



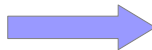
APPRENDRE EN S'AMUSANT

Learn-O est un système d'apprentissage par le jeu, mêlant du numérique, du sport, et surtout de l'amusement. En milieu scolaire, il se déploie en général dans la cour de l'école. Mais le système est également très à l'aise en milieu naturel ou en salle. C'est une organisation de plots interactifs (bipables avec un "doigt électronique").




De l'école maternelle (dès la petite section) au lycée, ou pour vos centres de loisirs et PIJ, proposez à vos enfants d'apprendre en jouant et en se déplaçant. Les thèmes travaillés peuvent être divers : mémoire, maths, français, géographie, arts, mobilité, etc.


Cette élève fait des maths !!



Learn-O est un concept unique et innovant qui s'appuie sur les dernières avancées des neurosciences, et notamment sur les **4 piliers de l'apprentissage** :

1. **L'attention** : boostée par la mignonitude, le mouvement, le doigt électronique, le choix de l'exercice, l'autonomie, etc
2. **L'engagement actif** : complet, l'enfant choisi lui-même sa carte de jeu/exercice
3. **Retour d'information immédiat** : instantanée à chaque arrivée à l'ordinateur
4. **Consolidation** : en rapport avec le nombre de répétitions, immense.

Gregreu  **1**



5+5

7+1

10+4+5

10+11

La mignonitude est un moteur alimenté par la bienveillance. Donner vie à une grenouille en résolvant 4 additions est une façon de concrétiser une tâche en faisant appel à la "[mignonitude grenouillesque](#)".

Si en plus l'élève peut le faire avec ses copains et ses copines dans la cour de récréation en courant et en riant... Il ne peut que souscrire favorablement à l'apprentissage (pour cet exemple) des mathématiques.

Les utilisations de Learn O sont immenses, il existe 70 situations pédagogiques, réparties en 300 familles, et jusqu'à 10 000 cartes. Avec la possibilité de créer ses propres cartes si vous souhaitez aborder un thème spécifique lors de notre intervention, comme l'environnement, le tri des déchets, etc.

Tous les élèves travaillent en même temps à leur niveau, ils choisissent eux même leur carte et donc la difficulté du défi.



Succès, participations de tous et résultats garantis.

Plus de témoignages des élèves et des enseignants en [cliquant ici](#).

"On fait des maths, on fait du sport et en plus on s'amuse".

C'est par ces mots qu'une de mes élèves a résumé l'une des séances Learn-O et je n'aurais pu être plus synthétique. Des consignes comprises en moins d'une minute, un engagement immédiat dans l'activité, une coopération qui s'installe spontanément, une motivation qui ne faiblit pas même après une heure d'activité, une progressivité adaptée qui permet à chacun de trouver sa place, une auto-validation qui libère du temps à l'enseignant pour les élèves qui en ont besoin : chaque séance Learn-O, qu'elle ait été un moment d'apprentissage ou de réinvestissement, s'est déroulée dans la joie et la bonne humeur.

Christelle, Enseignante REP+, Besançon.

Learn O est un concept innovant référencé et primé par l'éducation nationale.



Normes anti-covid :

Le nombre d'enfants par session est limité, masques obligatoires, et gel hydroalcoolique à disposition. Seuls les puces électroniques seront portées par les enfants. Nous en avons 40 de disponibles, si votre groupe est supérieur, une session de désinfection sera mise en place entre deux utilisations.

Voici donc la nouvelle activité proposée dans le sud des Pyrénées Orientales par **Ludo Loisirs**, petite entreprise qui amuse les enfants du département avec des activités insolites comme le [Battle Archery](#) depuis maintenant 4 ans.

C'est un honneur et une joie pour moi de vous présenter ce concept créé par Thierry Blondeau il y a déjà 10 ans. Un homme passionné d'éducation, qui a su allier le numérique, l'activité physique, et le ludique au service de l'apprentissage.



Contactez moi au 06.64.39.62.36 pour plus de renseignements ou sur le site [Learn O 66](#)