

# I) Présentation du projet : A nos petits secouristes !

## 1) Contexte :

En France, il y a plus de 20 000 décès par an à cause des accidents domestiques soit trois fois plus que les accidents de la route ; Les accidents domestiques constituent la principale cause de mortalité chez les jeunes enfants ; La prévention est donc un enjeu de taille pour des élèves de petite section.

(Voir l'article <http://www.linfo.re/la-reunion/societe/la-prevention-pour-limiter-les-accidents-domestiques>)

C'est pourquoi, nous avons décidé de travailler sur ce thème en liaison avec une classe de 4ème du collège Titan et en partenariat avec une infirmière et un sapeur-pompier.

## 2) L'objectif final du projet était d'amener les élèves à :

- ne pas se mettre en situation de danger
- repérer les dangers domestiques (cause, conséquences)
- alerter un adulte face à un danger
- appeler les pompiers ou le samu en décrivant la scène (en situation de jeu de rôle)
- compresser avec des gants ou un tissu une fausse blessure d'encre rouge
- remettre dans l'ordre chronologique les images séquentielles de l'accident à l'arrivée des pompiers (photo de l'accident : chute ou meuble qui tombe sur la personne ou plaie hémorragique, photo de l'alerte, photo de l'arrivée des pompiers)
- Faire une phrase de description pour chaque photo en utilisant les repères temporels : d'abord, après, enfin
- scientifiquement, permettre aux élèves de sortir des représentations erronées.

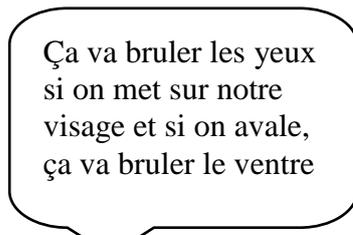
## 3) Résumé :

En période 2, les élèves ont visionné un dessin animé éducatif sur la maison des dangers. Ils devaient pointer du doigt les dangers et expliquer pourquoi l'action désignée est dangereuse. Les questions posées : que se passe-t-il si on joue avec le couteau ? La prise électrique ? La casserole ?

Pour chaque situation, ils émettaient des hypothèses qu'ils validaient ou invalidaient par la suite après avoir assisté à des mises en scène des collégiens.

Pour le cas des produits d'entretien, nous avons d'abord demandé aux élèves ce qu'ils pouvaient se passer si on buvait ou si on s'arrosait de produit.

Les hypothèses :



Devant les élèves, nous avons mis un mélange de produits d'entretien dans une bouteille en verre et dans une autre de l'eau. Puis, nous avons pris deux morceaux de viande de taille identique et placé chaque morceau dans une bouteille.



A la fin de la journée :



Morceau dans les produits d'entretien  
-plus petit  
-rose et jaune  
-caoutchouteux



Morceau dans l'eau  
-plus grand  
-blanc  
-tendre

Après observations, les élèves sont arrivés à la conclusion que les produits peuvent « manger », « changer » notre estomac, notre peau... comme ils ont « mangé » et « changé » la viande.

Il s'en est suivi un travail sur les pictogrammes. Nous avons collecté divers pictogrammes.



Les élèves ne pouvaient pas caractériser les pictogrammes (nocif, toxique, irritant ...) mais ils les associaient au danger.

Puis, ils ont découvert un jeu interactif Théo et Léa où il s'agissait de cliquer sur les dangers des différentes pièces de la maison. Le jeu rend les élèves acteurs et permet aux élèves de s'approprier les savoirs.

En période 3, seuls les cas de la chute et du meuble qui tombe sur un individu ont été étudiés. On partait des mises en scène des collégiens pour questionner les élèves sur ce qu'ils avaient vu, sur ce qui s'était passé.



Après chaque mise en scène, les élèves devaient répondre aux questions : Que vois-tu ? Que dois-tu faire ? Au tableau, les hypothèses étaient notées sous forme d'image.



-je bouge la personne ou le meuble ?

-je donne de l'eau 



-j'appelle un adulte

Lors de la visite du sapeur-pompier et de l'infirmière, ils se servaient de cet affichage pour enquêter auprès du sapeur-pompier et de l'infirmière.

On validait ou invalidait les hypothèses émises : On ne doit pas bouger la personne ou tenter d'enlever le meuble. On ne doit pas donner de l'eau. On doit appeler un grand : un parent, un voisin ...

Une affiche imagée fut réalisée lors de la synthèse. Elle représentait un enfant au sol avec près d'elle un autre enfant qui appelle un adulte.

