

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/bae1bc45d03682f88f020ccc>

Date d'obtention : 2026-03-05 23:23:07

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 ?

200 caractères minimum

La programmation et la robotique représentent aujourd'hui des outils pédagogiques très puissants pour développer les compétences du XXI^e siècle. Elles permettent aux apprenants de passer d'une posture passive à une posture active, où ils deviennent acteurs de leur apprentissage. Ils ne sont pas que des contenus techniques mais des leviers qui permettent de développer des compétences transversales chez apprenants.

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

200 caractères minimum

L'intégration de la programmation et de la robotique dans l'enseignement peut se faire de manière progressive et interdisciplinaire. Par exemple, elle peut être introduite à travers des activités de résolution de problèmes ou des projets pratiques. Les élèves pourraient être amenés à programmer un robot comme scratch ou ozobot pour réaliser une tâche spécifique, comme suivre une ligne, éviter des obstacles ou réaliser une mission simulée.

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

200 caractères minimum

L'introduction de la programmation et de la robotique peut avoir un impact très positif sur les élèves à travers des activités qui pourraient être perçues comme ludiques et stimulantes, ce qui augmenterait naturellement la motivation et l'engagement des apprenants. Toute chose qui permettrait aux élèves de créer, tester et améliorer leurs propres programmes. Ensuite, la robotique favorise un apprentissage concret et expérimental, ce qui aide les élèves à mieux comprendre des concepts abstraits.