

## Bulletin « Robots Meet Arts » #4 - Juin 2025



### Outils et contenus - Nos dernières avancées

Après plusieurs mois de travail collaboratif, le projet Robots Meet Arts avance à grands pas, proposant deux outils complémentaires destinés aux enseignants et aux élèves :

 **Le programme de formation à destination des enseignants du primaire** est désormais finalisé  et fait actuellement l'objet d'une relecture par 16 experts aux profils variés : pensée computationnelle, pédagogie, codage et robotique, inclusion... Il sera accessible sur une plateforme Moodle dédiée, mise en ligne à la rentrée. Objectif : offrir aux enseignants un guide clair et complet pour intégrer la pensée computationnelle et ses pratiques dans les disciplines des sciences humaines.

 En parallèle, le **curriculum Robots Meet Arts** est prêt à enrichir les pratiques en classe. Il propose une série de séquences pédagogiques qui font le lien entre pensée computationnelle et disciplines des sciences humaines : langue maternelle, histoire, arts, géographie, éducation civique, langues étrangères, musique... Actuellement en cours de relecture, il sera disponible d'ici septembre dans toutes les langues du projet : anglais, français, grec, espagnol et néerlandais.

#### Un aperçu du curriculum Robots Meet Arts

 **Mission Voyageurs du Temps** – Créez des récits interactifs avec Scratch pour explorer l'histoire européenne en découvrant les séquences, les événements et les boucles.



 **Du code dans l'art** – Utilisez des LEGO Dots pour découvrir le code binaire et créer des motifs pixelisés. Une manière ludique de lier code et créativité.

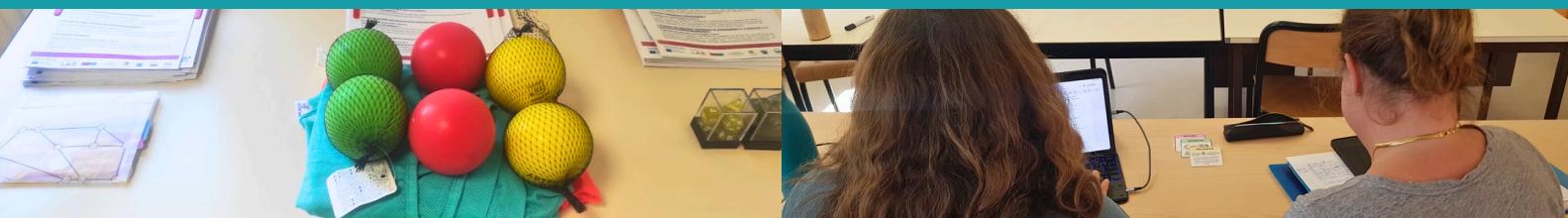


 **Changer la Rome antique ?** – Associez rôles et priviléges sociaux, puis programmez un Tale-Bot pour rejouer des scènes historiques.



 **Passe le paquet** – À travers le mouvement, comprenez comment les algorithmes de routage font circuler l'information sur Internet.





## Focus sur les actions menées en France - Journées de formation au sein de l'Inspé de l'académie de Créteil

En France, 22 professeurs des écoles en formation 🎨 ont participé à une formation Robots Meet Arts avec pour objectif d'explorer comment la pensée computationnelle pouvait enrichir l'enseignement des sciences humaines. Dispensée en 8 séances sur 6 demi-journées, la formation proposait une initiation concrète à l'approche proposée par le projet, en reliant la **pensée computationnelle** à la **créativité, l'inclusion et l'interdisciplinarité**.

Tout a commencé par une activité de mise en situation : **décomposer une routine quotidienne en étapes** — une façon ludique d'introduire la notion informatique de décomposition. Puis, une session introductory théorique a permis d'aborder les **bases de la pensée computationnelle** : reconnaissance de motifs, abstraction, algorithmes...

Les enseignants ont ensuite découvert le codage avec **le jeu du mode Danse !**, une activité débranchée où ils componaient des **chorégraphies de blocs Scratch**, testant séquençage, précision et correction d'erreurs. À partir des connaissances acquises dans les premiers ateliers, ils ont ensuite relié la pensée computationnelle aux enjeux d'apprentissage en sciences humaines en créant **des récits à embranchements**, autrement dit, des **labyrinthes narratifs**, utilisant des **logiques conditionnelles (si... alors...)**, pour stimuler la créativité en littérature, histoire et langues.

Grâce à **Passe le paquet**, ils sont allés plus loin en termes de **compréhension algorithmique**, utilisant le mouvement pour l'illustrer : en faisant circuler des balles, les enseignants ont expérimenté les principes des réseaux et des algorithmes de routage.