Question à Lorys : « que dois-tu faire si quelqu'un ne bouge plus et ne parle plus après un accident ? »

Lorys : « J'appelle un grand »

Le sapeur-pompier : « et s'il n'y a pas de grand, ni voisin, ni parent, tu es seul avec ta mère et que c'est elle qui est blessée ? »

Julie : « j'appelle les pompiers »

Par la suite, un travail a été réalisé sur le jeu de rôle des élèves de petite section. Le pompier avait emmené un kit téléphonique. L'enfant doit se présenter puis dire ce qu'il voit et l'endroit où il est. Le critère de réussite était l'arrivée ou pas du pompier.

- 1) Je dois me présenter
- 2) Dire ce que je vois
- 3) L'endroit où je suis





Pour aider les élèves, il y avait une affiche avec

-en premier, l'étiquette de leur prénom et photo (pour qu'ils donnent leur prénom)



-en deux, une image d'une chute (pour qu'ils décrivent la scène)



-en trois, une photo de l'école. (pour qu'ils indiquent le lieu)



Les phrases des élèves : C'est x....,y est tombée elle ne parle pas, ne bouge pas , viens à l'école André Hoarau

Par la suite, j'ai photographié les élèves lors des mises en scène. Un élève qui tombe ou avec un faux meuble sur lui. Un autre qui essaie de parler avec lui et qui appelle les pompiers. Un pompier qui arrive. (Pour l'occasion, un déguisement de pompier a été acheté)



Kylian après une chute.



Frédéric qui appelle les pompiers.



Le pompier qui arrive.



Maelly sous un meuble.



Léane qui appelle les pompiers.



Le pompier qui arrive.

Pour travailler la compétence « situer les événements les uns après les autres », les élèves ont dû remettre dans l'ordre les images séquentielles (photos ci-dessus) de l'accident à l'arrivée des pompiers. Puis faire des phrases avec les connecteurs, d'abord, après, enfin.

Fayz : « D'abord un meuble tombe sur Maelly. Après Léane appelle les pompiers. A la fin, les pompiers arrivent. »

En période 4, le cas de la plaie a été abordé. Au départ, nous sommes partis des petites plaies faites lors des jeux en récréation pour aborder déjà la notion de sang. Puis j'ai demandé aux élèves si c'était grave ou pas si on perdait beaucoup de sang. Ils ont tous cerné qu'il était différent de perdre un peu de sang et en grande quantité.

Nous avons rempli des gants d'encre rouge et avons réalisé une entaille où on voit l'encre sortir du gant. Les élèves devaient faire quelque chose pour que le gant ne se dévide pas totalement d'encre. Les élèves ont émis des hypothèses :



-mettre le gant dans l'eau



-pencher



-appuyer dessus  
sang.

. Les élèves savaient que l'encre représentait le

Ils ont donc vérifié leurs hypothèses en expérimentant (photos ci-dessus) avant d'arriver à la conclusion qu'il faut réaliser une forte pression sur la plaie.

Kylian : « Mettre dans l'eau ça ne marche pas »

Kehan : « Quand, j'ai penché, le sang est tombé. »

Laly : « Il faut appuyer dessus. » L'enseignante : « sur quoi ? »

Maelly : « sur la plaie, là où ça saigne. »

De la même façon, il y a eu un travail de jeu de rôle réalisé avec le sapeur-pompier et les collégiens ;

Il s'en est suivi un travail avec les images séquentielles sur le cas de la plaie hémorragique.



Par la suite, on a soulevé d'autres problèmes, peut-on toucher directement le sang ? Pourquoi ? S'il y a un objet à l'intérieur de la plaie dois-je appuyer ? Pourquoi ? Un autre numéro que celui des pompiers

C'est un projet sur l'année qui suivait le développement des élèves de petite section. L'objectif était aussi de montrer que l'on peut mettre en place une démarche d'investigation notamment en petite section. De ce fait, je me suis inspirée de ce qui est préconisé par la main à la pâte, c génial et des projets primés pour rendre les élèves acteurs de leur formation.

En avril, les élèves ont participé à la finale académique « c génial école ». Nous nous sommes présentés à ce concours sur le conseil du référent académique ASTEP. Ce fut l'occasion pour les petits secouristes de présenter leur travail aux jurys, spectateurs, pairs....

