

Bulletin « Robots Meet Arts » #5 - Décembre 2025



Formation des enseignants Robots Meet Arts en Europe

Dans le cadre du projet Robots Meet Arts, les partenaires ont organisé des formations pour enseignants afin de les aider à intégrer la pensée informatique, la robotique et le codage dans l'enseignement des arts et des sciences humaines. Ces formations ont allié théorie et pratique, en mettant l'accent sur la créativité, l'interdisciplinarité et l'inclusion. Voici un aperçu des principales actions menées en France, en Grèce, en Espagne et en Belgique.

En **France**, le L.A.B, en partenariat avec l'INSPÉ de Créteil, a organisé une formation de quatre jours entre mars et mai 2025. Cette formation a permis à 22 enseignants du primaire en stage de découvrir comment la pensée informatique et les activités de codage débranchées peuvent enrichir l'enseignement de disciplines comme les langues, l'histoire, la géographie et les arts, tout en favorisant la créativité et l'inclusion.

Les participants ont découvert les principes fondamentaux de la pensée computationnelle, expérimenté diverses activités branchées et débranchées (codage chorégraphique, labyrinthes narratifs ...), réfléchi aux stratégies d'enseignement inclusif à travers des jeux de simulation, et conçu en groupe des séquences pédagogiques interdisciplinaires intégrant la pensée informatique. Une deuxième session est prévue en janvier 2026 à Paris pour une trentaine d'enseignants supplémentaires.

En **Grèce**, Stimmuli for Social Change, en collaboration avec l'école primaire de Platy, a organisé une formation de deux jours les 3 et 4 septembre 2025. Les participants se sont familiarisés avec les bases de la robotique et de la programmation, ont manipulé différents robots éducatifs (Lego Spike, Vinci Robot, Beebot, Robot Mouse, etc.) et environnements de programmation (Scratch, Scratch Jr...), ont échangé sur les pratiques d'enseignement inclusif, et ont conçu ensemble des scénarios pédagogiques originaux.



Formation des enseignants Robots Meet Arts en Europe

En **Espagne**, la formation s'est déroulée via la plateforme Moodle et comprenait un parcours présentant le contenu du programme à la fois sur le plan théorique, avec des supports tels que des documents textes ou des vidéos, et à travers des présentations pratiques en présentiel des méthodologies, logiciels et matériels pouvant être utilisés pour l'apprentissage des arts et des sciences humaines par la pensée informatique et la robotique.

En **Belgique**, des sessions de formation ont été organisées les 7 et 12 novembre à Louvain. L'objectif était d'inspirer les enseignants à intégrer des méthodes et des supports pédagogiques innovants dans différents domaines d'apprentissage à l'école primaire, tout en garantissant l'inclusion de tous les apprenants — en tenant compte des difficultés d'apprentissage, du genre et de la diversité linguistique. La formation a débuté par une présentation de la vision et des objectifs du projet, montrant comment technologie et créativité peuvent aller de pair pour enrichir les expériences en classe.

Les participants ont découvert pourquoi ces outils sont de réels instruments pour développer la résolution de problèmes, la collaboration et l'esprit critique. L'importance d'adapter les activités aux différents styles d'apprentissage pour que chaque enfant puisse participer de manière significative a été soulignée.

Les enseignants ont travaillé en petits groupes interactifs pour explorer une variété de robots éducatifs, notamment Photon, Talebot, Cubetto, Micro:bit, Edison, Indi-Sphero, Makey Makey Ces activités pratiques ont permis aux participants d'expérimenter des approches branchées et débranchées, directement reliées aux séquences pédagogiques partagées via la plateforme Moodle. Cette composante pratique a aidé les enseignants à évaluer comment intégrer la robotique dans des matières comme l'histoire, les langues ou les arts. L'ambiance était dynamique et collaborative. Les participants ont échangé des idées, partagé leurs pratiques et découvert des façons créatives de relier la robotique et les programmes existants.

Restez informer de nos réalisations

Suivez-nous sur les réseaux :



Contactez-nous : robotsmeetarts@gmail.com

Découvrez notre site internet : 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.