



Activité

Formation accélérée en Espagne

Productions

- Une plateforme en ligne regroupant différentes fonctionnalités interactives
- Un kit de formation
- Un guide de bonnes pratiques
- Un règlement du concours
- Un E-Book « Apprendre en responsabilisant les nouvelles générations d'innovateurs ».

Pour plus d'information, vous pouvez contacter:
julien Tornior - contact@boreal-innovation.com

Partenariat

Boreal Innovation-Coopérative pour le Développement de la Créativité et de l'Innovation (France)

www.boreal-innovation.com

Quarter Mediation (Pays-Bas)

www.quartermediation.eu

Asociația de Studii Socio-Economice (Roumanie)

asse.rotind.ro

Colegiul Național Frații Buzești (Roumanie)

www.cnfb.ro

1o Epaggelmatiko Lykeio Peramatos (Grèce)

1epal-peram.att.sch.gr

Cookie Box (Espagne)

cookiebox.es



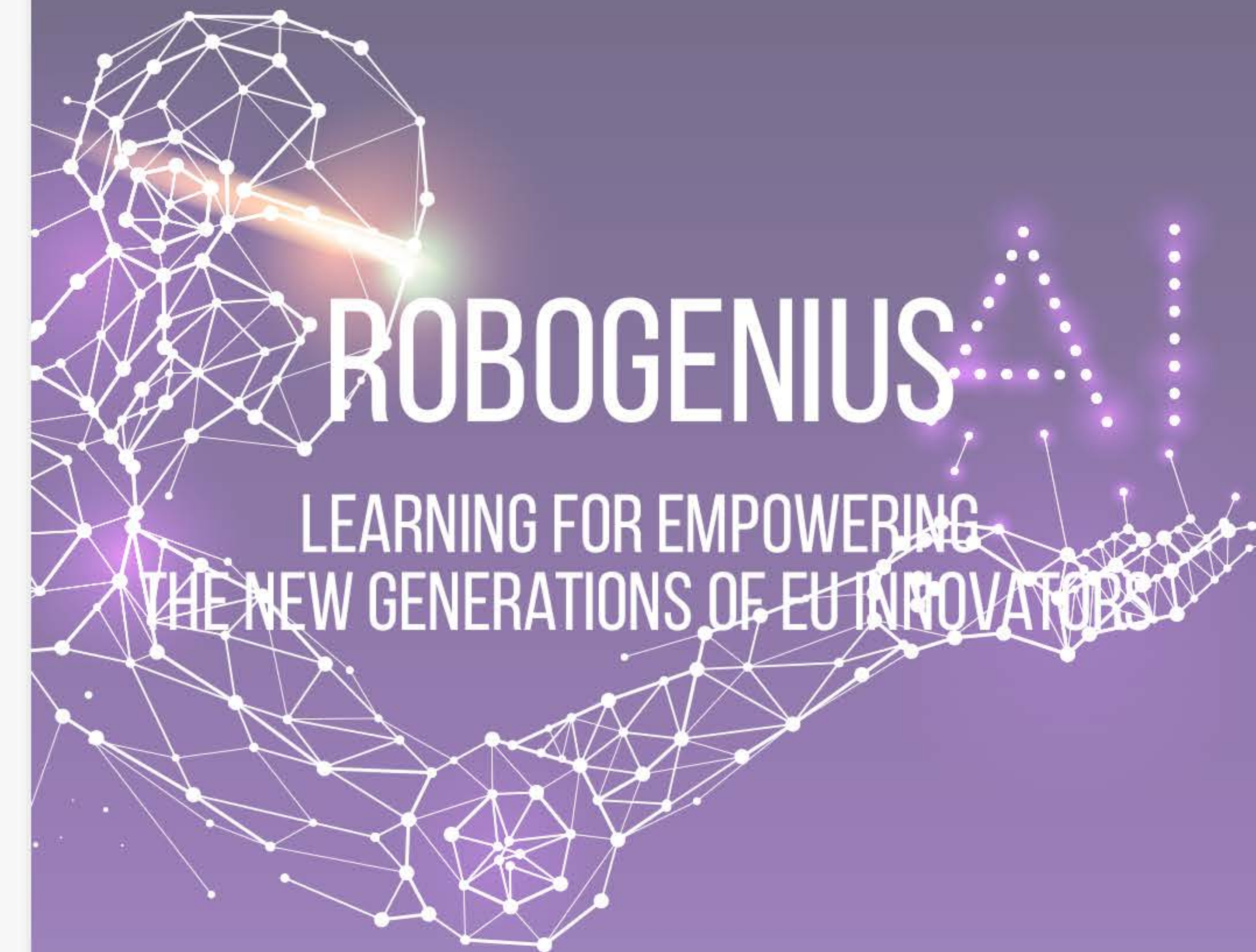
[HTTP://ROBOGENIUS.MYSCH.GR/FR/CONTEXT/](http://ROBOGENIUS.MYSCH.GR/FR/CONTEXT/)



