cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation et robotique 1 – Explorateur



Description:

Le niveau Explorateur de cette formation vous permet d'une part de vous familiariser globalement avec le domaine et d'autre part, de comprendre ce qu'est la différence entre programmation informatique et code informatique. Vous y trouverez des idées d'exploitation pédagogique en lien avec des compétences disciplinaires et non disciplinaires (transversales). Vous découvrirez plusieurs outils vous permettant de vous préparer à animer une activité en classe au niveau Architecte.

Badge attribué à : lavm0159-uqar-ca
https://www.cadre21.org/membres/7988d72081d055843e925ba8

Date d'obtention : 2025-03-01 19:50:48

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation et robotique 1 – Explorateur

1 - Quel est votre point de vue ou votre première réflexion sur le thème de la programmation et la robotique ?

Je trouve que la programmation et la robotique sont des outils pédagogiques très intéressants, même si je ne les maîtrise pas encore totalement. Ce sont des domaines qui permettent aux élèves de développer leur logique, leur créativité et leur capacité à résoudre des problèmes. De plus, avec l'évolution du numérique, il me semble important d'initier les enfants à ces concepts dès le plus jeune âge. J'aimerais en apprendre davantage pour pouvoir les intégrer progressivement dans ma pratique enseignante. Je pense donc que la programmation ou la robotique peut être pertinente dans les écoles, mais qu'elle doit d'abord être bien maitrisée par l'enseignant. C'est donc pour cette raison que je pense que chaque enseignant devrait recevoir une formation en programmation afin de bien pouvoir la mettre en pratique dans une classe. Par contre, à première vue, je trouve que la programmation semble complexe, surtout pour un enseignant débutant dans le domaine.

2 - Comment cette posture/approche pédagogique pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement ?

En tant qu'enseignante, j'utiliserais cette approche pédagogique dans ma classe sous la forme d'une résolution de problème. En effet, je m'assurais de sélectionner un outil de programmation plutôt simple pour commencer, tel que ScatchJR et je demanderais aux élèves de reproduire une séquence projetée au tableau. Ils doivent donc fonctionner par essais-erreurs pour trouver la programmation qui mène au résultat projeté sur le tabeleau. Je pense que cette façon de faire permettra aux élèves de s'engager dans le processus et de découvrir par eux-mêmes les fonctionnalités de la plateforme de programmation. Ainsi, lorsque je leur proposerai un projet plus complexe de programmation, ils seront déjà plus à l'aise avec la plateformes et ses fonctions. Par la suite, je pourrais leur proposer des projets qui font des liens avec diverses matières afin de faire du multidisciplinaire et solliciter les compétences transversales.

3 - Quel serait l’impact (motivation, engagement, réussite) sur les élèves d’intégrer la programmation et la robotique à votre pratique ?

Puisque j'intègrerais cette pratique sous la forme d'une résolution de problème, je pense que la programmation susciterait l'intérêt et la motivation des élèves. En effet, leur proposer une situation problème vient leur causer un déséquilibre, une situation qu'ils doivent résoudre pour retrouver leur équilibre. L'activité serait donc vue comme un défi et cela les motiverait à apprendre. De plus, cette approche pédagogique permet de rendre les apprentissages accessibles à tous, car la programmation permet de varier les méthodes d'enseignement, d'évaluation et de production. De ce fait, la programmation pourrait être motivante pour un élève qui vit, par exemple avec des difficultés en écriture. Finalement, cette approche rend les apprentissages concrets et permet aux élèves d'être placés dans l'action, ce qui peut susciter leur motivation et leur engagement.