Article d'actualité

https://www.ac-reunion.fr/academie/actualites-de-lacademie-de-la-reunion/article-dactualite/news/detail/News/le-college-sainte-genevieve-laureat-academique-du-

Les projets présentés sont très variés : du secourisme pour une classe de petite section de l'école maternelle André Hoarau du Port, au robot martien réalisé par les collégiens de Jules Solesse de Saint-Paul, en passant par le jardin vertical du collège de Plateau Caillou, le cuiseur solaire du collège Jules Reydellet de Saint-Denis, ou encore les instruments de musique faits main de l'école Julie Huet. Le choix a été difficile pour le jury présidé par Pascal Schrapffer, correspondant académique de Sciences à l'École, et composé d'inspecteurs de différentes disciplines, d'inspecteurs du 1er degré, de conseillers pédagogiques départementaux et de professeurs de lycée et d'université. Il avait pour mission de retenir le projet le plus innovant, en tenant notamment compte de la rigueur scientifique, de l'implication des élèves, et de la qualité de la présentation.

Le palmarès a été dévoilé en fin d'après-midi, en présence de l'IA-DAASEN Jean-François Salles, et des différents partenaires qui soutiennent le concours. C'est l'équipe du collège privé Sainte-Geneviève de Saint-André qui représentera l'académie avec son projet "Longose Party" lors de la finale nationale le 23 mai prochain à la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris.

Créé en 2008 et encadré par le dispositif ministériel « Sciences à l'École », en collaboration avec la Fondation « C.Génial », ce concours a pour objectif de promouvoir l'enseignement des sciences et des techniques dans les collèges et les lycées, par la sélection de projets d'équipes réunissant les élèves et leur enseignant.

**Le palmarès de l'édition 2015**

**Collèges**

**Prix C.Génial 2015 :** "Longose Party 2 : les propriétés médicinales d'une huile essentielle – collège Sainte-Geneviève (Saint-André)

**Prix Sciences et technologies :** Robotique martienne – collège Jules Solesse (Saint-Paul)

**Prix Biophysique :** Jardin vertical – collège Plateau Caillou (Saint-Paul)

**Prix Sciences et Culture :** Fabrication d'un balafon – collège Le Ruisseau (Saint-Louis)

**Prix Énergies renouvelables :** La géothermie à La Réunion – collège Michel Debré (Le Tampon)

**Prix Énergie à haut potentiel :** Volcan : quelle énergie ! - collège Célièmène Gaudieux (Saint-Paul)

**Écoles :**

**Prix Scientifique en devenir :** Projet secourisme - école maternelle André Hoarau (Le Port)

**Prix Coup de coeur :** Mon jardin bio – école primaire Jean-Baptiste Bossard (Saint-Denis)

Le palmarès des lauréats de la finale académique « C.Génial école » a été dévoilé mercredi 8 avril aux élèves et enseignants de 36 écoles et collèges de l'île, venus présenter leurs projets scientifiques innovants qui...

**Simulateurs de bourses "collège" et "lycée"**

Il est désormais possible d'offrir aux parents d'élèves une estimation instantanée de leurs droits à bourse en collège et en lycée. Grâce aux deux simulateurs "bourses de collège" et "bourses de lycée"...

**Un site internet pour accompagner la mise en place du projet éducatif territorial**

Une banque de ressources en ligne pour accompagner les élus dans l'élaboration des projets éducatifs territoriaux (PETD)

**Participez à la réserve citoyenne de l'éducation nationale dans l'académie**

Dans la continuité de la grande mobilisation de l'École pour les valeurs de la République, une réserve citoyenne d'appui aux écoles et aux établissements scolaires va être créée dans l'académie.

**L'École change avec vous**

En 2015, l'Éducation nationale recrute plus de 25 000 nouveaux enseignants...

1<sup>er</sup> prix école, prix scientifique en devenir : Projet secourisme-école maternelle André Hoarau (le port)

