

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/56b8fe44be638c73828b6380>

Date d'obtention : 2026-02-26 19:56:23

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

La programmation et la robotique représentent des outils pédagogiques puissants pour développer la pensée logique, la résolution de problèmes et la créativité chez les élèves. Elles permettent de passer d'un apprentissage surtout théorique à une approche plus concrète, active et expérientielle. Même à l'école primaire, ces outils peuvent être utilisés de façon simple et ludique afin d'initier les élèves au raisonnement algorithmique, à l'expérimentation et à l'erreur constructive, tout en développant des compétences transversales comme la collaboration et la persévérance.

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

200 caractères minimum

Cette posture peut s'intégrer dans l'enseignement à travers des projets interdisciplinaires où la programmation et la robotique servent de moyens pour atteindre des objectifs disciplinaires. Par exemple, en sciences, les élèves peuvent programmer un robot pour simuler un déplacement ou un parcours, tandis qu'en mathématiques, ils peuvent utiliser la programmation pour travailler les notions de repérage spatial, de séquences et de mesures. En français, la robotique peut être intégrée à des projets de narration où les élèves programment un parcours représentant les étapes d'une histoire, favorisant ainsi l'apprentissage actif et signifiant.

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

200 caractères minimum

L'intégration de la programmation et de la robotique a un impact positif sur la motivation et l'engagement des élèves, car elle rend les apprentissages concrets, interactifs et stimulants. Les élèves deviennent acteurs de leur apprentissage en expérimentant, en testant des solutions et en observant directement les résultats de leurs actions. Cette approche favorise aussi la différenciation pédagogique, puisque chacun peut progresser à son rythme. Elle contribue à renforcer le sentiment de compétence, ce qui soutient la persévérance scolaire et, ultimement, la réussite des élèves.