

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 : [blar0019-uqar-ca](#)

<https://www.cadre21.org/membres/8bd97c0327dc832a13e4c846>

Date d'obtention : 2026-04-08 15:32:40

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 ?

La programmation et la robotique représentent pour moi un domaine fascinant, à la fois créatif et technique. Elles permettent de transformer des idées abstraites en actions concrètes, que ce soit à travers des logiciels ou des machines capables d'interagir avec le monde réel. Je pense que ces disciplines jouent un rôle de plus en plus important dans notre société, notamment dans l'automatisation des tâches, l'innovation industrielle et même la vie quotidienne. Cependant, elles soulèvent aussi des questions importantes, comme l'impact sur l'emploi ou les enjeux éthiques liés à l'intelligence artificielle. Globalement, je vois la programmation et la robotique comme des outils puissants, qui offrent de grandes opportunités si elles sont utilisées de manière responsable.

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

Cette posture pédagogique pourrait s'intégrer dans mon enseignement en favorisant une approche active et centrée sur l'élève. Par exemple, je pourrais proposer des projets concrets où les apprenants doivent résoudre des problèmes réels à l'aide de la programmation ou de la robotique. Cela encouragerait la collaboration, la créativité et le développement de compétences pratiques, plutôt qu'un apprentissage uniquement théorique. Je pourrais aussi adopter un rôle de guide, en accompagnant les élèves dans leurs démarches plutôt qu'en leur donnant directement les réponses, afin de stimuler leur autonomie et leur esprit critique. Enfin, cette approche permettrait de s'adapter aux différents rythmes d'apprentissage, en offrant des défis variés et progressifs, ce qui rendrait l'enseignement plus inclusif et motivant.

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 très positif sur la motivation, l'engagement et la réussite des élèves. Ces domaines rendent les apprentissages plus concrets et interactifs, ce qui capte davantage l'intérêt des élèves, surtout lorsqu'ils voient le résultat tangible de leur travail, comme un robot qui exécute une tâche. Cela peut renforcer leur motivation intrinsèque et leur donner envie de persévérer face aux défis.

En termes d'engagement, les activités liées à la programmation et à la robotique favorisent la participation active, la collaboration et la résolution de problèmes. Les élèves deviennent acteurs de leurs apprentissages, ce qui les implique davantage dans le processus. De plus, ces approches permettent de développer des compétences transversales comme la logique, la créativité et l'esprit critique.

Enfin, sur le plan de la réussite, cette intégration peut aider plusieurs élèves à mieux comprendre certains concepts abstraits en les appliquant concrètement. Elle valorise aussi différents types de talents, ce qui peut permettre à des élèves en difficulté dans des approches plus traditionnelles de se démarquer et de reprendre confiance en eux.