

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/b3ab55df72ad9819ac7046b3>

Date d'obtention : 2026-03-03 18:28:27

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 ?

Mon point de vue sur le thème de la programmation et de la robotique est très positif. Je pense que ce sont des domaines essentiels dans le monde d'aujourd'hui, car ils développent la logique, la résolution de problèmes et la créativité. La programmation permet de comprendre comment fonctionnent les technologies que nous utilisons chaque jour, tandis que la robotique rend ces apprentissages concrets et motivants, surtout pour les élèves. Selon moi, intégrer la programmation et la robotique à l'école prépare les jeunes à mieux comprendre le monde numérique et à devenir des apprenants actifs plutôt que de simples consommateurs de technologie.

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

Cette posture pédagogique pourrait s'insérer dans mon enseignement en étant intégrée de façon transversale aux différentes matières. Par exemple, en mathématiques, la programmation peut soutenir le développement du raisonnement logique et de la résolution de problèmes. En sciences, la robotique peut être utilisée pour concevoir de petits projets expérimentaux qui rendent les concepts plus concrets. Même en français, les élèves pourraient programmer une courte histoire interactive, ce qui favorise la créativité et la structuration des idées.

Adopter cette approche me permettrait aussi de valoriser l'apprentissage par projets, la collaboration et l'essai-erreur. Les élèves deviendraient plus autonomes, engagés et actifs dans leurs apprentissages, tout en développant des compétences numériques essentielles pour leur avenir.

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 à ma pratique aurait, selon moi, un impact très positif sur la motivation et l'engagement des élèves. Ces approches rendent les apprentissages plus concrets, interactifs et stimulants. Le fait de manipuler, tester et voir immédiatement le résultat de leurs actions peut susciter un fort sentiment de curiosité et d'accomplissement.

Sur le plan de la réussite, la programmation et la robotique favorisent la persévérance, la résolution de problèmes et la pensée critique. Les élèves apprennent à voir l'erreur comme une étape normale du processus, ce qui peut renforcer leur confiance et leur autonomie. De plus, le travail collaboratif souvent associé à ces activités soutient l'entraide et l'engagement collectif, contribuant ainsi à un climat de classe positif et propice aux apprentissages.