

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation et robotique 1 – Explorateur

cadre21



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 :

<https://www.cadre21.org/membres/1a06aba0509fda7403fbda39>

Date d'obtention : 2025-11-19 23:09:48

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 ?
200 caractères minimum

À mon avis, la programmation et la robotique représentent aujourd'hui des compétences essentielles pour préparer les élèves au monde dans lequel ils vivent. Elles ne servent pas seulement à apprendre à utiliser des outils technologiques, mais surtout à développer des habiletés transversales comme la résolution de problèmes, la créativité, le travail collaboratif et la pensée logique.

Je vois aussi la programmation comme une nouvelle forme de langage : elle permet aux élèves de comprendre comment les objets technologiques qui les entourent fonctionnent, plutôt que de simplement les consommer.

En robotique, ce que je trouve particulièrement intéressant, c'est l'aspect concret : les élèves voient immédiatement le résultat de leurs actions. Cela rend l'apprentissage motivant, favorise l'engagement et donne un sens réel aux concepts abstraits.

Enfin, même si la technologie peut parfois sembler intimidante pour certains membres du personnel enseignant, je crois que la clé est l'accompagnement, le partage et la progression à son propre rythme. L'objectif n'est pas de devenir expert, mais d'offrir aux élèves des occasions d'explorer, d'essayer, de se tromper et d'apprendre.

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

Cette approche pédagogique, centrée sur l'exploration, la collaboration et le respect du rythme de chacun, pourrait s'intégrer dans mon enseignement de plusieurs façons. D'abord, je pourrais proposer des activités de programmation ou de robotique qui débutent par de petites tâches simples, permettant aux élèves de découvrir progressivement les concepts sans pression. Cela favoriserait un climat sécurisant où l'erreur devient une occasion d'apprentissage plutôt qu'un échec.

Ensuite, je mettrais en place des moments de travail collaboratif, où les élèves apprennent à s'entraider, à partager leurs stratégies et à réfléchir ensemble aux solutions possibles. Ce type d'approche valorise la diversité des forces et encourage chaque élève à contribuer à sa manière.

Finalement, j'intégrerais la programmation comme un outil au service d'autres disciplines, par exemple en mathématiques, en sciences ou même en langues, pour montrer que ces compétences peuvent enrichir la compréhension dans plusieurs domaines. L'objectif serait de faire de la technologie non pas un contenu isolé, mais un moyen d'apprendre autrement, de développer la pensée critique et de rendre les élèves plus autonomes dans leurs démarches.

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

Quel serait l'impact sur les élèves d'intégrer la programmation et la robotique à ma pratique ?

Intégrer la programmation et la robotique à ma pratique aurait un impact très positif sur la motivation, l'engagement et la réussite des élèves. D'abord, ces activités rendent l'apprentissage plus concret et interactif. Les élèves peuvent tester, observer et ajuster immédiatement leurs actions, ce qui augmente leur motivation et leur envie de persévérer.

Sur le plan de l'engagement, la robotique et la programmation favorisent une participation active : les élèves manipulent, explorent, collaborent et prennent des décisions. Cette approche les place au centre de leur apprentissage, ce qui encourage un engagement durable et authentique.

En ce qui concerne la réussite, ces outils développent des compétences essentielles comme la pensée logique, la résolution de problèmes, la créativité et l'autonomie. Ils permettent aussi aux élèves qui réussissent moins bien dans les approches plus traditionnelles de se démarquer grâce à différentes formes d'intelligence et de compétences pratiques.

Finalement, la programmation et la robotique contribuent à réduire les inégalités en offrant à tous les élèves — peu importe leur profil — l'occasion d'expérimenter, de créer et de s'approprier des compétences technologiques qui seront clés dans leur avenir.