

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/4de5207146bb2f633b73e030>

Date d'obtention : 2026-03-02 17:48:03

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 me semblent être des leviers pédagogiques très puissants, même au primaire. Elles ne servent pas seulement à apprendre à coder, mais surtout à développer la pensée logique, la créativité et la capacité à résoudre des problèmes. J'y vois aussi une occasion de rendre les élèves plus actifs dans leurs apprentissages, en leur permettant de créer plutôt que de simplement consommer la technologie. Cela peut toutefois susciter certaines inquiétudes chez les enseignants novices, d'où l'importance d'un accompagnement rassurant et progressif.

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

Cette posture pédagogique pourrait s'insérer dans mon enseignement en intégrant la programmation et la robotique comme outils au service des apprentissages, plutôt que comme une fin en soi. Par exemple, les élèves pourraient programmer une animation en français pour illustrer un récit, concevoir un petit jeu en mathématique pour travailler les opérations ou utiliser un robot pour explorer des notions de mesure et de déplacement. J'adopterais une approche progressive, en valorisant l'expérimentation, l'erreur et la collaboration, afin de créer un climat rassurant où chacun peut apprendre à son rythme tout en développant sa pensée informatique.

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 à ma pratique aurait, selon moi, un impact très positif sur la motivation et l'engagement des élèves. Le fait de créer un projet concret, de voir un robot bouger ou un programme fonctionner rend les apprentissages plus signifiants et stimulants. Les élèves deviennent acteurs de leurs apprentissages, ce qui favorise leur curiosité et leur persévérance, même lorsqu'ils rencontrent des erreurs. Cette approche pourrait également soutenir la réussite, puisque les activités de programmation développent la résolution de problèmes, la collaboration et la confiance en soi, des compétences essentielles dans toutes les disciplines.