

LEARN-O : Ludique Educatif Autonome Rapide Numérique-Orienté

<https://www.learn-o.com/>

LEARN-O

A partir de supports papiers,
J'utilise et je comprends le numérique,
Je me déplace et je communique,
Je joue et j'apprends.

Pédagogie
différenciée, fondée
sur l'autonomie, le choix,
la variété, la bienveillance et la motivation.

La plus grande tablette numérique du monde

Toutes les matières de la maternelle aux études supérieures

— Origine de Learn-O
— Réseau Learn-O
— Libre

Brésil Singapour

Learn-o est né il y a presque 10 ans à l'école Fulconis de St Martin Vésubie de l'imagination de Thierry Blondeau, intervenant en milieu scolaire dans les écoles rurales des Alpes Maritimes dans la circonscription de Carros 3 vallées.

L'école rurale a besoin de profiter d'innovations pédagogiques pour sortir de son isolement. L'un des objectifs est également de **créer du lien** dans le territoire : avec la maison de retraite, le collège de secteur dans un projet inter-degrés.

La mission numérique départementale des Alpes Maritimes portée par Anne Chiardola IEN Le Cannet dans l'académie de Nice accompagne ce projet innovant ainsi que la CARDIE de Nice

LEARN-O vient d'ailleurs de gagner le Prix de la Journée Académique de la Pédagogie 2019 AIX MARSEILLE NICE



Learn-o c'est l'innovation numérique sans tablette ni écran.

C'est l'apprentissage par le mouvement, sans tables ni chaises.

C'est un apprentissage par le jeu qui permet de penser et se dépenser : cela combine apprentissages scolaires et dépense physique.

Le concept Learn-O trouve son origine en 2010 dans des exercices de course d'orientation, c'est donc une adaptation du principe des courses d'orientation à la pédagogie.

Il s'agit d'utiliser le doigt électronique qui sert à valider les passages à des balises.

L'activité se fait généralement dans une cour d'école ou un terrain d'évolution de sport.

L'élève a une petite carte sur laquelle figure la tâche à faire et il va se déplacer sur « la tablette géante » et aller valider ses réponses sur les balises qui vont enregistrer ses déplacements.

Ensuite l'enfant va valider ses réponses sur un ordinateur.

On peut utiliser ce principe pour tous les champs disciplinaires. Avec le logiciel adéquat, l'enseignant et même l'élève peut créer ses propres nouveaux exercices.

Tous les enfants sont actifs en même temps mais chacun à son rythme dans le principe de la pédagogie différenciée.

Ils se déplacent sans arrêt sur le terrain, souvent en courant, et combinent ainsi les activités sportives avec les activités intellectuelles.

A l'heure où les élèves sont souvent **démotivés** et peinent à se **concentrer**, immobiles, dans une salle de classe, Learn-O a proposé une pédagogie réellement différenciée voire individualisée qui met en mouvement le corps de l'élève et le motive par le jeu.

Le dispositif associe **plaisir** d'apprendre et évaluation des apprentissages.

Il permet de générer de la **confiance** en soi chez l'apprenant : l'activité individualise l'apprentissage, automatise la vérification du résultat et donc déculpabilise l'élève qui peut recommencer la tâche autant de fois qu'il le souhaite pour la **réussir**.

Le dispositif s'appuie sur la collaboration de **Thierry Blondeau**, le concepteur, avec **Arnaud Simard**, maître de conférence en mathématiques (ESPE de l'Université de Bourgogne Franche-Comté)

Une publication scientifique est disponible : A. Simard, T. Blondeau, « LEARN-O : faire des maths en courant », Math-Ecole n°226, 2016.

<http://www.revue-mathematiques.ch/files/7314/9790/1225/ME226-Simard.pdf>

Après les écoles de Fulconis et St Martin du Var de la circonscription de carros 3 vallées impliqués dans ce projet, Learn-o arrive à la circonscription du Cannel.

<https://ecole.ac-nice.fr/carros/circoC3V/>

Learn-o s'exporte en France : Parlons pédagogie et numérique !" : LEARN-O, un concept d'enseignement innovant

<https://pedagogie-numerique.ac-besancon.fr/2019/01/parlons-pedagogie-et-numerique-learn-o-un-concept-denseignement-innovant/>