

# Ecole Pierre-Bourban.

## Les élèves initiés à la robotique

Le 12 juin, l'école Pierre-Bourban de La Sauvagère accueillait la journée Robotik'Orne de la circonscription de Flers, mise en place par la Direction des services départementaux de l'Éducation nationale.

Pour la 8<sup>e</sup> année, la DSDEN 61 organisait sa journée Robotik'Orne, dans cinq écoles du département. Parmi les 55 de la circonscription de Flers, c'est le pôle scolaire Pierre-Bourban qui a été sélectionné par l'Inspectrice Diane Du Pont de Romemont : **"c'est une école dynamique, qui entreprend de nombreux projets. C'est important de récompenser ce beau travail du corps éducatif, en les incluant dans notre journée Robotik'Orne. De plus, l'infrastructure est neuve, avec des espaces adaptés"**.

Yannick Ruban directeur académique adjoint ajoute : **"Nous veillons à sélectionner des établissements qui n'ont peu ou pas de matériel (tapis et grilles de jeu, robots), car cela donne un sens plus grand à la démarche. Nous apportons le matériel nécessaire, et l'objectif est d'inspirer, de guider les enseignants sur une nouvelle manière d'apprendre la robotique aux enfants"**. Ainsi, les 80 élèves ont participé à quatre ateliers, encadrés par la directrice et les quatre enseignants, et les cinq conseillers pédagogiques numériques de l'Orne.

### Quatre ateliers

Trystan Le Quellec conseiller numérique de la circonscription de Flers, présente les objectifs : **"Pour les CE, l'idée est d'appréhender les principes fondamentaux de la programmation, de la topologie et de la représentation dans l'espace. Ainsi ils codent de différentes manières : à distance par tablette, directement sur le robot, ou bien sur un objet intermédiaire sans écran. Et les langages sont multiples : code couleur, directions, pour guider le robot sur une grille ou sur une ligne. Avec les CM, nous reprenons la même mécanique, en ajoutant une dimension mathématique : mesure et instruction d'angles, de distances, pour diriger des robots plus précis"**. Yannick Ruban précise les autres enjeux : **"Les enfants prennent conscience que c'est bien la logique et la réflexion de l'humain, qui œuvrent derrière l'apparence automatique d'un robot. Il n'est pas automatique, il a été automatisé. Les exercices se font par groupe et l'utilisation des tablettes est limitée, ce qui amène les enfants à échanger, à s'écouter, se respecter"**. Nul doute que cette journée aura été bénéfique, et que certains ateliers seront re-

conduits par les enseignants pour les futures générations.



Grilles et tapis de jeu pour programmer les robots.



Les élèves guident le robot grâce à un code couleur.