

Objet de la commission et du projet

Cette commission est née des interrogations légitimes de membres sur la pertinence d'introduire un sujet comme la Robotique et plus encore l'intelligence artificielle (IA en français, AI en anglais).

Le projet est né lui de la suite d'un travail effectué au cours de session "des matinées de mouflets", co-animées par Mélanie et Nicolas autour "d'ateliers Logo".

Logo est un langage de programmation conçu en 1967 par Seymour Papert, en collaboration avec Daniel Bobrow et Wally Feurzeig. Son ambition était de créer un environnement où l'enfant pourrait **interagir avec un robot virtuel ou physique** — incarné par la "tortue", un curseur graphique se déplaçant à l'écran en traçant des lignes. Cette tortue n'est pas un simple outil de dessin : elle est pensée comme un **alter ego numérique**, un personnage avec lequel l'enfant peut s'identifier, projeter ses intentions et expérimenter des concepts comme les boucles, les procédures ou la récursivité.

L'idée clé de Papert était d'offrir à l'enfant un **médium pour externaliser sa pensée** : en programmant la tortue, l'enfant formalise ses idées, les teste, et les ajuste, comme dans une conversation avec un partenaire. Ce **transfert vers autrui** (la tortue) favorise une appropriation active des concepts, bien au-delà d'un simple apprentissage de la programmation.

Paragraphe travaillé avec Mistral.ai

Logo a marqué l'histoire de l'éducation numérique en France en rendant la programmation accessible et créative. J'ai (Nicolas) eu le privilège de travailler à son développement en France avec Seymour Papert et les équipes de Jean Piaget.

L'idée de prolonger ce travail autour à donc naturellement

Revision #2

Created 2026-02-14 11:18:47 UTC by Nicolas Farrie

Updated 2026-02-14 12:19:01 UTC by Nicolas Farrie