

# Learn-O, système d'apprentissage ouvert, kinesthésique, numérique et neuro-ergonomique

Stand N°

080

ECOLE PRIMAIRE FULCONIS (PUBLIC - 1ER DEGRE)

SAINT-MARTIN-VESUBIE

ce.0060556X@ac-aix-marseille.fr

**Portance :** ...un seul établissement scolaire

Mots-clés : pédagogie différenciée ; numérique à l'école ; réussite scolaire

## Etablissement(s) associé(s)

## Description

Action débutée le : 01/09/2018

Dispositif numérique permettant aux apprenants de sortir de la classe pour mener à bien leurs apprentissages, acquisitions... sans que les élèves soient placés devant des écrans. L'espace extérieur, doté de balises, devient une tablette géante.

1. un espace propice au déplacement est choisi
2. l'activité est installée selon un plan préétabli, libre ou adapté. Le matériel technique nécessaire est constitué de cartes de questions (établies avec l'enseignant), de balises dotées d'un identifiant informatique installées sur des plots et de doigts numériques portés par les élèves comme on en utilise dans les courses d'orientation: la surface de la cour devient une surface interactive.
3. les apprenants tirent une carte et se déplacent sur la surface pour biper les bornes ad hoc. A la fin du parcours, l'ordinateur permet à l'élève de vérifier la validité de ses réponses. Il peut recommencer son parcours autant de fois que nécessaire pour valider une compétence. L'écran du PC de contrôle peut proposer des pistes de correction. Un bilan est établi pour le maître. L'activité peut être individuelle ou pensée par équipes et entraîner la collaboration.
4. l'enseignant accompagne l'activité : explique, régule, encourage et félicite

## Public visé

Niveau(x) : **Tous niveaux**

Effectif d'élèves : 30

## Contact(s)

**GRINDA Caroline**

Enseignant (1d, 2d, CPE, DOC, ...) Professeur des écoles

## Référent/Partenaire

CARDIE Nice (ce.cardie@ac-nice.fr)

ESPE Bourgogne

**BLONDEAU Thierry**

Autre fonction... Concepteur du dispositif

## Autres membres de l'équipe

Arnaud SIMARD, MCF (ESPE Bourgogne/Franche-Comté)

## Élément déclencheur

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

## Objectifs

Associer plaisir d'apprendre et évaluation des apprentissages. Générer de la confiance en soi. Créer du lien social dans le territoire, notamment en école rurale.

## Indicateurs

**Effets déjà mesurables :** Participation de tous les élèves, engagement des apprenants et système parfaitement inclusif dès 3 ans. Progression des élèves en autonomie, l'erreur n'est plus stigmatisante. Posture des enseignants évoluant en guide bienveillant.