

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/c3c9b4d2b023f90ea78a3a27>

Date d'obtention : 2026-03-02 18:24:29

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 ?

J'ai été fasciné par le fait qu'il n'y a pas longtemps j'étais dans les bancs d'école en train d'être initié à la programmation avec Scratch sans pensé que les enseignants qui nous introduisait à cette discipline ont dû s'autoformer pour nous impartir le savoir. Maintenant que je suis de l'autre côté, je vois en profondeur les implications d'une préparation responsable et efficace afin de guider nos élèves dans l'apprentissage de quelque chose qui est indispensable de nos jours.

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

Cette approche pédagogique peut s'insérer dans divers matières pour travailler les éléments du curriculum. Par exemple, si en français j'enseigne le texte narratif, l'activité associée pourrait être que les élèves illustre l'histoire qu'ils ont écrite sur Scratch. En mathématique on peut travailler le plan cartésien avec Scratch aussi.

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

Intégrer la programmation et la robotique rend l'apprentissage concret et ludique. En expliquant aux élèves que le code informatique est comme des blocs de construction et que la programmation consiste à les assembler pour créer quelque chose de précis, on transforme une notion abstraite en activité tangible. Les élèves voient rapidement le résultat de leurs actions: le robot bouge ou exécute une tâche. Cette rétroaction immédiate stimule leur curiosité et leur désir d'expérimenter.