

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/b34dfda1ecb61f51f2586b0f>

Date d'obtention : 2026-03-05 20:36:36

# 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 sont des outils très intéressants à intégrer en éducation, surtout au primaire. Elles permettent aux élèves de développer des compétences importantes comme la résolution de problèmes, la pensée logique, la créativité et la collaboration. À travers des activités de programmation ou l'utilisation de robots, les élèves apprennent à donner des instructions précises et à comprendre comment fonctionnent les technologies qui les entourent. Selon moi, ces apprentissages sont essentiels aujourd'hui, puisque le numérique occupe une place de plus en plus importante dans notre société et dans les emplois du futur. De plus, la programmation peut rendre l'apprentissage plus motivant pour les élèves, car elle leur permet de créer des projets concrets comme des jeux, des histoires ou des animations.

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

Cette approche pédagogique pourrait s'insérer dans mon enseignement en intégrant des activités de programmation et de robotique dans différentes matières. Par exemple, les élèves pourraient utiliser des outils de programmation par blocs pour créer des histoires ou des animations en lien avec les activités de français. En mathématiques, ils pourraient programmer un robot pour résoudre des problèmes ou suivre un parcours, ce qui les aiderait à développer leur raisonnement logique et leur capacité à résoudre des problèmes. La programmation peut aussi être utilisée dans des projets interdisciplinaires où les élèves travaillent en équipe, expérimentent, font des essais et corrigent leurs erreurs. Cela permettrait de développer leur autonomie, leur créativité et leur collaboration tout en rendant les apprentissages plus concrets et motivants.

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 dans ma pratique pourrait avoir un impact positif sur la motivation, l'engagement et la réussite des élèves. Les activités de programmation sont souvent interactives et concrètes, ce qui rend l'apprentissage plus stimulant et amusant pour les élèves. Le fait de pouvoir créer des projets, comme des jeux, des histoires ou des parcours pour un robot, peut augmenter leur intérêt et leur curiosité.

De plus, ces activités favorisent l'engagement, car les élèves doivent réfléchir, essayer différentes solutions et corriger leurs erreurs pour atteindre leur objectif. Cela développe aussi leur persévérance et leur confiance en leurs capacités.

Enfin, la programmation et la robotique peuvent contribuer à la réussite des élèves en développant des compétences importantes comme la résolution de problèmes, la pensée logique, la collaboration et la créativité. Ces compétences peuvent ensuite être transférées à d'autres matières, ce qui soutient leur apprentissage global.