cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Robotique et programmation 1 – Explorateur



Description:

Dans les dernières années, la robotique et la programmation ont progressivement fait leur entrée dans les écoles primaires et secondaires. De plus en plus d'enseignants et d'équipes-écoles réfléchissent aux façons de les intégrer à leur curriculum scolaire afin de développer chez les élèves une multitude de compétences et d'habiletés. Cette formation a pour objectif dans un premier temps de vous faire réfléchir puis de vous engager à initier les élèves à la robotique et à la programmation.
À travers un parcours non-linéaire, le niveau Explorateur vous permettra de faire l'acquisition de connaissances générales sur la robotique et la programmation...

Badge attribué à : Isabelle Dumazeau
https://www.cadre21.org/membres/90deca88bba157959d8c7e1a

Date d'obtention : 2021-11-12 03:09:35

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Robotique et programmation 1 – Explorateur

Question 1 - Quelle est votre première réflexion sur l'idée que l'apprentissage de la programmation devient un incontournable pour un enfant au XXIe siècle?

Apprendre à programmer permet aux élèves d'avoir un nouveau rapport aux savoirs et aux technologies, car ils développent une compréhension plus approfondie du fonctionnement du numérique.

Question 2 - Comment voyez-vous l'intégration de cet apprentissage dans votre classe?

Si les élèves souhaitent créer un système de gestion de prêts de matériel et de jeux, ils peuvent analyser le besoin, le représenter (p.ex. une carte conceptuelle ou un cas d'utilisation UML) pour ensuite programmer ou adapter un programme qui donne une solution à leurs besoins.

Question 3 - Selon vous, quels seraient les impacts sur les élèves, le personnel, les parents et sur la communauté de votre école?

La programmation créative vise à engager les élèves, tout d'abord, dans une démarche critique, empathique et créative de résolution de problèmes d'une certaine complexité et authenticité, pour ensuite les rendre responsables de la création d'une solution technocréative, qui peut faire appel à l'usage des stratégies et des processus des sciences informatiques pour la création d'une ou plusieurs solutions.
Les adultes de l'école doivent être associés afin de créer une véritable émulation sur l'ensemble de la communauté