La démarche d'investigation

	<b>Cas de la chute</b>	<b>Cas du meuble qui tombe sur la personne</b>	<b>Cas de la plaie hémorragique</b>	<b>La maison des dangers</b>
Situation de départ	Mise en scène des collégiens	Mise en scène des collégiens	Mise en scène des collégiens	Vidéo dessin animé titounis
Problématisation	Que dois-tu faire pour aider la personne ?	Que dois-tu faire pour aider la personne ?	Que dois-tu faire pour que le sang cesse de couler?	Pourquoi tout ce qui a été cité est dangereux ?
Hypothèses émises par les élèves	-J'essaie de bouger la personne -J'appelle quelqu'un - Je donne de l'eau	-J'essaie de bouger le meuble -J'appelle quelqu'un	-Mettre de l'eau -Pencher la main -Appuyer là où ça saigne	-On peut se couper -On peut se brûler -Prise électrique (on peut se couper)
Investigation	-Enquête auprès d'un sapeur-pompier -Enquête auprès d'une infirmière	-Enquête auprès d'un sapeur-pompier -Enquête auprès d'une infirmière	-expérience avec des gants remplis d'encre rouge. On réalise une coupure et chaque élève doit tenter de garder l'encre à l'intérieur du gant. Chaque gant représente une main. Cf vidéo	-Mises en scènes des collégiens sur les différents cas de dangers
Synthèse, débat	Je ne dois pas bouger la personne Je ne dois pas donner de l'eau J'appelle un adulte et si je ne trouve personne : les pompiers.	Je ne dois pas bouger le meuble mais appeler quelqu'un	-l'eau ça ne marche pas -pencher ça ne marche pas -appuyer dessus ça marche 	Validation Prise électrique on ne se coupe pas mais on se fait électriser, le courant passe dans le corps....
Structuration	Le no des pompiers 1 et 8 Mises en scène théâtralisées + images séquentielles des photos des élèves à mettre dans l'ordre	Mises en scène théâtralisées + images séquentielles des photos des élèves à mettre dans l'ordre	Sous forme d'affiches et de mises en scène théâtralisées + images séquentielles des photos des élèves à mettre dans l'ordre	-Maisons des dangers où les élèves doivent entourer ce qui est dangereux -jeu interactif théo et léa et
Question, nouveau problème	Quel autre numéro je peux faire ? Le 1 et le 5 du samu	Si on ne sait pas où on est. Que fait-on ? on dit si on est à côté d'une bibliothèque, d'une école, d'un supermarché, d'une pharmacie...	Et s'il y a des objets à l'intérieur de la plaie, vais-je appuyer ? Pourquoi ? Puis je toucher directement le sang ? pourquoi ?	Le cas des médicaments et des produits d'entretien

4) Film de présentation du projet (voir le cd)

5) Production des élèves (voir le film de l'exposé des élèves devant les parents)

Maelly qui appelle le samu



Mise en scène de la plaie hémorragique : Laura qui compose le 18 et Kheira qui appuie sur la plaie avec une serviette.



Kheira qui remet dans l'ordre chronologique les images séquentielles de l'accident à l'arrivée des pompiers.



## **II) le calendrier**

### **1) Tableau**

PERIODE 2	Début novembre-mi décembre	Travail sur l'identification des dangers
PERIODE 3	Fin janvier-mi mars	Démarche d'investigation sur le cas de la chute et celui du meuble qui tombe sur un individu
PERIODE 4	Fin mars- début mai	Démarche d'investigation sur le cas de l'hémorragie

### **2) Durée**

Projet sur 3 périodes, soit 6 mois. Une séquence en période 2, deux séquences en période 3 et une séquence en période 4

### **III) Un travail interdisciplinaire**

#### **1) Les compétences, activités et objectifs des domaines scientifiques**

### **DECOURVRIR LE MONDE DECOUVRIR LE VIVANT**

### **COMPETENCE : REPERER UN DANGER ET LE PRENDRE EN COMPTE**

**Activités : Mises en scène, expériences, enquêtes**

<b>OBJECTIFS</b>	<b>OBJECTIFS SYNTAXIQUES</b>	<b>OBJECTIFS LEXICAUX</b>
<b>Etre capable de décrire ce que l'on voit.</b>	<b>Sujet + verbe d'action conjugué</b>	<b>meuble, plaie, sang, chute.</b>
<b>Etre capable d'appeler les pompiers : se présenter et décrire la scène.</b>	<b>C'est x, y est tombé (passé composé). Venez vite + cc lieu</b>	<b>meuble, plaie, sang chute, pompier, samu</b>
<b>Etre capable de compresser avec un tissu ou des gants lors d'une hémorragie.</b>	<b>Il y a beaucoup de sang Le sang n'arrête pas de couler</b>	<b>sang, plaie</b>
<b>Etre capable de repérer le danger d'une maison</b>	<b>C'est dangereux parce que +...</b>	<b>Electriser, couper, bruler, intoxiquer.</b>

