

LÜ – D’une salle de sport à un gymnase interactif

Xavier Corman

Formateur IFC en TICE EPS, Conseiller pédagogique Idemasport (Chaineux, Belgique)

Introduction et objectifs de l’atelier pratique

Jouer, bouger, courir, rire ... c’est la base du développement physique de tout enfant (Smith-Collins, 2019). Mais comment inciter nos élèves à bouger et à se dépenser dans un monde où le jeu vidéo semble roi et maître ? Pourquoi ne pas exploiter les nouvelles technologies pour contrer certains effets pervers de leur développement exponentiel ? Cet atelier permettra aux participants de tester un dispositif technologique que certains établissements scolaires ont déjà adopté : le Lü.

Description de l’atelier pratique

Lü utilise des projections interactives géantes, un éclairage immersif et un puissant système de sonorisation qui permet d’interagir en temps réel lors d’expériences révolutionnaires d’apprentissage, d’applications et d’activités pédagogiques qui vont rendre les élèves plus actifs, curieux et passionnés. Bouger en s’amusant et apprendre en bougeant est possible grâce au concept de « Whole Child ». Dans chaque activité pédagogique sont développées un ensemble de compétences liées au corps et à l’esprit. Dès lors, le gymnase interactif Lü essaye de faire ressortir les forces de chaque enfant dans un même groupe pour leur permettre de rayonner à leur manière.

Apports et perspectives de l’atelier pratique

Avec le gymnase interactif Lü, il est possible de transformer l’éducation en déployant de nouveaux espaces immersifs d’apprentissage, où les enfants seront engagés physiquement, mentalement et socialement. L’atelier démontrera toutefois le rôle déterminant de l’éducateur physique qui reste évidemment l’artisan de l’exploitation de l’outil au plus grand bénéfice des apprenants.

Références bibliographiques

Smith-Collins, S. (2019). *Exercising the Mind and Body: Childhood, Schooling, and Physical Activity*