ROBOGENIUS™



ROBOGENIUS™

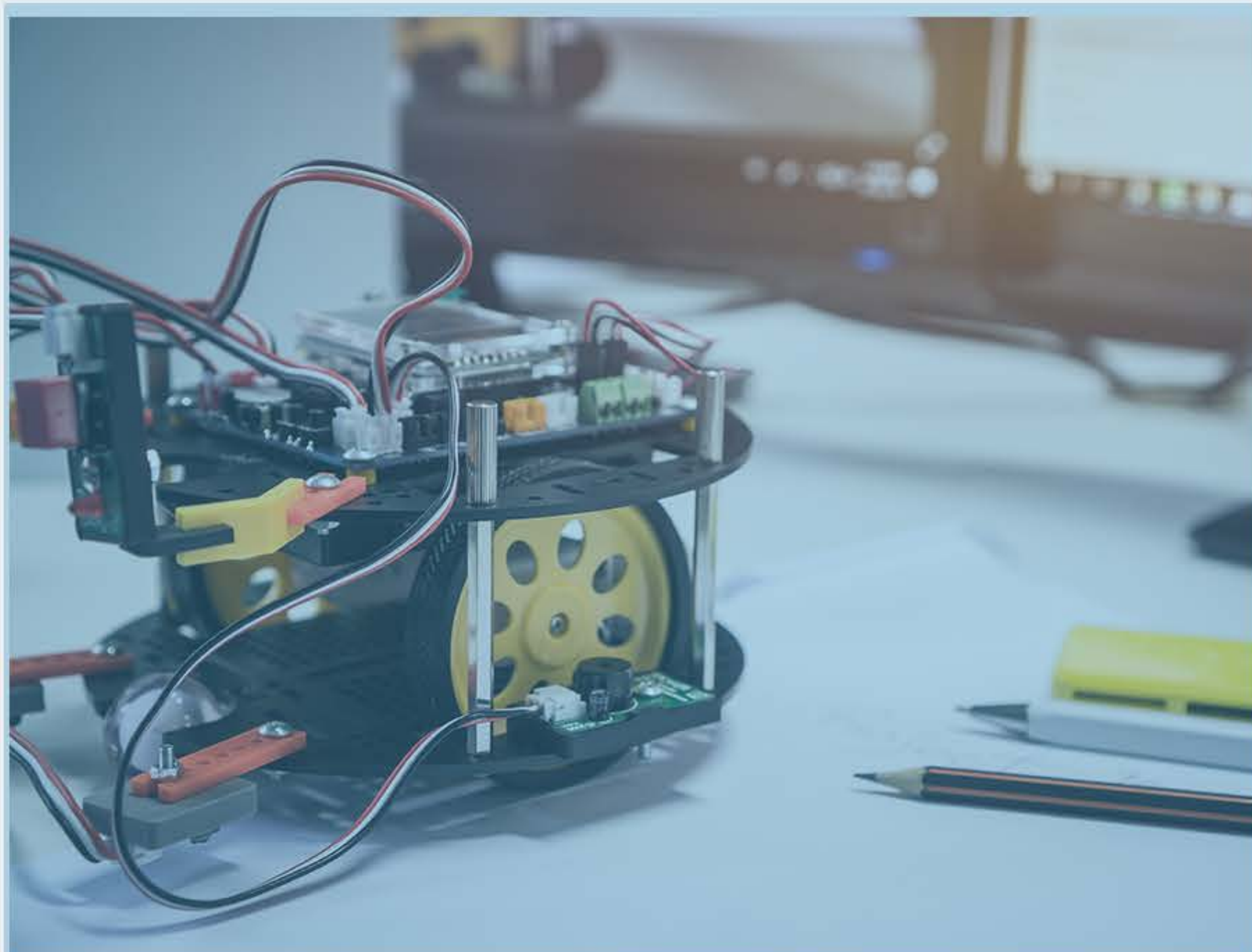


Erasmus+

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne

Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Numéro de Projet : 2018-1-FR01-KA201-047798



Contexte

Le projet ROBOGENIUS s'adresse à deux groupes cibles. Le premier, l'ensemble des étudiants du secondaire (général et professionnel). Le second, l'ensemble des professeurs qui les accompagnent, les forment et les éduquent tout au long de leurs cursus.

C'est à travers son aspect transnational que ce projet crée de la valeur ajoutée pour chaque partie prenante impliquée dans le consortium, facilitant l'échange d'expériences dans l'adaptation des productions aux différents niveaux local/régional/national tout en développant l'innovation au niveau Européen.

LE PROJET ROBOGENIUS

Les nouvelles technologies comme la robotique ou l'intelligence artificielle sont les éléments conducteurs de ce que l'on appelle la 4ème révolution industrielle. Ils ont le potentiel de transformer l'industrie, augmenter la productivité, l'efficacité et la compétitivité tout en améliorant l'impact social et environnemental.

À cet égard, et selon la stratégie éducative envisagée dans le projet, l'approche interdisciplinaire, ainsi que l'utilisation de méthodes pédagogiques visent à faciliter les processus pratiques d'apprentissage, notamment à travers le jeu.

L'innovation de ce projet réside dans la diversité des phases de création d'un robot qui permettent un large panel d'interactions pour chaque tranche d'âge. Les écoles, par exemple, pourront se servir de Lego Mindstorm, afin de réaliser l'ensemble des composantes d'un robot comme : les parties mécaniques, les systèmes électriques sécurisés, les composants électroniques liés aux différents capteurs et pour finir la partie informatique qui fera prendre vie au robot.

