

M.I.2 : Mission Impossible

Une manière très ludique et interactive de découvrir le musée à l'image d'un agent secret investi d'une mission santé. Cette animation pédagogique n'a de sens que si elle est précédée d'une phase de préparation et d'une autre de suivi.

Niveau : Tous, maximum un groupe classe

Personnes ressources : enseignants, infirmière, CPE

Socle commun de compétences en collège

- 1 Comprendre un énoncé, une consigne
- 3B maîtriser des connaissances sur l'homme : le corps humain et ses possibilités
- 3B Comprendre qu'un effet peut avoir plusieurs causes simultanément
- 3B Comprendre le fonctionnement de son propre corps et l'incidence de l'alimentation, des drogues
- 6 Etre capable de respecter les règles, de communiquer et de travailler en équipes

Objectifs généraux

- Apporter des connaissances sur les conduites à risques et leurs effets sur la santé
- Impliquer les jeunes dans une démarche active de recherche d'informations.

Objectifs spécifiques

- Apporter des connaissances sur les toxicomanies, la nutrition, le soleil....
- « Ebranler » les idées reçues,
- Favoriser l'écoute de l'autre, l'argumentation des idées individuelles

Description du jeu « Mission santé »

Ce jeu se présente comme un jeu de piste. Chaque groupe d'élèves choisit sa mission et la réalise en recherchant l'information dans le musée. Chaque mission de groupe est validée et comptabilisée.

Chaque groupe peut effectuer 45 missions différentes sur les thèmes de :

- La nutrition
- Le tabac,
- L'alcool,
- Le soleil,
- L'histoire de la médecine,
- La cellule,
- Le cannabis,
- Le sport.....

Organisation de l'animation pédagogique « Mission santé »

Elle comporte 3 phases :

1/ Phase de préparation par l'équipe pédagogique

- Faire exprimer les jeunes sur ce que représente pour eux Epidaure, la santé à partir de fiches fournies par Epidaure.

2/ Mise en place de l'animation à Epidaure (demi-journée)

- Exploiter tous ensemble le travail de préparation.
- Présenter l'animation « Mission santé » au moyen d'un diaporama.
- Mettre en place l'animation par petits groupes

3/ Phase de suivi par l'équipe pédagogique

- Faire exprimer les jeunes sur l'animation vécue à partir d'un document fourni par Epidaure.