

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/732f351f8e62cb3c0fdefea7>

Date d'obtention : 2026-03-05 09:07:18

# 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 ?

Comme enfant, à l'époque où l'informatique commençait à se généraliser en classe, je me souviens des cours d'ordinateur. On apprenait à les utiliser, à taper au clavier, à se servir des raccourcis clavier. À l'époque où cette technologie était nouvelle, on savait qu'il fallait enseigner comment l'utiliser. Aujourd'hui, je constate un manque flagrant d'enseignement de l'informatique en classe, car on part du principe que "les enfants savent déjà s'en servir". Or, il existe une différence fondamentale entre savoir utiliser un outil et le comprendre pleinement. Dans un monde de plus en plus numérique, il ne suffit plus que les enfants sachent utiliser la technologie; il est essentiel qu'ils soient capables de lire et de comprendre le langage qui explique son fonctionnement. Cela leur donnera les outils nécessaires pour s'orienter dans cette nouvelle ère. Si l'école doit préparer les élèves au monde de demain, elle doit prendre en compte le monde dans lequel nous vivons et s'adapter en conséquence. De même que l'apprentissage de l'informatique a été introduit lorsqu'on a anticipé la généralisation de cette technologie, il est nécessaire d'en faire autant pour la programmation.

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

Le module cite déjà quelques exemples d'intégration de la programmation dans d'autres matières, comme les langues. Une activité courante en cours de langue consiste à créer une bande dessinée, ce qui permet aux élèves de développer leurs compétences d'écriture et leur créativité. Je pense que des outils comme Scratch permettraient d'aller plus loin dans ce type d'exercice et de le rendre plus accessible à un grand nombre d'élèves. Au-delà de l'application directe dans les devoirs, je pense que cette interaction avec la langue faciliterait également sa compréhension. La langue peut souvent être abstraite et parfois difficile à appréhender pour certains élèves; la décomposer en "blocs", comme c'est le cas en programmation, pourrait leur permettre d'appliquer ces connaissances de manière plus générale.

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

Je pense que les cours les plus efficaces permettent aux élèves d'exprimer leur créativité en classe et les encouragent à réfléchir et à résoudre des problèmes pour concrétiser leurs idées. Ayant grandi avec la technologie, je pense qu'il serait très intéressant pour eux d'apprendre à la manipuler et à créer des choses dans ce domaine, plutôt que de simplement consommer passivement ce qui existe déjà. Cela leur apprendrait qu'ils ont un réel choix quant à la manière dont ils peuvent modifier (programmer) le monde (numérique) qui les entoure. Et bien sûr, comme il s'agit d'une compétence très utile dans la vie réelle, je pense que cela contribuerait à atténuer le sentiment d'inutilité que beaucoup d'élèves ressentent à l'école.

Je pense aussi, plus simplement, que la plupart des élèves aiment avoir l'occasion d'utiliser un ordinateur ou de jouer avec des robots. C'est un peu comme lorsque les professeurs sortent les blocs de construction en cours de mathématiques: les enfants de tous âges aiment jouer, ce qui, bien sûr, leur permet d'apprendre en même temps. Cela les rendrait plus impliqués dans la matière enseignée.