



ENSEIGNER L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE GRÂCE À LA ROBOTIQUE ÉDUCATIVE OPEN SOURCE

[HTTPS://FOSSBOT4AI.EU/](https://fossbot4ai.eu/)

[@FOSSBOT4AI](#)

Le projet FOSSBot4AI officiellement lancé

Réunion de lancement



Le projet FOSSBot4AI a été officiellement lancé lors de la réunion de lancement tenue le 26 novembre 2025 à ECAM-EPMI (France), réunissant l'ensemble des partenaires du projet, à la fois en présentiel et à distance. La réunion a débuté par une présentation de la vision du projet, de ses objectifs et de son impact attendu.

La réunion s'est conclue par la présentation des partenaires et un aperçu complet de la structure, du calendrier et des principaux résultats du projet. Chaque lot de travaux a ensuite été présenté en détail : la gestion de projet et l'assurance qualité (WP1), le cadre pédagogique en IA (WP2), le développement du robot FOSSBot v2 (WP3), l'Académie numérique et le simulateur (WP4), et la stratégie de mise en œuvre et de diffusion (WP5). Ces échanges ont permis aux partenaires de clarifier leurs responsabilités, d'harmoniser leurs méthodologies et de définir des outils et des procédures de travail communs. La réunion s'est conclue sur une note de collaboration renforcée et un engagement partagé envers la réussite du projet, confirmant une compréhension claire et partagée de la feuille de route, des livrables et des prochaines étapes.



À propos du projet

FOSSBot4AI est un projet Erasmus+ KA220-HED d'une durée de 30 mois, centré sur la conception d'une nouvelle génération d'expériences d'apprentissage en intelligence artificielle.

Objectifs principaux

- Démocratiser l'enseignement de l'IA dans l'enseignement supérieur
- Développer un robot éducatif open source (FOSSBot v2)
- Créer une Académie numérique et une plateforme d'apprentissage de l'IA
- Concevoir des cadres pédagogiques innovants et fondés sur l'expérimentation
- Renforcer la collaboration entre les institutions européennes

L'écosystème FOSSBot

FOSSBot4AI propose un écosystème d'apprentissage complet :

- Robot éducatif (FOSSBot v2)
- Modules d'apprentissage en IA
- Plateforme d'Académie numérique
- Simulateur virtuel (jumeau numérique / Digital Twin)

Cet écosystème permettra aux étudiants d'apprendre l'intelligence artificielle par l'expérimentation concrète.

Points forts de la réunion de lancement

La réunion de lancement a marqué une étape importante pour le projet :

- Présentation de la vision du projet et de la feuille de route
- Alignement sur le plan de gestion du projet (WP1)
- Premiers échanges sur le cadre pédagogique en IA (WP2)
- Partage d'idées entre les partenaires
- Définition des prochaines étapes et de la stratégie de collaboration

La réunion s'est conclue par une forte implication des partenaires et un engagement commun en faveur de la réussite du projet.



Co-funded by
the European Union

FINANCÉ PAR L'UNION EUROPÉENNE. LES OPINIONS EXPRIMÉES N'ENGAGENT QUE LEURS AUTEURS ET NE REFLÈTENT PAS NÉCESSAIREMENT CELLES DE L'UNION EUROPÉENNE NI DE L'AGENCE EXÉCUTIVE EUROPÉENNE POUR L'ÉDUCATION ET LA CULTURE (EACEA). NI L'UNION EUROPÉENNE NI L'EACEA NE SAURAIENT EN ÊTRE TENUES RESPONSABLES.



Développement du cadre pédagogique en IA (WP2)

La prochaine phase du projet portera sur le développement du cadre pédagogique en intelligence artificielle (WP2), qui constituera la base pédagogique de FOSSBot4AI. Ce cadre définira la structure, la méthodologie et les principes clés de l'enseignement de l'intelligence artificielle à l'aide de FOSSBot, en garantissant cohérence et homogénéité entre tous les établissements partenaires.

Définition des modules et des activités d'apprentissage

Sur la base de ce cadre, les partenaires concevront et affineront conjointement des modules pédagogiques et des activités d'apprentissage. Ceux-ci comprendront des projets pratiques, des travaux de laboratoire et des approches pédagogiques innovantes, alignés sur les cinq grandes idées de l'IA, afin d'assurer un équilibre solide entre théorie et application pratique.

Premiers travaux sur la conception de FOSSBot v2

En parallèle, les équipes techniques entameront la conception et le développement de FOSSBot v2, la nouvelle génération du robot éducatif. Ce travail portera sur la définition des spécifications matérielles et logicielles, l'intégration de capteurs et de fonctionnalités d'intelligence artificielle, ainsi que l'alignement avec les besoins pédagogiques identifiés dans le WP2.

Préparation de l'Académie numérique

Enfin, le projet commencera à préparer la Digital Academy FOSSBot4AI, une plateforme en ligne destinée à accueillir des ressources pédagogiques, des cours et des contenus interactifs. Cet environnement, combiné au futur simulateur (jumeau numérique / Digital Twin), permettra des expériences d'apprentissage flexibles, hybrides et internationales pour les étudiants à travers l'Europe.



De la planification à la mise en œuvre

◆ Et maintenant ? ◆

À la suite d'une réunion de lancement réussie, le projet FOSSBot4AI entre désormais dans une phase charnière de transition entre la planification stratégique et la mise en œuvre concrète. En s'appuyant sur une vision partagée, des objectifs clairement définis et des méthodologies harmonisées, les partenaires engagent les premières activités opérationnelles, à la fois sur les volets pédagogiques et techniques. Cette étape visera à transformer les concepts en cadres structurés, à concevoir des contenus pédagogiques pratiques et à lancer le développement des composants centraux du projet. Elle constitue une phase décisive pour garantir des résultats innovants, cohérents et à fort impact, en ligne avec les ambitions du projet.