

# Learn-O, apprendre par le jeu

Assimiler les connaissances... en courant, en marchant, en jouant avec la méthode Learn-O. L'acronyme de ludique, éducatif, autonome, réfléchi et neuro-ergonomique et un O comme Ouvert. Une méthode pédagogique.



Thibault Villeret.

Cinquante enfants de CP et CE1 dans le gymnase de l'école de Fontain, pourtant aussi calme qu'une salle de classe. Thibault Villeret, l'animateur de cette séance de Learn-O, méthode pédagogique d'apprentissage par le jeu, par ailleurs prof d'EPS en collège, a disposé au sol un quadrillage de cônes équipés de balises électroniques.

En cette 4<sup>e</sup> séance, les enfants ont l'habitude, même si les règles évoluent chaque fois. Aujourd'hui ils forment des duos. Chacun choisit une carte dans la « boîte à pioche » et la colle dans le dos de son binôme.

Tous s'équipent d'un doigt électronique et en avant... Pas besoin de plus de consignes, les enfants repèrent sur le dos du copain les animaux de carte et cherchent sur les cônes le premier animal,

le deuxième, le troisième. Ils mettent les puces magiques dans la gueule du loup. Les uns courent, d'autres hésitent et certains réfléchissent. Chacun son rythme.

Lorsqu'ils ont validé une carte entière, les duos vérifient sur un ordinateur l'exactitude de leur réponse. Oups ! Si l'image ne passe pas au vert il faut chercher l'erreur. Les duos écarquillent les yeux, discutent. Et hop, c'est reparti pour un tour de correction... Ceux-là ont confondu le

renard et le loup ! Faut y regarder de très près. « Vous faites chacun 10 cartes », encourage Thibault Villeret. Les petits se régalaient.

**Travail avec le musée Courbet**  
« Les savoirs s'ancrent quand on bouge. Chez Apple, les réunions se font en marchant. Chacun choisit son degré de difficulté et fait une autocorrection. Il n'y a pas de boules, de gamins qui n'y arrivent pas. Les applications sont infinies, il suffit d'adapter les cartes. Et c'est possible de la maternelle à l'entreprise. Nous allons travailler d'ailleurs avec le musée Courbet dans le cadre du bicentenaire », explique Thibault Villeret.

Lui a créé sa micro-entreprise pour développer le concept. Delphine Moraux, Julie Pernet et Angélique Lamy, les enseignantes, séduites par une démonstration, ont demandé expressément une application sur l'orientation, qu'elles travaillaient auparavant de façon classique avec cartes et balises.

### Compétences développées

« Cette version est à la fois ludique et applicable dans un espace réduit ; cette fois le gymnase mais plus tard on peut imaginer une version dans le village avec des repères de patrimoine. On voit bien que certains enfants se repèrent plus facilement sur le terrain que sur un plan. La méthode développe les collaborations. Learn-O développe énormément de compétences. »

Pour ces raisons, l'école a trouvé un financement avec la coopérative scolaire et les parents d'élèves. « Pendant une heure et demie, les enfants ont fait des maths, et personne n'a dit "je n'ai marre" ». Elle est pas belle l'école ?

Catherine CHAILLET



« Les savoirs s'ancrent quand on bouge », selon Thibault Villeret. Les enfants acquièrent le savoir en s'amusant. Photos Ludovic LAUDE



Un matériel pédagogique facile à prendre en main pour les enfants.

« Tout le monde est un génie. Mais si on juge un poisson sur sa capacité à grimper aux arbres, il passera sa vie à croire qu'il est stupide »  
Albert Einstein

### POUR LA PETITE HISTOIRE



Arnaud Simard à tout de suite vu quel usage pédagogique on pouvait faire de la méthode de Thierry Blondeau.

