, pontes de buccin, oeufs de raie...).

VENDÉE LE DÉPARTEMENT

MALLE PRÉSERVATION DES OCÉANS - Bestiaire et algues

3/9

Création d'une grande malle pédagogique autour de la préservation des océans

Rédaction du cahier des charges, commandes, création des ressources pour enseignants et élèves, graphisme, vidéos.

MALLES PÉDAGOGIQUES



Création d'un parcours d'activités autour des Institutions françaises
Création du contenu des malles pédagogiques, graphisme, vidéo.

MALLES PÉDAGOGIQUES



Conception de mallettes pédagogiques sur la Préhistoire
Design graphique de mallettes et de leur contenu.

L'ARCHÉOLOGIE

Qu'est ce que c'est l'archéologie ?
L'archéologie est **une science qui a pour objectif d'étudier les traces et les objets laissés par les hommes**. Cette étude s'étend sur une période qui va de la Préhistoire jusqu'à nos jours.

A quoi sert l'archéologie ?
Toutes les réponses ne se trouvent pas dans les livres et des hommes étaient là bien avant l'apparition de l'écriture. L'archéologie permet d'apporter des réponses sur l'histoire de ces hommes et des informations sur leur mode de vie.
Attention, l'Histoire de l'Humanité n'est pas figée car chaque nouvelle découverte peut remettre en question les observations précédentes.

Rencontre avec Sophie, archéologue à l'Historial de la Vendée

C'est quoi un archéologue ?
L'archéologue étudie l'histoire de nos ancêtres grâce aux objets et aux restes de constructions (maisons, tombes, routes...) découverts dans le sol.

Quelles sont tes missions à l'Historial ?
Je travaille sur les découvertes, c'est-à-dire tout ce qui va se passer après la fouille, une fois que les archéologues ont fait leur étude. Je m'occupe de la conservation des objets découverts pendant les fouilles. Je reçois les chercheurs et les étudiants qui veulent étudier ces objets. Et je travaille sur la réalisation des expositions.

Quels sont pour toi les sites de la Préhistoire les plus exceptionnels en Vendée ?
Il y a beaucoup de sites qui n'ont pas révélé tous leurs secrets. À Bretignolles-sur-Mer, un éléphant antique, vieux de 100 000 ans a été découvert ! Les zones de marais pourraient être également très prometteuses car nous pourrions y trouver des objets en bois, des tissus, du cuir... Nous n'avons pas, en Vendée, de bateau préhistorique. Il y a le site des Châtelliers du Vieil-Auzay, les enceintes comme celles de Champ-Durand...

Fiche élève

L'ARCHÉOLOGIE

FICHE ENSEIGNANT
MALLETTE PRÉHISTOIRE

Qu'est ce que c'est l'archéologie ?
L'archéologie a pour objectif de restituer l'histoire des populations, de la Préhistoire à la période contemporaine, à partir des objets, des structures et des traces observées dans le sol ou encore visibles en élévation.

Si sa finalité a longtemps été la découverte de « beaux » objets venant enrichir les cabinets de curiosités des érudits locaux, elle vise aujourd'hui à reconstituer le passé et les interactions de l'homme avec son environnement.

L'archéologue collabore avec de nombreux spécialistes pour comprendre un site fouillé. Grâce aux progrès de la science, il bénéficie d'outils fiables pour interpréter, analyser et dater les découvertes.

Que se passe-t-il sur le terrain pendant la fouille ?
Que ce soit à la pelle mécanique ou à la truelle et au pinceau, **le travail de l'archéologue consiste à retrouver et à lire les traces des civilisations passées.** Chaque couche successive, appelée « unité stratigraphique (US) », est décrite et analysée par les chercheurs. Il en est de même pour chaque structure mise au jour. Chaque détail est important car l'archéologue détruit, au fur et à mesure de l'avancée de sa fouille, l'objet de son étude. Pour la poursuite de ses recherches, il ne lui restera que les photographies, les prélèvements (paléo-environnementaux) et relevés réalisés sur le terrain (les archives de fouille) ainsi que les objets récoltés.
Tous ces éléments constituent les archives du sol.

La Cour d'Arin. Le « musée » privé ou cabinet de curiosités de la famille Rochebrune au début du XX^e siècle.

