CADRE21

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

:
Badge attribué à : isabelle.cote
https://www.cadre21.org/membres/isabelle-cote-cssh-gouv-qc-ca

Date d'obtention : 2020-02-26 16:43:10

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?

Les enfants de nos classes d'aujourd'hui sont nés avec la technologie. Ils sont nés avec les téléphones cellulaires, les tablettes et plus d'une ordinateur dans la maison. En lisant, Osons l'école et Osons l'IA à l'école, j'ai vraiment pris conscience que les enfants qui sont dans ma classe travailleront avec les outils technologiques plus précisément en programmation. Ils devront être créatif, capable de collaborer, communiquer, avoir un esprit critique et innover. La programmation vient travailler toutes ces compétences et encore bien plus.

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

Je travaille déjà beaucoup avec les tablettes, caméra, programmes sur ordinateur, comme Audacity. Je suis une enseignante audacieuse, pour ne pas faire de jeux de mots! Faut bien rigoler!! Je vais débuter avec Scratch à l'aide de petit défi que les enfants pourront s'auto-corriger avec nos tablettes de classe et les codes QR. Par la suite, si le temps le permet, j'aimerais bien qu'ils puissent faire un petit projet en intégrant l'Univers Social et la mathématique. Pour ce faire, Ils utiliseront leurs apprentissages avec Scratch. Je suis une enseignante qui plonge et qui se permet des erreurs. Je vais apprendre avec les élèves dans le plaisir!

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

Les impacts seront nombreux. D'abord la motivation de mes élèves. À la base, ils adorent être sur les ordinateurs. Ainsi de façon ludique je travaillerai autant des compétences disciplinaires que transversales comme avoir un esprit critique, la créativité, résoudre un problème, l'art, pour ne nommer que ceux-ci. Les enfants auront la chance d'essayer, douter, éliminer, se tromper et se corriger. Je pense également de faire venir les parents en classe afin qu'ils puissent constater à quel point les enfants travaillent forts et en connaître davantage sur le sujet à l'aide de vos capsules, car c'est encore un sujet méconnu.

J'espère que les enfants contamineront les autres élèves de l'école en parlant du projet de sorte que ceux-ci demandent à leur enseignante de plonger dans le monde de la programmation! Avec mes directions, je sais que le support et la formation est quelque chose de très accessible. Par conséquent, toutes les enseignantes de l'école peuvent à petit pas débuter la programmation.