



vis ma
VUE

CDR

Comment éduquer à la santé au cycle 3 ?

La loi de 2005 sur l'intégration des enfants en situation de handicap, a permis la scolarisation de plus en plus d'élèves en déficience visuelle en milieu ordinaire. En France, plus de 2400 écoliers souffrent de handicap visuel. Seul problème : les enfants, par manque de sensibilisation, ont du mal à appréhender cette déficience visuelle. Streetlab a misé sur l'immersion en trois dimensions avec son « jeu sérieux », *Vis ma vue*, présenté lors de l'université d'automne du SNUipp-FSU.

Vis ma vue d'enfant malvoyant

Mila et Mathis sont deux enfants malvoyants. Mila voit flou et une tâche réduit son champ de vision. Mathis, lui, ne voit pas sur les côtés. Tous les deux évoluent dans une réalité virtuelle, un « jeu sérieux » de sensibilisation à la déficience visuelle *Vis ma vue* développé à l'initiative de Streetlab (filiale de l'Institut de la vision). Outil pédagogique pour les enseignants, ce jeu permet aux élèves du cycle 3 de réaliser huit missions. Des mises en situations immersives, à travers les yeux d'un enfant en déficience visuelle. Dans la classe, Mathis, avec son champ de vision réduit, doit rejoindre sa place en évitant les obstacles. Dans la cantine, Mila souhaite trouver son assiette de betteraves parmi les trois entrées du self ou encore recon-

naître ses amis dans la cour pour jouer avec eux. Des jeux de rôles qui visent à favoriser une meilleure intégration des élèves en situation de déficience visuelle et qui permet aux enseignants d'aborder, de manière ludique, les difficultés rencontrées par ces élèves. À l'issue de chaque mission, les enfants répondent à un quiz de trois questions pour valider les connaissances acquises et apprendre comment aider leurs camarades malvoyants. Ne pas déplacer les objets, ranger son cartable sous sa chaise, guider son camarade, l'aider à trouver son plat à la cantine... quelques conseils que les enfants apprennent tout en s'amusant afin de faciliter le quotidien des élèves en déficience visuelle scolarisés.

Jeu disponible sur le site du réseau Canopé www.reseau-canope.fr/vis-ma-vue



© MIRA / NABA

« Éduquer au handicap visuel par le jeu »

AURÉLIE VALENTIN

Aurélie Valentin est responsable du développement à Streetlab, filiale de l'Institut de la vision, qui a développé, en partenariat avec la MGEN, le jeu de sensibilisation à la déficience visuelle « Vis ma vue » destiné aux élèves du cycle 3.

« Éduquer au handicap visuel par le jeu »

Passer 20 minutes dans la peau d'un enfant malvoyant. C'est l'objectif que la société Streetlab, filiale de l'Institut de la vision, fixe à chaque élève. *Vis ma vue*, un jeu sérieux de sensibilisation à la défi-

« À la rentrée 2011, 2 444 enfants déficients visuels étaient scolarisés en milieu ordinaire. »

cience visuelle, a été présenté lors de l'Université d'automne 2014 du SNUipp-FSU le 17 octobre. Destiné aux enfants du cycle 3 (CE2, CM1, CM2 et 6^e, ce « *serious game* » est « un support pédagogique d'aide à l'intégration des élèves en situation de déficience visuelle » selon Aurélie Valentin, responsable du développement à Streetlab. « Notre structure travaille sur le handicap visuel et notamment sur des outils de sensibilisation. Nous avons eu l'opportunité de créer des outils de ce type plutôt à destination des adultes. Après plusieurs rencontres avec le ministère de l'éducation nationale, nous avons souhaité décliner notre outil pour les enfants et pour les enseignants afin d'aborder la déficience visuelle en classe. » En effet, la loi du 11 février 2005 a posé le principe de la scolarisation des enfants handicapés en milieu ordinaire. Une nouvelle législation qui s'est notamment traduite par une augmentation de la scolarisation du nombre d'enfants malvoyants.

À la rentrée 2011, selon les chiffres de la Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance (DEPP), 2 444 enfants déficients visuels étaient scolarisés en milieu ordinaire dans le premier degré, indique le support pédagogique pour les enseignants. Les enseignants dits ordinaires se sont alors retrouvés face à une double difficulté : comment faire comprendre ce que peut percevoir un enfant malvoyant et comment favoriser son intégration au sein de l'école ?

La réalité virtuelle des enfants malvoyants

En partenariat avec la MGEN, Streetlab a conçu un jeu sérieux le plus proche de la réalité des enfants scolarisés en situation de déficience visuelle. « Nous nous sommes basés sur des interviews avec des jeunes et des adultes malvoyants qui nous ont raconté leurs difficultés et leur vécu scolaire pour concevoir le scénario de notre jeu », précise Aurélie Valentin. Chaque situation montre une difficulté du quotidien qui incite l'enfant à comprendre. « Si des cartables ne sont pas bien rangés, l'enfant peut les percuter. Dans notre jeu, l'idée c'est de faire comprendre que celui-ci peut entraîner une chute de l'enfant malvoyant. » 120 élèves ont déjà



testé le jeu en mai et juin dernier. Les premiers retours récoltés sont surprenants selon la responsable de développement. « Nous étions surpris du niveau de connaissance des enfants sur la malvoyance, le braille, le chien guide... »

Une démarche pédagogique

Le jeu est fondé sur une démarche d'apprentissage de ce qu'est le quotidien d'un enfant malvoyant. Après chaque mission, trois questions valident le message à faire passer : aider son camarade à se déplacer, ranger les objets à leur place habituelle, ne pas laisser d'obstacles dans les allées, baisser l'intensité de la lumière... Une fois la séance de jeu terminée, Streetlab a fait en sorte que la leçon continue. Le jeu est livré avec deux livrets pédagogiques : l'un pour les enseignants qui souhaiteraient se

former sur la déficience visuelle, l'autre pour les enfants. Pour les enseignants, il s'agit d'une sorte de formation, de sensibilisation à l'accueil de ces enfants. Quel personnel ressource ? Quelles aides techniques pour aider les enfants à lire ? Quelles adaptations de la part de l'enseignant selon un déficit de la vision centrale ou de la vision périphérique ? Le livret pédagogique des enfants quant à lui, vise à renforcer les points abordés pendant le jeu. Streetlab a travaillé sur la démarche pédagogique de son jeu qui peut être abordé autant dans des écoles qui accueillent un enfant malvoyant que dans les autres. « Dans une classe où le jeu a été testé, certains enseignants ont eu envie de parler de cette question comme un projet d'école. Quelques semaines avant, les élèves avaient participé à une pièce de théâtre sur le handicap. Le jeu complétait bien cette démarche de sensibiliser les enfants à toutes les formes de handicap », explique Aurélie Valentin.

PROPOS RECUEILLIS PAR CLÉMENCE BOHÈME

« Nous étions surpris du niveau de connaissance des enfants sur la malvoyance, le braille, le chien guide. »