

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 : [kelln-ualberta-ca](#)

<https://www.cadre21.org/membres/07bec2995f7ac2d0ac296a10>

Date d'obtention : 2025-12-13 01:07:05

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 ?

Mon point de vue sur le thème de la programmation et la robotique est qu'il est intéressant et important en rapport de la vie quotidienne. Il devient de plus en plus pertinent à la carrière aussi. J'ai déjà exploré un peu la programmation, mais pas dans d'un contexte pédagogique.

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

Cette posture/approche pédagogique peut s'insérer dans mon enseignement comme un outil très important. Comme je m'intéresse plus-tôt le primaire, je crois que les élèves peuvent découvrir la programmation et la robotique d'une manière amusante pour enrichir les concepts d'apprentissage et en même temps ils améliorent leur compétence en technologie.

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

L'impact possible sur les élèves d'intégrer la programmation et la robotique à ma pratique pourrait être une amélioration de la motivation chez les élèves, car la robotique et/ou la programmation permet aux élèves d'être plus créatifs. Cela donne la chance aux élèves de s'amuser avec les projets en classe, qui en tour augmente l'engagement chez les élèves, car quand ils s'amuse, ils s'engagent. Finalement, comme ils sont plus motivés et engagés, leur réussite augmente aussi.