

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 : bourgui fouzia

<https://www.cadre21.org/membres/87f20d18ed457ee62a9bf3f3>

Date d'obtention : 2024-02-11 04:57:49

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?

Dans notre monde moderne, la technologie est partout. Apprendre à programmer, c'est comme apprendre une nouvelle langue qui permet de communiquer avec les ordinateurs. Cela aide les enfants à comprendre comment fonctionnent les jeux vidéo, les applications et les robots. En apprenant à programmer, ils apprennent aussi à résoudre des problèmes et à être créatifs. C'est comme leur donner un superpouvoir pour créer et inventer dans le monde numérique.

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

Pour introduire cet apprentissage dans ma classe, je penserais à des activités amusantes et faciles. Nous pourrions commencer par des jeux simples qui nous aident à comprendre comment la programmation fonctionne. Ensuite, nous pourrions utiliser des outils comme des applications ou des sites web pour apprendre davantage. Je veillerais à ce que tout le monde puisse participer et apprendre à son propre rythme. En travaillant sur des projets amusants, comme la création de jeux ou la programmation de robots, nous pourrions explorer la programmation ensemble et découvrir de nouvelles choses passionnantes.

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

L'introduction de la programmation dans ma classe aurait des avantages pour tous. Les élèves apprendraient des compétences importantes comme la résolution de problèmes et la créativité. Les enseignants pourraient découvrir de nouvelles façons d'enseigner et travailler ensemble. Les parents seraient encouragés à s'impliquer dans l'éducation de leurs enfants. Et pour la communauté de l'école, cela renforcerait les liens avec les entreprises locales et créerait une culture d'innovation.