



Agent(e) d'univers en Robotique

DATE D'ENTRÉE EN FONCTION : SEPTEMBRE 2025

Description de poste

Présentation de l'employeur :

Ruelle de l'avenir est un organisme à but non lucratif situé dans le quartier Centre-sud de Montréal, qui œuvre à motiver et soutenir la persévérance scolaire chez les 4 à 16 ans en proposant ses activités aux écoles se trouvant sur le territoire du CSSDM.

Description du mandat :

Poste saisonnier (septembre à mai de chaque année), temps plein (35 heures/semaine)

Ruelle de l'avenir est à la recherche de candidats pour combler son poste d'agent en robotique pour les classes du 3^e cycle du primaire (5^e et 6^e année). Relevant directement de la conseillère pédagogique, le titulaire du poste est responsable de la planification et l'exécution des ateliers de programmation et de robotique. Le ou la candidat(e) recherché(e) doit démontrer de la facilité à communiquer avec les élèves de 11 à 12 ans et à répondre à leurs questions en lien avec la programmation, le codage et les mécanismes en robotique. Il ou elle doit faire preuve d'autonomie et être passionné(e) pour l'innovation et la technologie et capable de vulgariser le sujet de façon créative.

Principales responsabilités :

Se familiariser avec la planification détaillée mise en place des différents ateliers, du matériel et des logiciels utilisés pour la session en robotique.

Prendre contact avec les enseignants choisis et établir un horaire de visite des classes sélectionnées.

Effectuer un suivi rigoureux avec les différents groupes scolaires sélectionnés pour chaque session, à raison de deux sessions par année.

Expliquer aux élèves le vocabulaire mécanique, les concepts de programmation ainsi que les différentes fonctions du matériel utilisé en robotique.

Élaborer du matériel visuel, en images numériques ou en audiovisuel, pour assurer la compréhension des concepts robotiques enseignés.

Initier les élèves à la programmation visuelle avec Scratch, puis les amener à contrôler des robots ou des dispositifs interactifs à l'aide de matériel de robotique éducative comme Micro:bit, MakeyMakey, Sphero ou Lego Spike Prime.

Posséder une connaissance du vocabulaire employé en mathématiques 3^e cycle ainsi que des notions du programme de formation de l'école Québécoise

Effectuer toute autre tâche connexe demandée par son supérieur.

Exigences et compétences :

- Diplôme d'études collégial dans un domaine touchant aux sciences et technologies
- 1 à 2 années d'expérience pertinente en animation\enseignement\éducation serait un atout
- Connaissance du langage de programmation de type SCRATCH
- Connaissance du matériel en robotique Sphero, Micro:bit, MakeyMakey, Lego Spike Prime serait un atout
- Excellente capacité à communiquer avec les élèves de 11 à 12 ans et à répondre à leurs questions
- Excellente capacité à interpréter et comprendre des plans et modèles de robotique
- Excellente compréhension des concepts de construction d'ensembles mécanisés, de programmation et de codage
- Stimulé par la recherche de faire autrement, par l'innovation
- Excellente compréhension des outils numériques
- Aimer et avoir le sens de l'expérimentation au plan technologique
- Sens de logique
- Esprit créatif

Supérieur immédiat

- Conseillère pédagogique

Lieu de travail

- 2040, rue Alexandre DeSève, Montréal et les écoles primaires sélectionnées sur le territoire du CSSDM (déplacements obligatoires).

Horaire de travail

- **Date d'entrée en fonction : septembre 2025**
- **35 heures/semaine, de jour. Poste saisonnier de septembre 2025 à mai 2026 avec possibilité de reconduction pour l'année scolaire entière de 2026-2027**

Conditions de travail

- Selon la politique de l'organisme.

Salaire

- À discuter selon l'échelle en vigueur

Postuler avant le 20 juin 2025

À l'adresse courriel suivante : LaraZ@ruelledelavenir.org