

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 : [lizr0001-uqar-ca](https://www.cadre21.org/membres/lizr0001-uqar-ca)

<https://www.cadre21.org/membres/lizr0001-uqar-ca>

Date d'obtention : 2026-04-23 16:57:03

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 ?

Ma première réflexion sur la programmation et la robotique est qu'elles représentent une sorte de langage. Ce ne sont pas uniquement des outils techniques, mais des moyens de structurer la pensée, de résoudre des problèmes de manière algorithmique et de donner vie à des idées. L'aspect explorateur du titre suggère une démarche de découverte, d'expérimentation et d'approbation, ce qui est fondamental. Je vois là une opportunité d'initier les élèves à une compétence transversale qui transcende le domaine de l'informatique pour s'appliquer à de nombreuses situations de la vie quotidienne. C'est aussi une porte ouverte vers la compréhension du monde technologique qui nous entoure.

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

Cette approche pédagogique s'insérerait dans mon enseignement en passant d'une transmission de savoirs parfois passive à une à une coconstructions active des connaissances. Je pourrais également concevoir des projets liés au programme de mon cours. Par exemple, si j'enseigne les sciences, ils pourraient programmer un robot pour simuler un phénomène physique, ou s'il s'agit de mathématiques, pour illustrer un concept géométrique. L'idée est d'utiliser la programmation et la robotique comme un outil au service de la discipline enseignée. Cela impliquerait une planification soignée des activités, la mise à disposition de ressources matérielles (robots) et logicielles, et une adaptation de mon rôle vers celui de facilitateur et de guide, encourageant l'autonomie et l'expérimentation.

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

Je pense que l'impact sur la motivation et l'engagement serait considérable. Les élèves sont souvent réceptifs aux activités pratiques et ludiques. La programmation et la robotique offrent une dimension "jeu" tout étant porteuse de sens. Le sentiment de créer quelque chose qui fonctionne, de voir un objet physique réagir à leurs instructions, est vraiment valorisant et peut surmonter l'appréhension face à des matières de bases considérées comme difficiles. En termes de réussite, au-delà de l'acquisition de compétences techniques spécifiques, les élèves développeraient leur capacité à analyser un problème, à le décomposer en étapes, à tester des solutions, à identifier et corriger des erreurs et à persévérer face à l'échec.