

LearnO : apprendre par le mouvement

Description

Le LearnO est un dispositif mobile qui transforme l’espace en terrain d’apprentissage interactif. Équipés de boîtiers connectés, les élèves se déplacent pour répondre à des questions liées à une thématique définie en amont.

Cette approche dynamique favorise la mémorisation, l’autonomie et l’esprit d’équipe.

Elle s’adapte à différents niveaux et matières, et s’inscrit pleinement dans une pédagogie active.

Les thèmes de l’atelier seront à définir ultérieurement avec le professeur en charge du groupe. Les élèves pourront travailler par exemple :

- Les Mathématiques
- La géographie
- L’histoire
- La laïcité, les valeurs de la république
- Le vivre ensemble
- Les révisions du DNB
- Etc.

Places limitées.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Expérimenter une nouvelle forme d’apprentissage par le jeu et le numérique,
- Renforcer l’engagement et la coopération entre élèves,
- Approfondir une thématique scolaire de façon ludique et innovante.

PARCOURS

1. Santé

THEMATIQUE

1. Promotion de l’égalité
2. Sport

NIVEAU SCOLAIRE

1. Tous niveaux

date créée
11/05/2026
Champs de Méta
Jauge : de 3 à 5 classes
Ou : Au collège
Quand : Tout au long de l'année scolaire
Duree : 1/2 journée
Date Limite : Candidatures closes pour 2026-2027
Nom Partenaire : Kommunic'Action
Type Atelier : Atelier