Mettre en place des actions de culture scientifique et numérique (robotique, IA, médiation scientifique, etc...)

2 jours (14 heures) | Les 02 et 03 décembre 2025 | Paris

S'INSCRIRE ICI

PUBLIC(S)

- Animateur.rices
- Médiateur.rices
- Chargé.es de mission souhaitant démarrer des actions de culture scientifique et numérique

PRÉ-REQUIS ET NIVEAU

- Aucun pré-requis
- Niveau débutant et intermédiaire

COMPÉTENCES VISÉES

- Compétences pédagogiques
- Développement de projets
- Développement de nouveaux champs

ACCÈS À LA FORMATION

- **Modalité d'accès à la formation** : Formation financée sous réserve du financement Uniformation (pour les structures adhérentes à Uniformation et rattachées à la branche Eclat)
- **Critères qualité** :
Taux de satisfaction globale : en cours
Nombre de stagiaires formés : en cours
- **Personne en situation de handicap** : Accueil, orientation ou accompagnement des publics en situation de handicap
(contact : *Juliette Lefebvre* : jlefebvre@laligue.org)

OBJECTIFS

Être capable de :

- Identifier les enjeux, approches et actions dans le champ de la culture scientifique et numérique
- Concevoir et mettre en place des activités de culture scientifique et numérique dans sa fédération
- Expérimenter et s'appropriier des projets et ressources pédagogiques pour mener des ateliers avec des publics

MODALITÉ D'ÉVALUATION

- Auto-évaluation
- Évaluation à chaud
- Bilan final

INTERVENANT(S)

- Sébastien Trouvé, chargé de mission Développement pédagogique au centre confédéral de la Ligue de l'enseignement
- Intervenant.es de fédérations de la Ligue de l'enseignement
- Partenaires

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

- Méthode pédagogique active et participative
- Exemples de cas concrets, mise en situation ou études de cas pratiques

CONTACT(S)

Sébastien Trouvé, , chargé de mission Développement pédagogique au centre confédéral de la Ligue de l'enseignement - strouve@laligue.org

Mettre en place des actions de culture scientifique et numérique (robotique, IA, médiation scientifique, etc.)

2 jours (14 heures) | Les 02 et 03 décembre 2025 | Paris

[S'INSCRIRE ICI](#)

CONTENU

JOUR 1

Matin

- Enjeux et approches de la culture scientifique et numérique
 - ✓ Définir les concepts clés (Méthode scientifique, pensée critique, littératie des données...)
 - ✓ Évaluer l'importance et les bénéfices pour nos publics dans le contexte sociétal actuel
- État des lieux des actions des fédérations de la Ligue
 - ✓ Analyser les actions déjà existantes dans le réseau de la Ligue
 - ✓ Discuter et partager des expériences et de leurs adaptations possibles

Après-midi

- Introduction à la robotique éducative
 - ✓ Résumer les concepts de base (Programmation, mécanique, électronique, capteurs, actionneurs...)
 - ✓ Démontrer l'utilisation de différents kits robotiques
- Atelier pratique de robotique éducative
 - ✓ Expérimenter des activités numériques déconnectées
 - ✓ Construire et programmer un robot
 - ✓ Évaluer l'adaptation à différents publics

Méthodes pédagogiques

- Apports théoriques
- Restitution en collectif
- Présentation d'expériences
- Démonstration d'outils
- Mise en situation / Ateliers pratiques

JOUR 2

Matin

- Introduction à la programmation
 - ✓ Illustrer les concepts de base de la programmation (Variables et type de données, opérateurs, algorithmes...)
 - ✓ Démontrer l'utilisation d'outils de programmation visuelle (en bloc)
- Atelier pratique de programmation
 - ✓ Créer un projet simple en groupes
 - ✓ Adapter le projet pour différents publics

Après-midi

- Introduction à l'intelligence artificielle
 - ✓ Retracer l'évolution de l'IA et examiner ses concepts fondamentaux
 - ✓ Décrypter les fondements, mécanismes et applications de l'IA
- Atelier pratique autour de l'IA
 - ✓ Identifier des outils pédagogiques sur l'IA
 - ✓ Manipuler des outils dans des exercices pratiques

Méthodes pédagogiques

- Apports théoriques
- Démonstration d'outils
- Mise en situation / Ateliers pratiques
- Apports méthodologiques
- Restitution en collectif