

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/07ac893b370dc1d90a369792>

Date d'obtention : 2026-02-27 00:04:16

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

Ma première réflexion sur la programmation et la robotique est qu'il s'agit d'un domaine à la fois stimulant, créatif et très actuel. La programmation ne consiste pas seulement à comprendre comment fonctionne le code, mais à apprendre à résoudre des problèmes, à développer la logique et à structurer sa pensée. La robotique elle, rend les apprentissages concrets et motivants, car les élèves peuvent voir immédiatement le résultat de leurs actions. Donc, je peux dire que la programmation et la robotique sont des outils puissants en éducation, car elles permettent de développer la pensée critique, la collaboration, et l'autonomie.

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

200 caractères minimum

La programmation et la robotique ne seraient pas seulement enseignées comme une compétence technologique, mais comme un outil pour soutenir les apprentissages en mathématiques, en sciences, en français et même en arts. Cela permettrait de rendre les apprentissages plus concrets et motivants. Utiliser la programmation et la robotique comme outils favoriserait l'apprentissage actif. Mon rôle en tant qu'enseignante, serait de les accompagner et leur soutenir non pas juste avec des connaissances, mais aussi dans des expériences dans lesquelles les apprenants seront eux même des acteurs engagés et motivés.

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

200 caractères minimum

D'abord, sur le plan de la motivation, la robotique rend les apprentissages concrets et visibles. Les élèves voient immédiatement le résultat de leurs actions lorsqu'un robot se déplace ou accomplit une tâche. Cet aspect interactif et ludique suscite la curiosité et donne envie d'essayer, même chez les élèves qui sont parfois moins motivés. En ce qui concerne l'engagement, la programmation favorise l'apprentissage actif. Les élèves doivent réfléchir, tester, corriger leurs erreurs et collaborer. Ils deviennent acteurs de leurs apprentissages plutôt que simples récepteurs d'information. Cette implication active augmente leur concentration et leur persévérance, car ils veulent résoudre le défi proposé. Et, sur le plan de la réussite, la programmation et la robotique développent des compétences transversales importantes comme la résolution de problèmes, la pensée logique, la planification et le travail d'équipe.