**DECOUVRIR LE MONDE**  
**APPROCHER LES NOMBRES ET LES QUANTITES**

**COMPETENCE : -ASSOCIER LE NOM DES NOMBRES  
 CONNUS A LEUR ECRITURE CHIFFREE**

**Activités : jeu de la marchande avec liste de course et jeu de rôle  
 pour appeler les pompiers et le samu**

<b>OBJECTIFS</b>	<b>OBJECTIFS SYNTAXIQUES</b>	<b>OBJECTIFS LANGAGIERS</b>
<b>Appeler les pompiers en appuyant sur les touches 1 et 8 du téléphone.</b>	<b>Je fais le 1 et le 8 pour appeler les pompiers. Le numéro des pompiers est le 1 et le 8</b>	<b>Les pompiers, le numéro de téléphone.</b>
<b>Appeler le samu en appuyant sur les touches 1 et 5 du téléphone.</b>	<b>Je fais le 1 et le 5 pour appeler le samu. Le numéro du samu est le 1 et le 5.</b>	<b>Le samu, le numéro de téléphone.</b>

## 2) Les autres disciplines associées

### **S'APPROPRIER LE LANGAGE**

#### **COMPETENCES :**

- FORMULER, EN SE FAISANT COMPRENDRE, UNE DESCRIPTION OU UNE QUESTION**
- RACONTER, EN SE FAISANT COMPRENDRE, UN EPISODE VECU INCONNU DE SON INTERLOCUTEUR, OU UNE HISTOIRE INVENTEE.**

**Activités : Les mises en scènes, les descriptions**

<b>OBJECTIFS</b>	<b>OBJECTIFS SYNTAXIQUES</b>	<b>OBJECTIFS LEXICAUX</b>
<b>Etre capable de décrire ce que l'on voit.</b>	<b>Sujet + verbe d'action conjugué</b>	<b>meuble, plaie, sang, chute.</b>
<b>Etre capable d'appeler les pompiers : décrire la scène.</b>	<b>C'est x, y est tombé (passé composé). Venez vite + cc lieu</b>	<b>meuble, plaie, sang chute, pompier, samu</b>

## **DECOUVRIR LE MONDE/ SE REPERER DANS LE TEMPS**

### **COMPETENCES :**

**-SITUER LES EVENEMENTS LES UNS PAR RAPPORT AUX AUTRES**

**-COMPRENDRE ET UTILISER A BON ESCIENT LE VOCABULAIRE DU REPERAGE ET DES RELATIONS DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE.**

**Activités : images séquentielles puis travail de description de chaque image**

<b>OBJECTIF</b>	<b>OBJECTIFS SYNTAXIQUES</b>	<b>OBJECTIFS LEXICAUX</b>
<b>Etre capable de mettre dans l'ordre les images séquentielles des différentes situations où l'on porte secours.</b>	<b>d'abord, x+ verbe, après y appelle, enfin....</b>	<b>les pompiers, le meuble, le sang, d'abord, après, enfin</b>

## IV) les ressources

### 1) Les ressources humaines

Le partenariat avec un sapeur-pompier



La liaison avec les collégiens et l'infirmière du collège (mises en scène des collégiens)



## 2) Les supports pédagogiques

le dessin animé titounis les dangers de la maison (voir le dessin animé sur le cd)



## Les dangers de la maison (pointe les dangers)



## Jeu interactif Théo et Léa



Pour les enfants de 3 à 6 ans.

Le jeu est téléchargeable à l'adresse  
<http://www.conso.net/content/s%C3%A9curit%C3%A9-domestique>

L'enfant est acteur et s'approprie les savoirs car le jeu est interactif.

## **V) Bilan**

### **1) Difficultés et remédiations**

<b>Difficultés rencontrées</b> (contexte : Elèves en ZUS ; Etablissement qui passe à la rentrée 2015 en REP+)	<b>Remédiations proposées</b>
<b>De prise de conscience d'une notion abstraite : le danger</b>	-Utilisation du <b>jeu symbolique</b> : jeux de rôles des élèves mais aussi des collégiens. -l' <b>expérience</b> Utilisation du gant rempli d'encre rouge pour simuler une hémorragie. Pour prendre conscience de l'importance de donner l'alerte rapidement. Les élèves ont observé le temps mis pour que le gant se vide d'encre.
<b>langagières.</b> Les élèves ne parviennent pas à mettre des mots sur ce qu'ils voient ou vivent. Le langage a été un véritable levier d'apprentissage pour les sciences mais réciproquement le projet scientifique a permis aux élèves de progresser considérablement en maîtrise de la langue française. De travailler avec des gants remplis d'encre rouge, ou des mises en scène ont suscité l'intérêt des élèves qui ont voulu tous participer et sortir de leur mutisme. Mais cela n'a pas permis de pallier la difficulté du manque de bagage langagier.	- <b>la chaîne symbolique:</b> Les mises en scène : de symbolisme corporel pour arriver au symbolisme oral - <b>un vocabulaire accessible</b> Recours à des mots qui ne créent pas de confusion. Vocabulaire adapté à celui d'un enfant de 3 ans qui rencontre des difficultés à parler d'un événement passé. <b>Tutorat</b> : les enfants qui rencontraient des difficultés langagières pour l'appel téléphonique, avaient près d'eux un camarade qui fournissait le lexique afin de développer un automatisme.
<b>de la chronologie des événements</b> difficultés pour prendre conscience du temps, de ce qui se passe, avant ou après	- <b>le vécu des élèves</b> Nous sommes partis du vécu des élèves pour leur permettre de situer les événements les uns par rapport aux autres. Ainsi, les élèves ont dû remettre dans l'ordre des photos où ils étaient représentés. Pour vérifier, on pouvait faire vivre la scène ce qui constituait un critère de réussite. - <b>d'avantage de photos</b> Placer plus de photos pour que les enfants voient chaque moment et retissent les liens entre les images.

## 2) Les savoirs, savoir-faire et savoir-être acquis

### **Savoirs, savoir-faire et savoir-être développés**

#### **Voir le film exposé des élèves devant les parents pour réaliser les savoirs acquis.**

##### **Savoirs :**

- les dangers : coupure, brûlure, électrisation, chute, l'intoxication
- les maladies liées aux plaies et donc la nécessité de porter des gants
- les urgences : le samu, les pompiers, leur numéro, leur champ d'action et de mission

##### **Savoir-faire :**

- prendre la parole devant un public (devant ses camarades de classe, devant les collégiens, devant les parents lors d'un exposé)
- interpréter les situations
- secourir : alerter, appeler un adulte quand je vois une personne en détresse ou s'il n'y a pas d'adulte, appeler les pompiers ou le samu
- prévenir un danger, se mettre à l'abri du danger
- mettre dans l'ordre chronologique des images

##### **Savoir-être :**

- adopter une attitude bienveillante
- accepter de regarder l'autre mais aussi d'être vu.
- réfléchir à des notions abstraites
- prendre conscience que je dois veiller à ma vie et à celle des autres

## **Les points forts en conclusion :**

Le point marquant est l'implication des élèves et le progrès réalisé grâce au projet. Au départ les représentations étaient erronées : courant électrique qui coupe ; Pour arrêter le sang, il faut mettre de l'eau ; Si on ne bouge pas, cela signifie que l'on est mort mais le travail d'investigation a donné du sens aux apprentissages.

De par leur réflexion associée à des prises d'initiatives, on peut conclure que les élèves ont amélioré leur autonomie.

De plus, les savoirs et savoir-faire acquis sont indispensables pour des enfants de cet âge confrontés aux dangers de la maison. La prévention est l'affaire de tous, des enfants comme des parents. Les parents ont d'ailleurs pris conscience qu'il était judicieux de placer les produits d'entretien en hauteur. Ils ont tous réalisé qu'ils sont sous le l'évier ou le lavabo. Nous sommes co-éducateurs, ce qui légitime la venue des parents à l'école pour l'exposé des enfants. (cf vidéo exposé des enfants) ; En outre, le projet démontre que les sciences peuvent être de véritables leviers d'apprentissage de la maîtrise de la langue française ;

## Table des matières

I)Présentation du projet : A nos petits secouristes ! .....	1
1)Contexte :.....	1
2)L’objectif final du projet était d’amener les élèves à : .....	1
3) Résumé : .....	1
4)Film de présentation du projet (voir le cd).....	10
5)Production des élèves (voir le film de l’exposé des élèves devant les parents).....	10
II) le calendrier .....	12
1)Tableau .....	12
2)Durée .....	12
III) Un travail interdisciplinaire.....	13
1)Les compétences, activités et objectifs des domaines scientifiques.....	13
2)Les autres disciplines associées .....	15
IV) les ressources .....	17
1)Les ressources humaines .....	17
2)Les supports pédagogiques .....	18
V) Bilan .....	20
1) Difficultés et remédiations .....	20
2) Les savoirs, savoir-faire et savoir-être acquis.....	21
Les points forts en conclusion :.....	21
Table des matières .....	22