

# RISKOU : ENSEMBLE LUDO-ÉDUCATIF AVEC UN ALBUM ET UNE APPLICATION NUMÉRIQUE

Niveau(x) conseillé(s) : Cycles 1 et 2

<p><b>Objectifs</b></p>	<p>- découvrir, explorer et comprendre le monde des objets et de la matière</p> <p>- utiliser les outils numériques</p>	<p><b>Socle commun de connaissances, de compétences et de culture</b></p>	<p><b>Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques</b> L'élève ... « observe les règles élémentaires de sécurité liées aux techniques et produits rencontrés dans la vie quotidienne. »</p> <p><b>Domaine 2 : méthodes et outils pour apprendre</b> Utiliser les outils numériques découverts en classe pour communiquer, rechercher et restituer des informations. - Prise de vue, appareil photo</p>
<p><b>Situation d'apprentissage</b></p>		<p><b>Enseignements transversaux (éducation à la sécurité routière (ESR), éducation à la santé et à la sécurité...)</b></p>	<p>Concourt au parcours éducatif de santé et au parcours citoyen</p>
<p><b>Organisation du travail</b></p>	<p>Par ateliers de 3 ou 4 enfants avec une tablette</p>	<p><b>Dispositifs (plan particulier de mise en sûreté (PPMS) face aux risques majeurs...)</b></p>	
<p><b>Support</b></p>	<p>Application numérique sur tablette. Une fois téléchargée, ne demande aucune connexion Internet pour fonctionner. Elle permet de composer et gérer 8 groupes par tablette.</p>	<p><b>Intervenants concernés</b></p>	<p>Professeur des écoles, ATSEM. Intervenants</p>
<p><b>Durée envisagée</b></p>	<p>Plusieurs séances (4 à 8) de 15 à 30 minutes selon le niveau de classe.</p>	<p><b>Articles scientifiques et vidéos d'animation</b></p>	

## Apprendre à Porter Secours (APS)

Discipline(s) concernée(s)	Compétences travaillées	Connaissances et compétences associées
<b>(Cycle 1) Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</b>	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	
<b>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</b>  <b>(Cycle 2) Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets</b>	Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	<b>Cycle 2 :</b> Reconnaître des comportements favorables à sa santé ;  Commencer à s'approprier un environnement numérique.

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

#### → Temps 1 - Découvrir l'album Riskou

Engager le groupe classe dans un projet d'apprentissage autour des notions de risques et de dangers. L'enseignant présentera (en expliquant à l'oral) **le cadre narratif** en s'appuyant sur les illustrations de l'album :

- le personnage principal (Riskou) et personnages secondaires ;
- les lieux (la forêt, la rue, le bord de l'eau, la cour de l'école...);
- les dangers, les conseils de prévention...

#### Écouter l'histoire de Riskou :

- Lire le texte : l'enseignant utilise le support papier ou la forme numérique (tablette ou vidéo projecteur)
- Explorer du récit au cours de séances de langage dirigé. L'enfant est sensibilisé aux dangers auquel est confronté Riskou dans la nature : risque de chute, d'intoxication, dans chacun des milieux ;
- Écouter l'histoire en autonomie : utiliser l'application de réalité augmentée « Anime prévention Maif ». En approchant la tablette d'une illustration de l'album, l'élève peut écouter l'histoire interprétée par des comédiens, sur un fond sonore. La version numérique de l'album offre également les mêmes fonctionnalités.

#### S'approprier l'histoire :

- Raconter l'histoire en petits groupes de langage : réinvestir le lexique découvert, ordonner les différents moments...

#### → Temps 2 – Utiliser l'application numérique Riskou

##### Définir l'enjeu de l'activité : « *Aider Riskou à grandir* »

Utiliser l'application numérique sur tablettes en organisant des activités de langage, particulièrement importantes pour engager une communication verbale riche autour des risques de la vie courante et les moyens pour éviter de se mettre en danger.

Dans chacun des huit lieux : cuisine, salle de bain, chambre, salon, jardin, école, rue et aire de loisirs, les élèves doivent réaliser simultanément les actions suivantes :

- Accompagner Riskou dans différentes missions (préparer une tarte, rechercher ce qu'il faut pour la toilette, s'équiper pour faire du vélo...);

## Apprendre à Porter Secours (APS)

- Identifier quelques dangers : les effets sont immédiatement visibles puisque Riskou prend différentes formes pour visualiser les conséquences possibles (électrisation, intoxication, noyade, brûlure, plaie, étouffement, fracture des os.)

- Constituer un répertoire d'expériences à faire mémoriser par Riskou à l'aide de la tablette. En cours de jeu, l'enfant a accès à un module qui permet de visualiser les connaissances de Riskou. L'enfant visualise une catégorisation selon deux critères : les lieux et les types de risque. L'application lui permet d'évaluer ce qui leur reste encore à apprendre ;

- Poser sur la tablette, à la fin de chaque mission, un objet « papier » à construire. Ces accessoires donnent accès à des mini-jeux qui confirment certains messages de prévention sous une forme ludique.

### • Temps 3 - Transférer vers le réel : Identifier les dangers dans son environnement proche : école, maison, CLSH...

- Identifier des risques et dangers ;

- marquer les environnements de vie en utilisant des étiquettes adhésives à créer ou stickers fournis par l'association Prévention Maif (voir fiche annexe) pour reconnaître et signaler les points de vigilance, les zones à risques, les dangers...

- s'interroger sur sa propre exposition au risque, dans sa vie quotidienne, pour la percevoir de manière « objective » ;

- anticiper les conséquences de chaque risque et cheminer vers l'autonomie.

### Suite possible à l'activité

- Poursuivre l'activité au sein de la famille : l'application est gratuitement téléchargeable sur tous types de tablettes. Les parents s'engagent, avec leur enfant, dans la co-éducation de Riskou pour découvrir les possibles dangers de la maison.

### • Pour approfondir – Bibliographie, webographie

Liste d'albums de littérature jeunesse (voir fiche Prévention des risques et littérature jeunesse ANCP & AF / Prévention MAIF)

Site [www.riskou.fr](http://www.riskou.fr)

Fiche annexe : présentation du dispositif Riskou, ensemble ludo-éducatif

### Évaluation(s) envisageable(s)

C'est par le lien avec la réalité que chaque élève montrera sa compréhension de son environnement scolaire, familial ou de loisirs. Les invariants, que l'album Riskou et l'application permettent d'identifier, devront trouver écho pour l'élève dans tous les environnements qu'il fréquente et il aura les moyens d'adapter son comportement à chaque situation pour avoir conscience des risques.

De possibles prolongements avec des outils de robotique sont proposés (voir fiche Blue Bot).

*Fiche rédigée en partenariat avec les associations Prévention MAIF et ANCP*

association  
**prévention**  
MAIF

