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 : keaj0005-uqar-ca
https://www.cadre21.org/membres/8f92095224fbddf3ca072425

Date d'obtention : 2025-04-22 19:00:23

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 ?

Ma première réflexion est qu'au départ, ce monde numérique peut sembler complexe, surtout si nous n'avions n'a pas soi-même une base de formation avec ces outils novateurs. Cependant, cette formation m'a fait réaliser que ce n'est pas nécessaire d'être une experte pour commencer à mobiliser la programmation et la robotique dans ma classe, et que je peux apprendre en explorant avec mes élèves (comme avec Scratch, d'ailleurs, qui est une plateforme que nous avions explorée dans le cadre de notre cours de numérique).

Je crois aussi que lorsque la majorité des personnes pensent à la programmation ou à la robotique, nous faisons rapidement une référence avec des emplois spécialisés qui rejoignent davantage de domaine (comme l'ingénierie). Par contre, cette formation met la lumière sur les multiples bienfaits de ces pratiques en lien avec le développement cognitif et des fonctions exécutives ainsi que la mobilisation des compétences transversales chez les élèves.

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

Je visualise une panoplie de possibilités de mobiliser l'approche par projets, en intégrant la programmation à d'autres disciplines, comme le français, les mathématiques, l'art, etc. Comme mentionné à la question précédente, c'est aussi un bon levier pour travailler des compétences transversales comme la collaboration, la résolution de problèmes et l'autonomie. J'y vois un excellent moyen de favoriser l'engagement actif des élèves dans ma future classe, en leur plaçant dans une posture active et de découverte. De plus, ces tâches prennent souvent un aspect ludique, ce qui rejoint ma croyance de faire des apprentissages dans un climat plaisant et dynamique.

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

Tout ce qui sort du moule de l'approche plus traditionnel suscite normalement un plus grand enthousiasme chez la majorité des élèves. Il est rare que les élèves aient déjà un accès à ce monde numérique, alors l'idée de découvrir cette nouveauté peut aussi être une motivation. C'est leur chance de découvrir ou de mobiliser des talents qui sont peu travaillés habituellement dans le cadre scolaire ...

Je crois aussi que la manipulation ainsi que les nombreuses possibilités ou la flexibilité à l'égard des productions favorisent la réussite d'un plus grand nombre d'élèves (en raison des possibilités intéressantes de différenciation). Les élèves qui vivent des difficultés dans les matières davantage « scolarisantes » se verraient peut-être exceller, ce qui favoriserait leur confiance en eux.