

SCOLAIRES



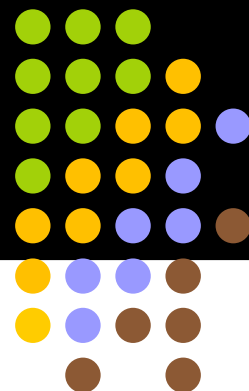
CONCEPT LEARN-O
PENSER ET SE DEPENDER !

En 2019, LEARN-O est primé « animation la plus ludique et pédagogique de France » décerné par l'Education Nationale aux journées de la pédagogie de Gardanne parmi 87 projets.



www.learno.com

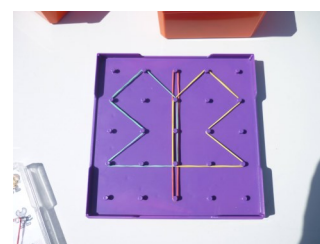
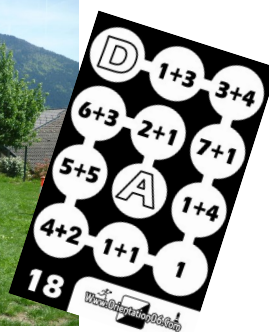
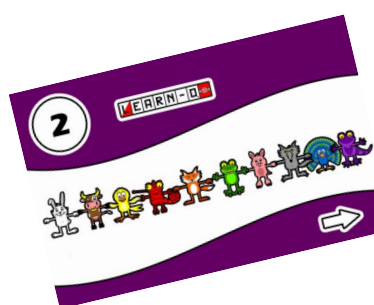
www.ambiancemontagne74.com



LE FONCTIONNEMENT

Installation en extérieur (cour d'école, terrain de sport, parc ...) ou en intérieur (gymnase, grand préau, salle d'animation ...).

Nous installons des balises électroniques (de 10 à 26 suivant les animations). L'espace confié aux élèves devient alors une tablette tactile géante afin que ce lieu connu devienne inconnu, intrigant et motivant.

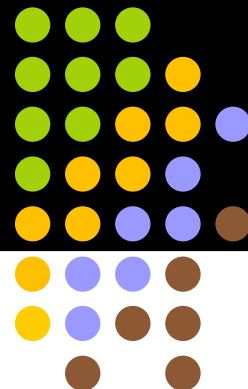


- Chaque enfant est équipé d'un doigt électronique capable de stocker des informations.
- Chaque enfant choisit une carte où est indiqué le défi.

L'animation est ainsi lancée ... la tête et les jambes feront le reste ... !

C'est parti pour une extraordinaire séance de mathématiques (calcul mental et géométrie), des exercices de logique. D'un instant à l'autre, nous basculons sur une séance de français (orthographe ou conjugaison). Mais avec le système LEARN-O tous les thèmes sont envisageables : l'histoire, la géographie, l'art, la musique, l'écologie, l'orientation





CAPACITE D'ACTION

Le concept LEARN-O existe depuis 10 ans et repose sur un réseau national de 22 prestataires répartis sur toute la France. Pour l'organisation d'événements scolaires de grande ampleur, nous nous rassemblons pour unir nos compétences, nos équipements pour assurer une prestation de très haute qualité.

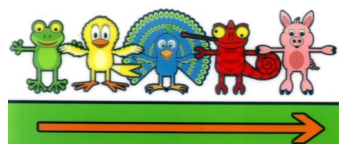
L'efficacité et l'originalité de LEARN-O : Une classe complète de 30 élèves peut évoluer sur un même site, en ayant des énigmes différentes à réaliser. Selon l'espace dont nous disposons pour installer notre matériel LEARN-O devient un terrain de jeu démesuré Pour le plaisir des participants et des enseignants. Un enfant de 3 ans peut s'exercer en parallèle avec un universitaire qui aura son spectre de difficultés à résoudre.

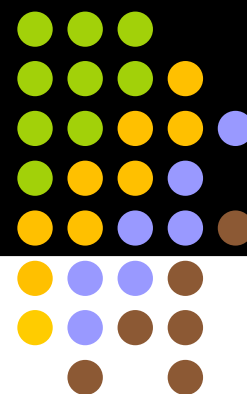
Tout est possible : activité en individuel ou en équipe pour créer une émulation supplémentaire. Mettre en place des cycles pédagogiques en abordant des thèmes différents ou en ciblant une progression spécifique dans une matière.

Durée de l'animation : Suivant les publics, nous vous proposons un format à la demi-journée ou à la journée. Pour un enfant de 3 ans, la séance durera 40mn, mais la moyenne sera autour de 1h à 1h15.

Exemple pour les scolaires :

sur une journée, nous prenons en charge 3 classes le matin et l'après-midi, soit environ 180 élèves.





TEMOIGNAGE

Tous les retours de nos élèves (de la PS au CM2), sans exception, étaient positifs. C'est une activité très ludique qui allie avec efficacité, apprentissages, sport et divertissement ensemble.

Florence, GAY enseignante Scientrier

Learn-o est facilement organisable dans tout type de structure, Nous l'avons testé en extérieur et en salle, ce qui n'a pas posé de problèmes. Grand moment de convivialité durant lequel les enfants ont appris d'une manière différente.

Gwenaëlle CHAFFARD, enseignante Ville en Sallaz

« C'était super de faire du sport en s'amusant ». **Edson CM1, Ville en Sallaz.**

« J'ai adoré les activités avec les élastiques. On devait refaire des formes avec les plots ». **Manon CM2, Ville en Sallaz.**

Manon CM2, Ville en Sallaz.

« On avait l'impression d'avoir des doigts magiques ». **Jasmine GS, Scientrier.**

« Ce qu'on a préféré c'est les défis par équipes et l'ordinateur ». **Sacha CE2, Scientrier.**



Animation LEARN-O se déroule toute l'année.

Il est recommandé de nous prévenir bien l'avance pour programmer votre animation.

Les tarifs sont envoyés par devis, après avoir étudié votre projet.

CONTACT

Fred : 06 19 69 44 46

Sylvie : 06 77 10 49 32

ambiancemontagne74@gmail.com



**Prestataire exclusif
sur la Haute Savoie**