

**Session n° 1C**

## **LA ROBOTIC ACADEMY : Un dispositif d'impulsion de projets de robotique pédagogique pour l'enseignement-apprentissage des STEAM dans les écoles belges.**

C'est la mise en projet, d'un groupe classe et de l'enseignant, autour d'activités technocréatives. Les apprenants sont mis face à de situations problèmes /défis à partir d'un dossier pédagogique leur permettant de découvrir des concepts STEAM, de résoudre des problèmes et de développer des compétences transversales.

En outre, l'objectif technique est que les élèves puissent maîtriser les moteurs et capteurs pour résoudre des missions complexes tout en mobilisant leurs connaissances mathématiques et en développant les compétences du 21<sup>ème</sup> siècle.

Concrètement, un animateur-expert, accompagne le groupe-classe au sein de l'établissement scolaire pendant une année, et ce tous les 15 jours.

Dans un premier temps, les enfants apprennent à monter la structure du robot selon les plans et découvrent ce qu'est un robot par libre manipulation.

Ensuite, les apprenants placés face à des situations/ défis du dossier pédagogique vont devoir mobiliser et adapter des connaissances pour pouvoir programmer un robot via un logiciel. Ce dossier les guidera, au travers de diverses expérimentations, à accroître leurs compétences techniques en utilisant concrètement les mathématiques.

Enfin, ils apprennent à résoudre des problèmes dans des domaines divers et mettre en œuvre leurs savoir-faire et savoir-être.

### **Références bibliographiques**

eBook : KEE, Damien. Activités de classe pour un prof pressé : EV3. 145 pages



#### **INTERVENANT**

Benoit Naveau

Instituteur / Animateur / Formateur

La Maison des Maths et du Numérique

[benoitnaveau@live.be](mailto:benoitnaveau@live.be)