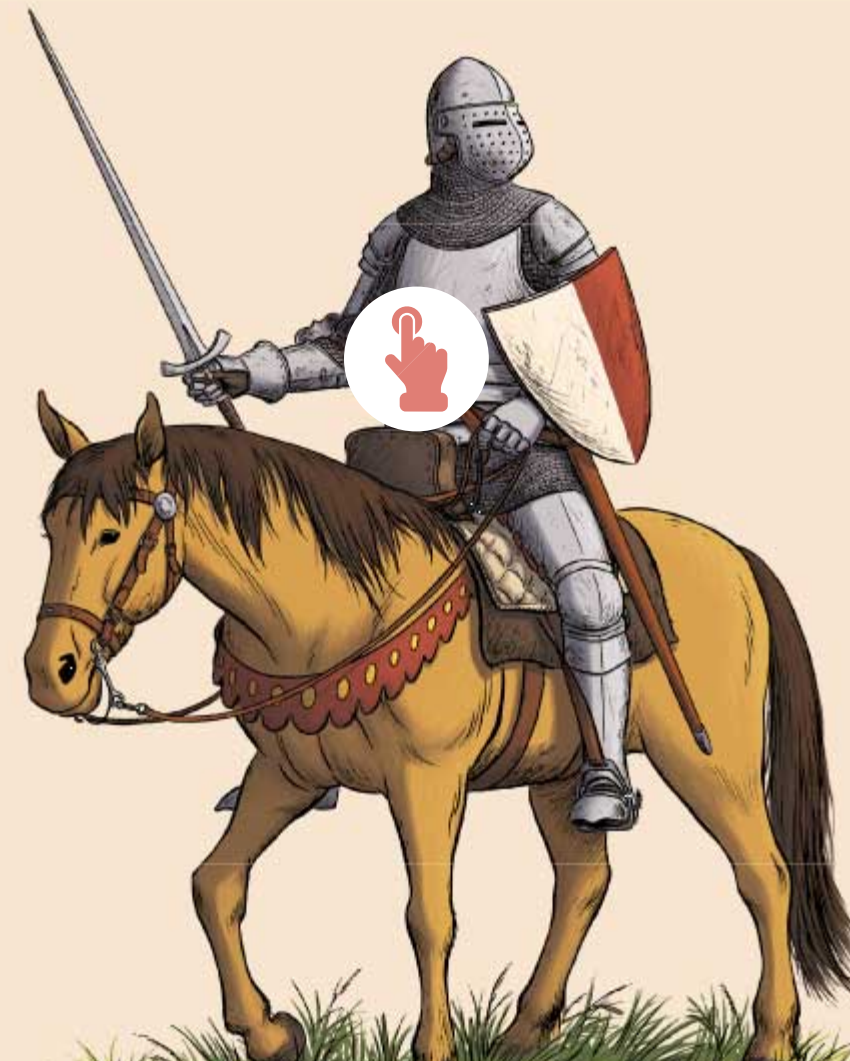
Dans son laboratoire, le xylogologue étudie les bois retrouvés à Olonne-sur-Mer à la binoculaire.

Relevé et analyse des couches archéologiques sur le site d'Olonne-sur-Mer

WEB-SÉRIE



BRAVO !
VOUS SAVEZ MAINTENANT
PRÉPARER UN CHEVALIER AU COMBAT !



**JEU : LIGNE
DU TEMPS**

27 cartes, avec au recto de chacune, un évènement historique ou la construction d'un monument. Au verso, les mêmes informations, avec la date de l'évènement ou de la construction.

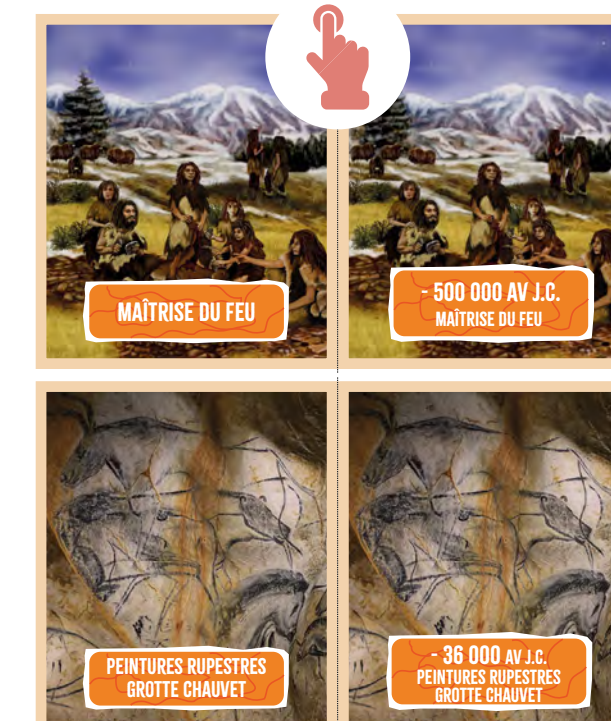
Découper les cartes et les plier sur les pointillés. Imprimer les plateaux de jeu en format A3.

Niveau 1

- Distribuer l'ensemble des cartes aux élèves. Ils vont devoir classer les cartes par périodes historiques. Ils peuvent s'aider du plateau de jeu.

Niveau 2

- Distribuer l'ensemble des cartes aux élèves. Ils ne doivent pas regarder le verso (là où figure la date).
- Les élèves vont devoir remettre les cartes dans l'ordre chronologique. Ils peuvent s'aider du plateau de jeu.



Création d'une série de 5 vidéos documentaires pour le Château de Tiffauges
Captation vidéo, montage, développement de jeux interactifs.

MERCI

