

ANNEXE

RISKOU : ensemble ludo-éducatif

Description du dispositif



Dispositif ludo-éducatif conçu autour de l'hybridation papier/numérique : un album, une application numérique, des objets à construire, un module en réalité augmentée pour faire le lien avec le réel. Cet outil de prévention peut être utilisé en co-éducation école / familles / associations du secteur péri-éducatif pour constituer une indispensable continuité éducative.

Ce dispositif est conçu pour amener l'enfant à s'interroger sur sa propre exposition au risque, dans sa vie quotidienne, pour la percevoir de manière "objective", en anticiper les conséquences et cheminer vers l'autonomie.

Il s'agit de traiter la prise de risque dans une dynamique d'action positive pour développer « une culture du risque » où celui-ci n'est pas seulement envisagé comme une menace, mais aussi comme une opportunité. C'est en faisant face à des situations à risques que se construit et se développe chacun de nous.

Une petite vidéo permet de découvrir l'utilisation de cette application. Son téléchargement se fait directement et gratuitement sur le site de Prévention MAIF : www.riskou.fr.

Un guide d'emploi et une fiche détaillée d'utilisation sont également fournis sur ce site.

La démarche adoptée est organisée en trois temps :

1. aborder la problématique des risques **dans le monde réel** ;
2. éduquer un petit compagnon dans **le monde virtuel** avec l'application numérique, ce qui permet d'effectuer recherches, « manipulations » et expérimentations en lien avec la découverte des risques et dangers
3. réinvestir ou communiquer **les apports du virtuel dans le monde réel** pour établir des liens et interactions avec les différents univers quotidiens des enfants.

Les élèves découvrent l'album avec l'histoire de Riskou. Il est fourni sur support « papier » offert par l'association Prévention MAIF. Il est également proposé sous forme numérique dans l'application Riskou : ainsi, la tablette connectée à un vidéoprojecteur ouvre la voie à de nombreuses activités d'exploration à partir desquelles peuvent être conduites des séances de langage très efficaces.

À la fin de l'histoire, Riskou souhaite visiter une maison. Les élèves sont alors invités à retrouver Riskou dans l'application numérique. La mission de coopération confiée aux élèves sera d'aider Riskou à grandir et devenir prudent dans 8 univers familiers, porteurs de sens : cuisine, salle de bain, chambre, salon, jardin, école, rue et aire de loisirs et au sein de missions (préparer une tarte, rechercher ce qu'il faut pour la toilette, s'équiper pour faire du vélo...)

Le dispositif constitue également l'occasion d'échanger avec les enfants sur la gestion du temps passé devant les écrans. Après 15 minutes d'utilisation, Riskou rappelle à l'enfant : « On a bien joué et j'ai déjà beaucoup appris. Et si tu posais ta tablette pour faire autre chose ? » Cela constitue l'occasion d'échanges avec l'enfant.

Toutes les consignes du jeu sont affichées et sonorisées.

C'est en aidant Riskou à réaliser ces missions que les élèves lui apprennent à découvrir les dangers, prévoir leurs conséquences et à les lui faire mémoriser. L'identification au héros Riskou renforce les apprentissages des élèves par l'oralisation et la constitution de traces collectives.

Dès que Riskou est exposé à un danger, les effets sont immédiatement visibles puisqu'il prend différentes formes pour visualiser les conséquences possibles (électrisation, intoxication, noyade, brûlure, plaie, étouffement, fracture des os.)

L'enfant peut ainsi apprendre de ses essais et erreurs et se constituer un répertoire d'expériences auquel il pourra ensuite se référer. Cette activité d'exploration essentielle permet une consolidation et une mémorisation des connaissances par l'expérience.

Grandir, c'est affronter le monde et ses dangers potentiels, s'y aventurer en préservant son intégrité physique. Au fil du jeu, l'élève va contribuer à faire grandir Riskou (3 étapes dans sa croissance correspondant aux 3 niveaux de jeu).

Le dispositif conserve en mémoire les parcours de chaque groupe ce qui permet à l'enseignant d'organiser une régulation, une remédiation éventuelle, une évaluation de la progression des élèves dans leurs parcours.

Un module spécifique est intégré dans l'application pour visualiser graphiquement les dangers appris par Riskou, identifier des conséquences susceptibles d'être catégorisées.

Au fil de la découverte de l'album, les élèves seront incités à **prendre des photos de leur environnement à l'aide des tablettes** (classe, espaces de jeux, objets, activités, etc.). L'utilisation de l'appareil photo numérique avec les élèves devra fournir des images reliées à un vécu commun des élèves qui serviront ensuite de support en grand ou petit groupe pour **réactiver** le vocabulaire en évoquant, expliquant, racontant la situation.

Il est ainsi possible d'organiser avec les élèves des collections d'objets et situations avec et sans risque qui donnent lieu à des situations langagières enrichies (classement, rangement, catégorisation...).

Dans cet objectif, on pourra proposer **une activité d'identification des risques et dangers en utilisant des étiquettes adhésives** : les élèves marquent leurs environnements de vie pour reconnaître et signaler les points de vigilance, les zones à risques, les dangers...

Pour mener cette activité essentielle, l'association Prévention MAIF proposera à la rentrée 2019 un ensemble de stickers spécifiques qui reprennent l'univers de Riskou pour interagir avec un module de réalité augmentée. Cette technologie permet la superposition d'éléments virtuels sur le monde réel et offre ainsi des interactions éducatives riches.

Les élèves seront ainsi amenés à réinvestir dans le réel les connaissances acquises lors des activités menées avec Riskou sur la tablette numérique.

Les activités se poursuivent au sein de la famille

Chaque jour, 2 000 enfants se blessent gravement à la maison. 11 000 000 d'accidents de la vie courante se produisent chaque année en France.

Le logement apparaît comme un endroit sécurisant et rassurant. Or, près de 80 % des accidents de la vie courante s'y produisent.

Ils sont à l'origine de 20 000 décès et de nombreux handicaps qu'on impute souvent à la fatalité ou au hasard, alors que les experts s'accordent à dire qu'un grand nombre d'entre eux auraient pu être évités grâce à un comportement adapté et à un environnement mieux sécurisé.

Il est possible d'engager les parents dans la co-éducation de Riskou. L'application est gratuitement téléchargeable sur tous types de tablettes. Une fois téléchargée, elle ne nécessite aucune connexion Internet pour fonctionner.