CADRE21

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 : gboj0001-uqar-ca
https://www.cadre21.org/membres/gboj0001-uqar-ca

Date d'obtention : 2025-04-19 13:51:45

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 ?
Selon moi la programmation et la robotique sont des activités humaines qui consistent à créer des codes qui permettent à l'ordinateur d'exécuter une tâche bien précise ou à résoudre un problème. Pour faire la programmation, il faut obéir aux contraintes d'un langage de programmation.
2 - Comment cette posture/approche pédagogique pourrait-elle s’insérer dans votre enseignement ?
La programmation peut être utilisée dans diverses disciplines. La programmation sera un moyen pour permettre aux élèves d’atteindre leurs objectifs d’apprentissage. Par exemple, si je détecte les difficultés de collaboration de mes élèves, je pourrai intégrer une activité d’apprentissage qui mobilise la programmation informatique. Au cours de la réalisation de cette tâche, les élèves pourraient travailler en équipe et je vais les superviser. Cette approche pédagogique peut également être intégrée en mathématiques et contribuer à développer la pensée logique chez les élèves.
3 - Quel serait l’impact (motivation, engagement, réussite) sur les élèves d’intégrer la programmation et la robotique à votre pratique ?
Assurément l'insertion de la programmation et de la robotique à ma pratique enseignante aiderait à accroitre la motivation, l'engagement et la réussite des élèves. En effet, cette approche peut être utilisée pour motiver et favoriser l'implication de certains élèves qui préfèrent les activités numériques aux activités d'enseignement classiques. Par ailleurs, l'insertion des activités de programmation peut accroitre l’estime de soi des élèves qui n’arrivent pas toujours à rayonner dans les matières scolaires de base et ainsi favoriser leur réussite scolaire.