

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 : [taranik-ualberta-ca](#)

<https://www.cadre21.org/membres/1281aaaf3e0393560bbaa4cf>

Date d'obtention : 2025-12-04 17:54:24

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 ?

La programmation et la robotique m'ont toujours intéressé depuis que j'ai pris un cours de robotique en septième année. Cependant, je n'ai jamais consacré de temps à l'apprendre au-delà de la compréhension extrêmement basique que j'ai acquis en septième année.

Cette année, en lien avec mon développement professionnel, j'ai décidé d'accroître ma compréhension de ce thème afin de pouvoir l'intégrer dans mon enseignement. Je trouve que c'est bénéfique d'enseigner la robotique et le codage à l'école pour deux raisons principales. Premièrement, dans notre monde qui est de plus en plus dépendant de la technologie, je crois qu'il est important d'exposer les jeunes au codage. Pour certains, ça pourrait même transférer en carrière. La deuxième raison, qui est à mon avis encore plus importante, est le fait que le codage aide vraiment à développer ses compétences en résolution de problèmes.

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

Je peux penser à plusieurs manières d'intégrer la robotique dans ma salle de classe. On pourrait évidemment offrir un cours dédié pour les gens voulant apprendre plus sur la matière, mais je crois aussi à l'intégration des concepts du codage dans la matière. Un très bon exemple serait les mathématiques. Le codage avec Scratch, par exemple, requiert souvent une compréhension de l'ordre des opérations: de faire un lutin bouger par $x - (0.5(2))$ unités n'est pas le même que de le faire bouger par $(x-0.5)(2)$ unités. On pourrait alors utiliser le codage pour illustrer les applications pratiques de l'ordre des opérations, par exemple.

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

Intégrer le codage et la robotique dans sa pratique aurait presque certainement des effets bénéfiques sur la motivation, l'engagement, et la réussite des élèves. En prenant l'exemple des maths, les élèves seraient plus motivés à apprendre le concept de l'ordre des opérations en voyant une application concrète du concept. Ils seraient plus engagés car on pourrait faire une activité qui leur permettrait d'écrire le code sur scratch, ce qui est quand même plus intéressant que des simples fiches de travail. Dernièrement, leur réussite serait impactée positivement car ils seraient mieux capable de retenir l'information en le mettant en pratique. De plus, le fait de coder pourrait globalement affecter leur compétences en résolution des problèmes.