Forts de ces expériences, ils ont conçu **leurs propres séquences** mêlant pensée computationnelle et sciences humaines : slam 💬, frises historiques 🚶, jeux de description artistique 🎨, débats sur l'urbanisme 🏙️... autant d'activités créatives illustrant le potentiel d'une approche interdisciplinaire. Ces séquences ont ensuite été **retravaillées à travers le prisme de l'inclusion** : les enseignants ont réfléchi à la diversité des profils et adapté leurs propositions pour les rendre plus accessibles et équitables. La dernière séance les a invités à imaginer comment intégrer concrètement la pensée computationnelle dans leurs futures pratiques en classe.

Cette formation leur a permis d'explorer **l'ensemble des modules du programme Robots Meet Arts**, dans une démarche active et collaborative afin de démontrer que la pensée computationnelle peut devenir un levier inspirant et accessible pour enseigner autrement les sciences humaines à l'école primaire. Des formations similaires auront bientôt lieu en Grèce, en Espagne et en Belgique.

### Restez informer de nos réalisations

Suivez-nous sur les réseaux :



Contactez-nous : [robotsmeetarts@gmail.com](mailto:robotsmeetarts@gmail.com)

Découvrez notre site internet : [robots-meet-arts.eu](http://robots-meet-arts.eu)



Cofinancé par  
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne (Numéro de projet: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000151881). Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.





**Subject:** Native Languages (Greek)  
**Content:** Vocabulary, Dictation, Grammar, Oral skills, writing - recycling  
**Preparation time:** 60-90 min  
**Age:** 10 years old  
**Duration:** 60 - 80 min  
**Location:** school, any classroom  
**Group distribution:** groups of 3-4 students  
**Difficulty:** 2/3



Konstantinos Tasidis (K...), Amy TWAUCLLI, ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...

## Le consortium Robots Meet Arts en action

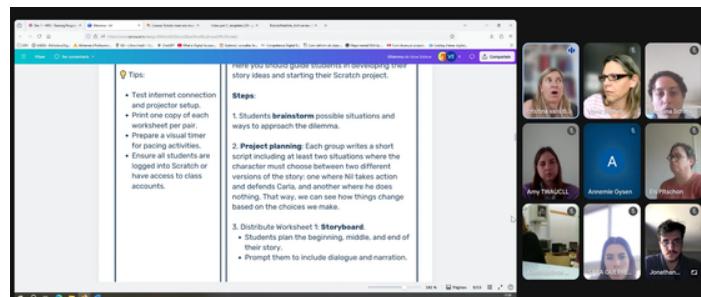
### Ateliers conjoints sur le développement du curriculum Robots Meet Arts

Le 23 mai, le consortium Robots Meet Arts a organisé un atelier d'une demi-journée réunissant les partenaires pour échanger autour des activités pédagogiques conçues dans le cadre du projet.

L'objectif : partager les **démarches de conception** de chacun ainsi que les **choix créatifs** qui les ont façonnées. Cet échange collaboratif a mis en lumière la richesse des points de vue au sein du projet, reflétant la diversité des pays, des disciplines et des contextes éducatifs représentés.

Les discussions ont montré à quel point les **spécificités culturelles, les besoins locaux et les priorités pédagogiques** ont orienté la création des activités, ouvrant la voie à de nouvelles idées pour rendre le curriculum plus inclusif et plus adaptable.

Cet atelier marque une étape clé dans l'élaboration du curriculum Robots Meet Arts, pour garantir des ressources **cohérentes, accessibles et pertinentes** pour les enseignants à travers l'Europe.



### Actions locales, objectifs communs : les partenaires en mouvement

En Grèce, les élèves de l'école de Plateos Imathias ont utilisé les robots Edison pour créer des parcours de recyclage, mêlant codage, narration et sensibilisation à l'environnement.

En France, la finale d'ITERrobots 2025 a rassemblé des centaines d'élèves autour de la robotique. L'équipe Robots Meet Arts y a animé une activité débranchée inspirée de l'apprentissage par renforcement, où les élèves ont expérimenté la prise de décision et l'adaptation des robots par essai-erreur.

En Grèce, Stimmuli a obtenu la certification LEGO® Education Academy, rejoignant une communauté mondiale d'éducateurs en robotique. Une reconnaissance qui renforce leur capacité à proposer des activités STEAM inclusives et créatives.



### Restez informer de nos réalisations

Suivez-nous sur les réseaux :



Contactez-nous : [robotsmeetarts@gmail.com](mailto:robotsmeetarts@gmail.com)

Découvrez notre site internet : [robots-meet-arts.eu](http://robots-meet-arts.eu)



Cofinancé par  
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne (Numéro de projet: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000151881). Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.