

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/837905fc1ec8c22064907d14>

Date d'obtention : 2026-02-19 16:20:34

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 que la programmation et la robotique ne sont pas seulement des compétences technologiques, mais de véritables outils pédagogiques favorisant le développement global des élèves. Elles permettent d'aller au-delà de l'utilisation passive du numérique pour amener les élèves à comprendre son fonctionnement. Je considère que ces approches développent la logique, la créativité et la persévérance, tout en préparant les élèves aux réalités du monde actuel. Elles contribuent également à former des apprenants plus autonomes et critiques face aux technologies qui les entourent.

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

Cette approche pourrait s'intégrer naturellement à mon enseignement en créant des liens avec les disciplines déjà enseignées. En français, les élèves pourraient programmer des récits animés ou structurer une histoire en séquences logiques. En mathématique, ils pourraient résoudre des problèmes à travers la création d'algorithmes ou de petits jeux. En science et technologie, la robotique pourrait servir à expérimenter et tester des hypothèses. Ainsi, la programmation deviendrait un moyen d'apprentissage interdisciplinaire plutôt qu'un contenu isolé, tout en développant des compétences transversales comme la collaboration et l'autonomie.

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

L'intégration de la programmation et de la robotique aurait un impact très positif sur la motivation et l'engagement des élèves. Le caractère concret, interactif et créatif de ces activités stimule leur curiosité et leur désir d'apprendre. Les élèves deviennent acteurs de leurs apprentissages en créant des projets significatifs. Cette approche favorise également la persévérance, car les erreurs sont perçues comme des étapes normales du processus. Enfin, elle peut contribuer à la réussite scolaire en renforçant la confiance en soi, la résolution de problèmes et la collaboration.