

Preuve et attestation de développement professionnel

Robotique et programmation 1 – Explorateur

cadre21



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, vous proposera une variété de matériel ainsi qu'un éventail de conseils, de stratégies et de ressources.

:

Badge attribué à : Lila Chabane

<https://www.cadre21.org/membres/lila-chabane-csspi-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2023-11-01 15:03:38

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?

Je crois profondément que l'initiation à la programmation permettra aux enfants de mieux comprendre le monde qui les entoure. En effet, l'environnement des enfants autant que celui des adultes est aujourd'hui envahi par les outils technologiques que nous considérons souvent comme des boîtes noires "magiques". En touchant à la programmation, les enfants apprendront alors à se questionner à propos de la logique qui régit le fonctionnement des appareils qu'ils utilisent. Cela leur permettra de développer un esprit plus pragmatique et ultimement une utilisation plus "connaissuse" des outils.

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

Je pense que je commencerai tranquillement par l'implanter dans des ateliers où je pourrai apporter mon aide aux élèves et les initier. Pour ce faire, il serait intéressant de commencer par la programmation sur scratch en commençant par les activités minimalement guidées prévues dans le cadre du projet Estime. Les ressources seront alors disponibles et le projet ne nécessitera pas d'investissement dans le matériel (les iPad sont déjà disponibles). Mon objectif ultime serait de pouvoir participer aux compétitions de First Légo, car j'ai eu la chance de remarquer à quel point l'alliance des légos et de la programmation sur Wedo était motivante pour les élèves.

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

Je pense que le premier impact se ferait ressentir au niveau des élèves, notamment sur leur niveau de motivation à adopter une démarche de résolution de problèmes et à faire preuve de créativité. En effet, le fait de rencontrer des situations où l'élève devra créer ou modifier un code, afin de faire exécuter l'instruction qu'il souhaite, l'amènera tranquillement à réfléchir et à adopter une démarche de résolution tout en restant motivé, car sa démarche se réalisera dans un cadre ludique. De plus, l'apprentissage de la collaboration est un autre gain qu'on pourrait cibler en mettant en place la programmation robotique en classe, car les élèves réaliseront leur projet en se concertant, en se complétant et en partageant les responsabilités. Enfin, la collaboration entre les membres du personnel serait également un impact positif lors de la mise en place et du pilotage de projets de programmation robotique.