

Preuve et attestation de développement professionnel

Robotique et programmation 2 – Architecte

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. Le niveau Architecte permettra d'approfondir la compréhension des principes de la robotique et de la programmation tout en proposant des visées pédagogiques explicites en lien avec diverses disciplines.

:

Badge attribué à : Roy Lisa

<https://www.cadre21.org/membres/32eb7fa90e05c23c9f351890>

Date d'obtention : 2024-01-30 21:05:28

Robotique et programmation 2 – Architecte

1. En quoi l'activité de robotique ou de programmation a-t-elle eu de l'impact sur les élèves?

Lors de la réalisation de l'activité, les élèves voulaient rédiger des phrases, pratiquer la prononciation des mots, pratiquer le texte, collaborer pour créer un programmation tout en travaillant certaines notions mathématique.

Cette implication était exceptionnelle pour une classe dont les élèves ont des comportements perturbateurs et qu'ils ne sont pas impliqués dans leurs apprentissages. La titulaire de la classe m'a mentionner qu'elle intervient davantage concernant les comportements des élèves que pour enseigner. Elle était très impressionnée par leur implication dans la tâche afin de programmer Scratch.

2. Retour sur l'activité : Que feriez-vous différemment si c'était à refaire?

Si je devais refaire l'activité, je diviserais la classe en deux groupes afin de diminuer l'attente des élèves.

Malgré l'attente des élèves afin de participer lors de la programmation sur l'application Scratch, les élèves demeuraient attentifs et concentrés. Ils n'ont pas adopté de comportement dérangeant. Toutefois, ils auraient pu avoir des comportements inappropriés, ce qui auraient compliqué la réalisation de la programmation et de l'enseignement de toutes les notions.

3. Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation?

Je retiens que c'est complexe réaliser une activité de programmation avec les élèves. