

# Cycle 3

## de 9 à 11 ans - enfant lecteur

La configuration idéale pour l'exploitation des possibilités de ce Cdrom sera l'utilisation d'un vidéo-projecteur, afin d'explorer les activités en groupe-classe, en utilisant l'interactivité, sur un écran visible par tous...

Les activités niveau 2 (cycle 2) peuvent être exploitées pour le cycle 3 en introduction pour des élèves n'ayant jamais eu de formation en éducation au gestes de premiers secours.

### Procédures d'urgence niveau 3

*Connaissances pour donner efficacement l'alerte en cas d'urgence.*

*Cette activité confronte les élèves à des situations d'accident à l'aide de clips vidéo.*

Interactivité en respectant les étapes pour porter secours

A chaque clip un enfant est invité à appeler les secours par téléphone

Bilan de la situation à l'aide d'un questionnaire quiz

#### *Clips de niveau 2 (situations d'accidents simples à gérer)*

- brûlure thermique (casserole d'eau bouillante)
- brûlure chimique (eau de javel)
- chute de skate-board avec plaie ouverte
- chute sur le dos d'un arbre

#### *Clips de niveau 3 (situations plus graves - gestes de secours techniques)*

- malaise (mise en PLS)
- étouffement
- électrisation
- coupure

### Prévention domestique niveau 3

*Prévention à la maison : les objets dangereux, situations de danger, responsabilisation.*

Surveillance d'un enfant turbulent !

- Sécuriser toutes les pièces, le plus vite possible, afin d'éviter un accident.
  - la cuisine
  - la salle de bain
  - le salon
  - le jardin et le garage

## Le corps humain niveau 3

*Une exploration du corps humain.*

*rappel activité de niveau 2 :*

- Activité proposant de recomposer le corps pour identifier les différents organes qui composent les fonctions vitales :
  - le système nerveux
  - l'appareil circulatoire
  - l'appareil respiratoire
  - l'appareil digestif

En utilisant des appareils de mesure médicaux, les élèves peuvent observer la réaction des fonctions vitales lors d'un accident (et faire varier des paramètres) :

- EEG
- Tensiomètre
- Oxymètre

En mode « apprendre » *Comprendre les fonctions vitales en faisant des expériences sur le corps humain.*

5 accidents (illustrés en dessin animé) :

- noyade
- électrisation
- intoxication
- coupure
- étouffement

Il s'agit de porter secours en agissant sur la fonction vitale touchée la première.

### <sup>1</sup>Espace enseignants

A chaque activité multi-média correspond un matériel consultable et éditable à utiliser en dehors de l'utilisation d'un ordinateur.

- du matériel à construire
- des exercices individuels
- des exercices collectifs
- des fiches pédagogiques proposant une méthodologie claire pour organiser des séquences de travail avec ou sans ordinateur.