

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation et robotique 1 - Explorateur



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 : [bede0011-uqar-ca](#)

<https://www.cadre21.org/membres/ade04bfe8ab033ad8761d31>

Date d'obtention : 2026-04-01 18:43:31

Preuve et attestation de développement professionnel

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 ?

À la suite de la formation Programmation et robotique 1 (Explorateur), je perçois la programmation et la robotique comme des leviers essentiels pour développer chez les élèves des compétences clés telles que la résolution de problèmes, la pensée logique et la créativité. Bien au-delà d'un simple apprentissage technique, elles permettent aux élèves de mieux comprendre le fonctionnement du monde numérique qui les entoure et de devenir des citoyens actifs dans une société connectée. J'y vois aussi une occasion concrète de rendre les apprentissages plus signifiants et motivants, en intégrant des activités pratiques qui favorisent l'engagement et le développement de compétences transversales.

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

Cette approche pédagogique peut s'intégrer naturellement à mon enseignement en proposant des activités interdisciplinaires où la programmation et la robotique deviennent des outils au service des apprentissages. Par exemple, elles peuvent être utilisées pour résoudre des problèmes en mathématiques, créer des histoires interactives en français ou explorer des concepts en sciences. En adoptant une posture de guide, je peux amener les élèves à expérimenter, à faire des essais-erreurs et à collaborer, tout en développant leur autonomie et leur pensée critique. Ainsi, la programmation et la robotique ne sont pas une fin en soi, mais un moyen concret et motivant de soutenir le développement de compétences variées.

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 aurait un impact positif sur la motivation, l'engagement et la réussite des élèves. Ces approches rendent les apprentissages plus concrets, interactifs et signifiants, ce qui suscite davantage leur intérêt et leur curiosité. En étant placés dans des situations actives où ils doivent créer, expérimenter et résoudre des problèmes, les élèves deviennent plus engagés dans leurs apprentissages. De plus, le caractère valorisant des réalisations en programmation ou en robotique favorise le sentiment de compétence et la persévérance, ce qui peut contribuer à une meilleure réussite, notamment chez les élèves qui sont moins interpellés par des approches plus traditionnelles.