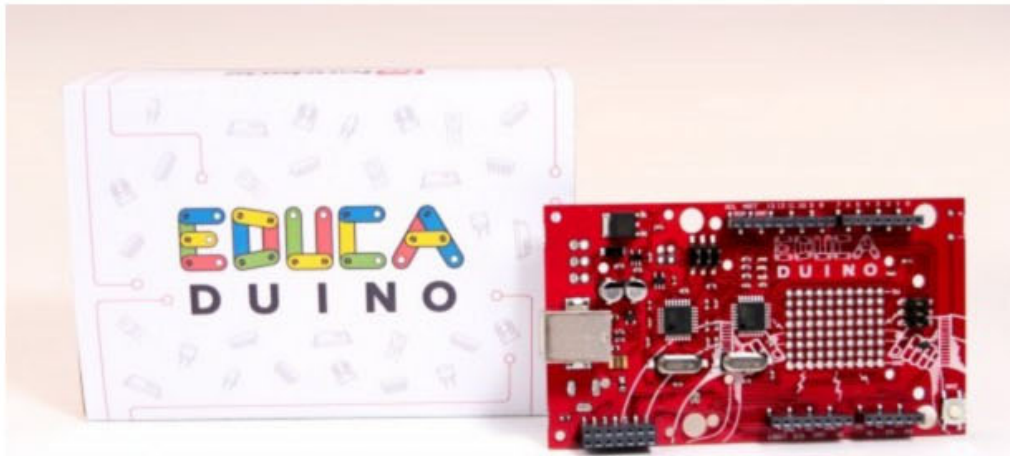


# Educaduino : pour que la programmation à l'école devienne un jeu d'enfant

mercredi 25 septembre 2013

|        |         |       |    |        |                |
|--------|---------|-------|----|--------|----------------|
| 25     | 5       | 1     | 1  | 0      | 0              |
| J'aime | Tweeter | Share | G+ | Pin it | commentaire(s) |

Le projet Educaduino repose sur le concept de l'arduino, une petite carte programmable en open source qui, en fonction des capteurs et des composants ajoutés, offre différentes applications.



Présenté hier à [La Cantine](#), le projet [Educaduino](#), imaginé par l'entreprise [Eurosmart](#) et soutenu par l'agence La Fonderie, se présente comme un arduino "Made in France" dédié au monde de l'éducation.

Petite carte programmable en open source, l'arduino offre différentes applications en fonction des capteurs et des composants qui lui sont ajoutés. L'arduino se transforme alors en mini-ordinateur et permet, par exemple, de fabriquer une télécommande, un éthylotest ou bien un radar. **"Le principe est le même que le concept des LEGO"**, explique Charlotte Feraille, chargée de mission à La Fonderie, "on construit ce que l'on veut à partir de différentes briques".

L'idée développée par Eurosmart consiste, elle, à enrober l'arduino d'un kit pédagogique complet afin de **permettre aux professeurs de s'approprier le plus facilement possible cette technologie**. En ligne de mire: un **apprentissage le plus ludique possible de la programmation à l'école**. Le kit propose ainsi une carte programmable, un sujet de TD et les composants dédiés, ainsi que des liens vers les communautés concernées.

Le projet Educaduino a, par ailleurs, été pensé et conçu de manière **collaborative** avec l'aide d'une dizaine de professeurs, qui implémenteront cette pratique dans leurs propres classes.

Outre sa dimension ludique, Educaduino vise également à proposer **un apprentissage progressif**. "On peut très bien imaginer une évolution où les élèves de 6ème réaliseraient simplement un copié-collé du programme sur la carte tandis que les élèves de 2de créeraient eux-mêmes le programme en question" ajoute Charlotte Feraille.

Un projet prometteur qui, en outre, serait peu coûteux. Reste toutefois à évangéliser les différents décideurs sur le sujet. Une mission que l'agence numérique de [La Fonderie](#) s'attache à mener aux côtés de l'entreprise Eurosmart, après l'avoir aidée à penser son évolution en fonction des nouvelles technologies.