

# La robotique éducative au service de projets créatifs et collaboratifs

Ce titre regroupe en fait deux projets collaboratifs de notre classe réalisés au cours de l'année scolaire 2017/2018 avec d'autres classes de maternelle situées dans des pays européens. Ce qui relie ces deux projets entre eux est la robotique éducative, la créativité et le fait qu'ils aient un lien avec le monde de la recherche.

Toutes les productions des classes, les objectifs des projets et la répartition des tâches, le journal de bord, les pages d'activités, ressources à disposition, le calendrier... sont visibles sur les espaces de travail des deux projets en suivant les liens suivants :

<https://twinspace.etwinning.net/46406/home>

<https://twinspace.etwinning.net/62076>

Concernant le gros projet autour de la littérature de jeunesse et la robotique, la plupart des pages sont publiques mais pour une questions de droits certaines pages ne sont accessibles qu'après authentification. Pour y accéder, il suffit de se connecter avec l'identifiant suivant : visiteur Etwinning mot de passe : etwinning

Ces deux projets : Storytelling leads to Robotics : « La robotique au service de la littérature de jeunesse » et « La robotique : une question de sens » ont été présentés ensemble à la conférence nationale eTwinning le 3 juin dernier à Poitiers sous l'intitulé « des projets créatifs en robotique : un va et vient entre la recherche et nos pratiques de classes ». Le diaporama qui a servi de base à la présentation est présent sur les espaces de travail.

Le projet sur la littérature de jeunesse et la robotique a duré toute l'année scolaire alors que le projet sur la robotique et les sens a vu le jour de façon fortuite avec l'une des partenaires du premier projet et a été réalisé en décroché à partir du mois de mars. Ces deux projets ayant été réalisés en

parallèle, les élèves ont pu commencer à comprendre la différence entre un automate et un robot.

Dans ces projets, les connaissances sont importantes mais la démarche qui a permis de les acquérir l'est encore plus ainsi que tous les savoir-être engagés..

L'activité collaborative de problème a été élaborée lors d'un séjour à L'ESPE de Nice en début d'année avec les chercheurs Margarida Roméro et Vassilis Komis. Elle a été « customisée » pour s'adapter parfaitement au contexte de notre projet.

L'évaluation a été réalisée du point de vue des enseignantes, des élèves mais aussi des parents. Il me semblait important, même si les parents n'ont pas toujours conscience des objectifs pédagogiques des activités proposées, que nous nous rendions compte de l'impact de ces projets en dehors de la classe. Les parents sont tenus informés des activités proposées au fil du temps sur le blog de la classe :

<https://blogpeda.ac-bordeaux.fr/matercapsus/>

Les projets de robotique créative sont des projets transdisciplinaires très motivants qui permettent de valoriser le statut de l'erreur. Si on se trompe, il n'y a pas de sanction. On recommence et on persévère. De plus, la pédagogie de projet permet à chaque élève de pouvoir s'impliquer davantage à un moment ou un autre. Dans ces projets on construit aussi la citoyenneté, il faut faire des choix ensemble, faire des hypothèses et propositions, développer un argumentaire, refaire en fonction des remarques des autres, voter parfois et accepter que la décision prise ne soit pas forcément celle qu'on avait choisie au départ !

Mais le mieux est encore d'aller voir nos résultats... Depuis que je fais ces gros projets de robotique, mes élèves sont particulièrement pointus dans le repérage dans l'espace et lorsqu'il faut préparer le spectacle de fin d'année. Là où je mettais deux à trois mois de travail pour une mémorisation fluide et une reproduction sur un espace différent, je mets maintenant 10 jours !