

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/9945191f012cf1a4f973e262>

Date d'obtention : 2026-03-25 12:27:14

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 vois la programmation comme une nouvelle forme de créativité. C'est un peu comme donner de la vie à un objet. On apprend aux enfants qu'ils ne sont pas juste des utilisateurs passifs de la technologie, mais qu'ils peuvent en devenir les maîtres. On y apprend la patience, l'entraide quand ça ne marche pas, et cette satisfaction immense de réussir ensemble. C'est un espace où l'on a enfin le droit de se tromper, de recommencer et, surtout, de s'amuser en apprenant.

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

Pour moi, enseigner la robotique, c'est d'abord créer un espace où l'on a le droit d'échouer avec le sourire.

Je ne me vois pas comme l'experte qui apporte des solutions toutes faites, mais comme une complice de leurs découvertes. Mon but est de transformer chaque "ça ne marche pas" en une occasion de réfléchir ensemble.

Dans ma classe, le robot n'est qu'un prétexte : ce qui compte, c'est de voir mes élèves s'entraider, persévérer et réaliser qu'ils ont le pouvoir de créer. Je veux qu'ils apprennent que l'erreur est simplement une étape de la réussite et qu'ils ressortent de mon cours plus confiants en leurs propres idées.

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

En intégrant la programmation et la robotique de cette manière, je suis convaincue que je change le moteur de leur motivation. Ils ne travaillent plus pour obtenir une note ou pour me faire plaisir, mais pour le plaisir pur de voir leur création prendre vie. Ce n'est plus un exercice imposé, c'est un défi personnel qu'ils ont envie de relever.

Je m'attends à voir un engagement bien plus profond, surtout chez ceux qui se sentent parfois perdus dans l'abstrait. En manipulant des objets réels, le code devient concret. Je vais les voir entrer dans cet état de concentration intense où l'on oublie l'heure, parce qu'ils cherchent "la" solution à un problème qu'ils ont eux-mêmes identifié.

Pour moi, leur plus grande réussite ne sera pas de réussir un programme sans erreur du premier coup. Ce sera de les voir gagner en confiance. Mon impact, c'est de transformer leur peur de l'échec en une curiosité tenace. Quand un élève qui voulait abandonner finit par s'exclamer : "J'ai compris pourquoi ça ne marchait pas !", c'est là qu'il réussit vraiment.

En fin de compte, je ne leur enseigne pas seulement l'informatique; je leur apprend que'ils sont capables de comprendre et de transformer le monde qui les entoure. C'est cette fierté d'être capable qui, je le crois, restera gravée en eux bien après la fin de l'année.