

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 : [ecprevos-ualberta-ca](https://www.cadre21.org/membres/fd775e70df59d7ed8e83c71e)

<https://www.cadre21.org/membres/fd775e70df59d7ed8e83c71e>

Date d'obtention : 2025-11-19 17:25:50

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 ?

Ce module rend bien claire qu'enseigner les fondamentaux de la programmation et de la robotique à nos élève est fondamentale pour qu'ils puissent évoluer dans notre monde où l'activité économique est étroitement lié au numérique et à l'automatisation. De plus, les aider à comprendre comment fonctionne les technologies qu'ils utilisent tous les jours (même si cette compréhension reste superficielle au début) les aidera à développer leur littératie numérique.

J'avoue ne pas avoir été convaincu par les arguments économiques présentés en début de présentation, car je ne pense pas que l'École doit se contenter de former de futurs travailleurs, mais il est indéniable que les projets de programmation et de robotique peuvent tout à fait s'insérer dans une perspective d'apprentissage pour la joie d'apprendre et de se développer (en témoigne mon émerveillement et celui de mes camarades universitaires lors de nos projets lié aux TIC). Je pense que les recherches montrant que travailler sur des projets de programmation et de robotique aide les élèves à développer leur capacité à résoudre des problèmes, à développer leurs capacités logique et leurs capacités d'abstraction bien plus convaincant.

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

En tant qu'enseignant de langues et d'études sociales, j'ai toujours eu à coeur d'aborder la littératie numérique autant que possible dans mes cours. Après cette formation, je pense que je peux pousser cela plus loin et envisager des projets de robotique et programmation dans mes cours. Par exemple en ESL / FSL je pourrai tout à fait concevoir des projets où pour programmer quelque chose il leur faut suivre des instructions dans la langue cible. En études sociales, on pourrait imaginer la programmation d'un long chemin de fer, ou faire réfléchir les élèves à comment un développement technologique vu en classe fonctionnait et quel impact celui-ci a pu avoir.

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

Je pense que beaucoup d'élèves seront motivés car ils aiment les démarches actives. Le problème est que certains élèves vont vite rencontrer un mur de difficulté auquel ils ne s'attendent pas si nous n'avons pas bien pensé l'activité ou si nous ne les accompagnons pas suffisamment. De la même manière, certains élèves seront dors et déjà "checked out" car leur socialisation passé leur fait penser que la technologie ce n'est pas leur truc. Il faut donc réussir à motiver ces élèves, cela passera par une bonne conception de l'activité, une bonne amorce, et un support constant afin que les élèves ne se retrouvent pas en échec malgré leurs efforts.