Activités en prévision sur St-Étienne de Gourgas

Dans le cadre de l'association "Le Pont"

L'association fonctionne avec une réunion "collégiale" trimestrielle qui vote sur les projets qui lui sont présentés pour être inscrits aux activité du/des trimestres suivants.

Fin 2025

Nous avons présenté le projet de proposer pour les ados/jeunes ados une découverte de la robotique et de l'I.A.

Le sujet de l'IA semble assez polémique parmi les adultes participants à la réunion décidant des nouvelles activités de l'association.
Il a donc été décidé :

- De proposer de remettre au courant de l'année 2026 la décision sur les comment et le pourquoi d'une telle activité
- De créer une commission de réflexion sur le sujet Robotique et IA
- De faire une action de présentation/sensibilisation sur ce que pourrait être une telle activité.

La réaction des adultes présents est intéressante. Elle montre le degré d'inquiétude de ces personnes face à ce sujet, et que l'information disponible est biaisée, privilégiant le côté sensationnel vis à vis du grand public.

De facto, nous rappelons :

- Que l'objet de ces ateliers est d'organiser la connaissance autour d'une technologie qui se développe à la vitesse d'un cheval au galop.
- Qu'il s'agit d'informer et préparer au plut tôt les (leurs) enfants à la maîtrise critique de ces outils.
- De les éclairer sur le caractère aujourd'hui inéluctable de l'envahissement de nos vie par ces technologies avancées.
- Que nous ne voulons pas agir comme des technophiles aveuglés mais plutôt comme des accompagnateurs des enfants pour leur permettre de savoir générer par eux-même les limites et les bonnes pratiques d'auto-défense contre les risques d'accoutumance,

d'envahissement de leur esprit.

projet pour 2026

1. L'idée est de proposer une journée de découverte de ce que nous pourrions organiser comme activité, conjointement avec les intervenants de CoderDojo Montpellier.
   Le but cette activité, qui pourrait se dérouler un samedi après-midi pour avoir parents et enfants, serait une découverte des outils et des activités à proposer aux enfants de la commune autour du thème de la robotique.
2. S'en suivra une proposition d'atelier de robotique pour les enfants - fonctionnant un peu comme un club - à date régulière. Les enfants pourrait entreprendre des projets sur une durée de plusieurs mois incluant :
   - Apprentissage de la programmation, pour atteindre un objectif en robotique
   - Apprentissage de la conception de micro-robot, à partir d'éléments de base comme une carte Arduino (micro computer)
   - Conception et réalisation (impression 3D) d'éléments de structure du/des robots dans le cadre d'un projet en collaboration avec les enfants de l'école communale. (voir infra)

Dans tous les cas, ces projets ne pourront se réaliser qu'avec la collaboration d'associations comme CoderDojo qui ont accepté avec beaucoup de gentillesse de nous mettre à disposition leur savoir-faire en la matière voir même des outils et éléments robotiques réutilisables.

Dans le cadre de l'école

En parallèle de ces activités, depuis 3 ans maintenant, dans le cadre du Pont, je mène une activité de découverte et jeux avec des enfants de 6 à 9 ans autour du langage Logo (1)

> *Pour rappel et compréhension de la suite, dans le Logo, l'enfant apprend à un robot virtuel ou réel, la Tortue, à faire des dessins géométriques ou plus pour les plus grands (ils peuvent alors aborder avec le robot tortue des problématiques de base de la robotique)*

En collaboration active avec la directrice de l'école communale, très pro-active sur ces sujets, j'ai proposé de réfléchir pour l'année 26/27 à un module combiné entre les enfants de l'école - qui feraient du logo - et les ados de l'atelier robotique du Pont :

- Les jeunes de l'atelier développent un projet de création d'une Tortue-robot physique, sa conception depuis la base jusqu'au design 3D, et enfin sa réalisation (plusieurs équipes pourraient être constituées selon le nombre de participants)
- Les enfants de l'école travaillant sur le Logo participent à ce projet en créant le design et la décoration de la carapace de la tortue.
- les jeunes de l'atelier interviennent à l'école auprès des enfants, comme assistant Logo et pour interagir sur l'avancement du projet carapace tortue (en fait, les enfants voudront peut-être faire autre chose qu'une tortue)

> (1) - D'une part, je ne suis pas un grand fan de l'approche scratch pour la pédagogie de la programmation, d'autre part, le Langage Logo n'est pas un outil d'apprentissage de la programmation (pas que..), c'est surtout une implémentation des concepts de Papert/Minsky/Piaget sur l'apprentissage de l'enfant, qui dépassent de loin les simples notions de la programmation.

Calendrier actuel et prévisionnel

Date	Sujet	Avec qui
19/01/2026	Réunion avec Marie, directrice de l'école communale	Marie, Nicolas
	Commission sur le projet robotique février	Anaïs; Claire, Thérèse, Vassy, François, Nicolas
devait avoir lieu fin février - encore jouable ?	Activité de présentation des possibilités et de la robotique pédagogique pour les enfants avec l'association CoderDojo. L'animation / présentation permettra aussi de définir avec les enfants présents et intéressés les modalités de l'action (club, atelier, périodicité, durée, etc.) Évaluation d'un budget de fonctionnement pour l'atelier.	Orga : CoderDojo, Le Pont, La commision Robotique, Marie de l'école Public : tous les parents et enfants du village
9 Mars 2026	Réunion de programmation collégiale de Pont	tous les participants et membres de cette assemblée.
avril ou mai 2026	Si OK: Réunion des participants à l'atelier, définition des objectifs, du calendrier	

Revision #2
Created 2026-02-11 15:03:55 UTC by Nicolas Farrie
Updated 2026-02-11 16:31:00 UTC by Nicolas Farrie