De cette manière, les participants au processus d'apprentissage seront plus disposés à découvrir spontanément les objectifs éducatifs. Le développement rapide de la technologie, ainsi que les changements constants des environnements naturel et social, exigent que le parcours éducatif commence à un plus jeune âge pour permettre l'adaptabilité durable des mentalités des personnes aux changements technologiques.

Objectifs

Les objectifs du projet ROBOGENIUS sont :

- Explorer une approche innovante et interdisciplinaire du parcours scolaire, en intégrant les nouvelles technologies ainsi que la pratique des LEGO Education. Cette interdisciplinarité éducative se matérialisera par des activités de robotiques, des ateliers connexes avec les groupes cibles ainsi qu'avec les partenaires du consortium et des partenaires associés.
- Identifier les principaux obstacles à l'implémentation de nouvelles approches aux différents niveaux : européens, régional, national et local en s'appuyant sur les différents systèmes éducatifs au sein du consortium.



- Générer un référentiel validé par des résultats démontrant l'intérêt pour les écoles d'inclure une démarche d'apprentissage par le jeu et d'enseignement de la robotique dans leurs programmes.
- Créer une plateforme pour un forum international de robotique, considérée à terme comme une «pépinière» pour les centres éducatifs voulant adopter une approche interdisciplinaire par le jeu les nouvelles formes de pratiques numériques.