



"Les enseignants pensent que la robotique et le codage peuvent soutenir le développement des compétences des élèves"

(extrait de notre analyse des besoins par questionnaires et entretiens ciblés)

Analyse des perceptions et des besoins de formation des enseignants

Nous sommes ravis d'annoncer la publication du premier résultat du projet Robots Meet Arts : **l'analyse des perceptions et des besoins de formation des enseignants.**

Comment les enseignants perçoivent-ils l'usage de la robotique et du codage dans leurs pratiques d'enseignement ? Quels bénéfices identifient-ils pour les élèves ?

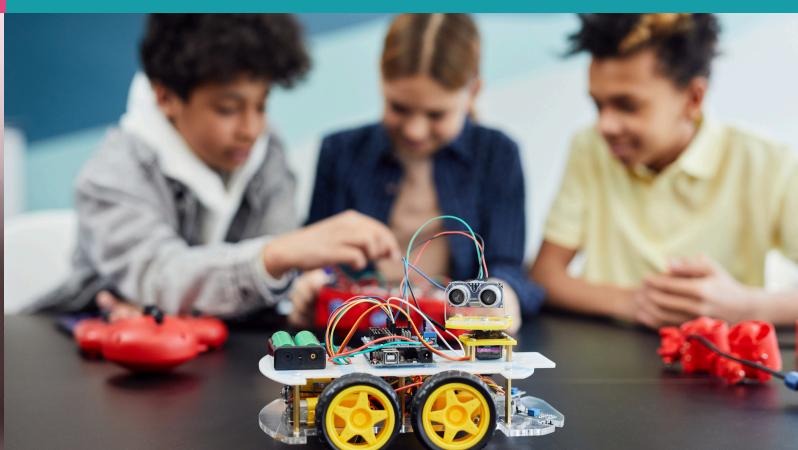
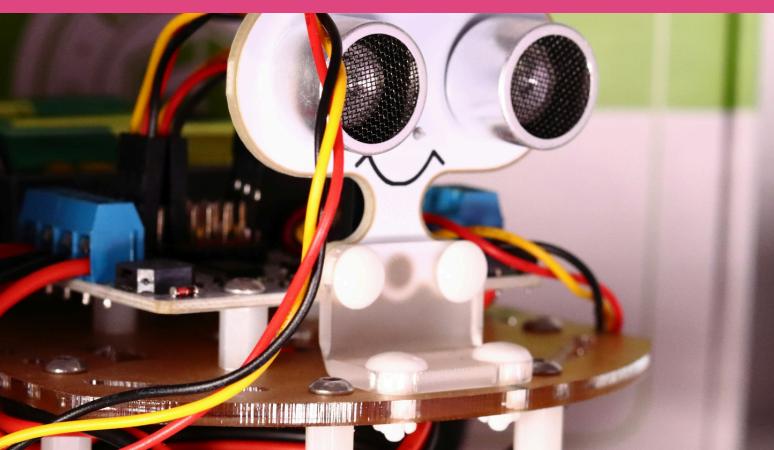
Cette analyse examine les points de vue des enseignants et éducateurs sur l'intégration de la robotique éducative et du codage dans le programme scolaire.

- **Participants :** Enseignants en France, Belgique, Grèce et Espagne.
- **Questionnaire réalisé auprès de 104 enseignants**
- **Entretiens auprès de 13 enseignants**

L'étude met en évidence les perceptions, les besoins et les défis exprimés par les enseignants concernant l'intégration de la robotique éducative :

- **Perceptions** : La majorité des enseignants interrogés considèrent la robotique éducative comme un levier important pour renforcer l'engagement des élèves et enrichir les apprentissages.
- **Besoins en formation** : Les répondants ont exprimé clairement leur besoin de formation et de ressources adaptées pour intégrer efficacement la robotique et le codage dans leur classe, y compris dans les disciplines artistiques et humaines.
- **Défis** : Les principaux obstacles évoqués sont le manque d'accès aux technologies, les contraintes de temps et l'absence de programmes de formation adaptés aux réalités de leur enseignement.

Nous vous invitons à [consulter le rapport complet](#) pour mieux comprendre ces enjeux et découvrir les pistes d'action envisageables.



Notre programme de formation



Aider les enseignants du primaire à intégrer la robotique éducative et le codage dans leur enseignement.

Le programme, actuellement en cours d'élaboration, comprendra **six modules**.

Il permettra aux enseignants de mieux comprendre le **potentiel du codage et de la robotique dans les apprentissages**, en leur fournissant des bases solides et des **outils concrets** pour les appliquer dans les disciplines artistiques et humaines.

En leur donnant les moyens d'intégrer ces technologies dans leur enseignement, ce programme vise à favoriser des **approches pédagogiques diversifiées et adaptées aux besoins de chaque élève**.

Nos modules de formation

Module 1

Découvrir la robotique éducative et la programmation

Module 2

Intégrer la robotique et la programmation dans les pratiques pédagogiques

Module 3

Utiliser la robotique et la programmation dans l'enseignement des arts et des sciences humaines

Module 4

Concevoir du matériel pédagogique inclusif

Module 5

S'initier à la programmation et à la robotique

Module 6

Mettre en pratique et partager ses expériences



Robot Meet Arts à la Nuit européenne des chercheurs

Le projet a été présenté lors de la **Nuit européenne des chercheurs** à Tarragone, en Espagne, le **27 septembre 2024**.

Le **Groupe de Recherche Appliquée en Éducation et Technologie (ARGET)** de l'Université Rovira i Virgili a animé l'atelier « **Robotique en action : programmer le futur** », proposant cinq défis autour de la robotique et de la programmation pour les enfants de tous âges.



Dessin caché

Suivez l'algorithme pour découvrir quelle figure est cachée.



Créez votre algorithme

Guidez le robot à travers les champs de fleurs pour qu'il atteigne la maison.



Bras robotisé

Vérifiez si l'algorithme permet de construire correctement la sculpture en verre.



Oiseau Flappy

Savez-vous que vous pouvez fabriquer votre propre bouton en papier et en fil de cuivre pour jouer à ce jeu sur Arduino ?



Boti Boti

Programmez la carte MicroBit pour créer un compteur de sauts. Saurez-vous battre le record de 16 sauts ?

Une occasion de découvrir ces technologies par la pratique.

Retrouvez le [fil complet sur X/Twitter](#).