Quand Arnaud Simard, maître de conférences en mathématiques à l'ESPE de l'Université de Franche-Comté, rencontre Thierry Blondeau, accompagnateur en montagne, ils ne possèdent ni l'un ni l'autre de carte de visite. On est en 2010, ils bouclent le Tour des Géants, un trail de 330 km. Ils sont tous les deux finishers. Et seront l'un et l'autre « Sénateurs », c'est-à-dire membres de ce groupe ultra-confidentiel des ultratrailers à avoir terminé toutes les éditions de cette course hors norme. Arnaud Simard conserve toujours ce titre.

Naturellement ils parlent trail, montagne, course, difficultés endurance... Thierry Blondeau travaille à ce moment-là sur un concept de course d'orientation électronique en milieu scolaire. « Traditionnellement, l'orientation en milieu scolaire, c'est envoyer 4 gamins dans la forêt, avec la peur de les perdre, ça fait travailler au mieux le gamin qui tient la carte, et les autres le suivent. C'est pas franchement de l'orientation. Thierry Blondeau, avec sa méthode qui ne s'appelait pas encore Learn-O, parvenait à leur faire faire de l'orientation dans la cour de l'école. Et il appliquait sans même le savoir les principes de Piaget, Vygotski, Brousseau ou encore Gardner. En autodidacte, en in-

venteur ». Arnaud Simard apporte alors son sens de la didactique et son expérience de formateur. Il voit immédiatement l'usage qu'on peut faire de cette méthode pour l'apprentissage des maths. « Aujourd'hui pour apprendre, après la maternelle, on ne manipule plus. Or c'est essentiel. Dans la nature le paradigme naturel de l'apprentissage, c'est le jeu, voyez les bébés tigres. Pourquoi l'être humain serait-il le seul à apprendre en se faisant suer ? »

La méthode vaut pour les maths, mais elle peut évoluer vers toutes les matières, recettes de cuisine, tableaux de maîtres, littérature, voir les séminaires d'entreprise.

Il faut encore valider les ressentis scientifiques. Ce qu'il fait en tant que chercheur. Il multiplie donc les applications là avec le conservatoire de musique, tandis que Thibault Villeret vise un projet avec le Musée Courbet. Là c'est avec des joueurs de foot, on peut cliquer sur la balise avec le ballon au pied et faire de la conduite de balles sans s'en rendre compte. Les Ehad (établissements âgés dépendants pour personnes âgées dépendantes) peuvent y trouver matière à bien-être. Tout ça pour un investissement plutôt raisonnable environ 2 000 €.



Sortir des sentiers battus pour apprendre autrement. Les enfants adhèrent.

## Du numérique... humain

Learn-O s'appuie sur quatre piliers de l'apprentissage mis en évidence par les neurosciences.

■ **Chacun choisit** : l'enfant, l'adulte choisit sa carte dans la boîte à pioche. Il est autonome et attentif. La motivation est essentielle dans l'apprentissage. L'apprentissage, c'est du temps multiplié par de l'attention.

■ **Chacun son rythme** : on s'engage dans la tâche, sans peur d'être jugé, puisqu'on y va à son rythme. Il n'y a pas de consignes autres que celles de la carte. Ce qui permet de travailler avec des enfants primo-arrivants qui ne comprennent pas le français.

■ **Chercher l'erreur** : se tromper, c'est essayer. L'enfant valide son parcours lui-même par l'autocorrection. C'est un retour d'informa-

tion immédiat. Il peut donc recommencer et obtenir, même après plusieurs tentatives, un résultat juste.

■ **Chacun recommence avec dix cartes** : la consolidation de l'apprentissage se fait par la répétition. Et chaque carte permet de varier les situations.

Ainsi, l'enfant apprend à apprendre. Quant à bouger pour apprendre, Aristote imposait (bien avant Steve Jobs !) à ses élèves de marcher pendant ses enseignements. « Laissons les enfants jouer dehors, communiquer réellement, courir, sauter, faire du bruit, rire ensemble, s'amuser avec la connaissance. Learn-O, c'est du numérique humain et pas glacé-digital-solitaire », conclut avec raison Arnaud Simard.