

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/28a2081adf5f5a7e75d0d855>

Date d'obtention : 2026-03-03 08:33:50

# 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 ?

Je m'inquiète un peu parce que j'avais déjà des amis qui s'intéressent tellement dans la codage et la programmation et j'ai vu la complexité des projets et ce qu'il nécessite avant d'accomplir une tâche. J'étais inquiète pour les jeunes élèves et comment ils puissent accomplir une tâche si énorme que celle. Après la formation ou j'ai appris comment en servir dans une salle de classe je comprends qu'il existe plusieurs niveaux d'entrée dans le monde de la codage et de la programmation. De plus, qu'il existe des programmes comme Dash avec des activations plus simples pour que les élèves puissent essayer la codage sans se perdre dans des lignes de texte et de formules. Suite à la réflexion je crois que la programmation sera utile dans la salle de classe, il est important qu'avec la technolisation du monde moderne que les élèves comprennent les techniques de base pour qu'ils puissent en servir dans leur vie future. Aussi, elle offre des avantages en ce qui concerne la communication claire des directives, car les machines ne comprennent pas les sous-entendus et encouragent le partage entre les élèves pour qu'ils réussissent ensemble.

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

Dans ma salle de classe je souhaite en servir des robots afin d'enseigner la compréhension des problèmes à mes élèves. En utilisant les robots mobiles de Dash on peut créer des obstacles que les élèves doivent naviguer avec leur robot afin d'atteindre le fond de la course. Elle offre l'occasion de prendre la course en totale comme un problème et d'ensuite la briser en des sous-problèmes tels que contourner ce coin ou augmenter la rampe. Avec la planification les élèves peuvent accomplir la course d'obstacle afin d'atteindre le fond et retiendront comment diviser un grand problème afin de l'accomplir. Cette compréhension sera utile dans le domaine des sciences, mathématiques, arts et même la vie quotidienne et les élèves peuvent en servir d'encourager leur réussite.

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

L'impact sur les élèves est surtout l'augmentation de l'engagement des élèves et une augmentation dans l'analyse des problèmes pour les élèves. En premier lieu, quand une activité avec un processus si animé que la robotique arrive dans une salle de classe les élèves veulent en servir d'eux. Quand les élèves utilisent des robots et accomplissent des tâches de plus en plus difficiles ils s'intéressent à c'est quoi la limite?, ou est-ce qu'ils peuvent utiliser le robot afin d'accomplir leur directive ou surpasser la situation qu'ils créent eux-mêmes. Avec cette manière d'engagement il y aura l'apprentissage. Ensuite l'algorithme encourage les élèves à décortiquer les problèmes en sous-problèmes qui sont plus faisables et faciles à accomplir. Cette manière de régulation des problèmes sera utile pour les élèves non seulement dans leurs exploitations scolaires mais aussi leurs activités futures dans les emplois et le monde moderne.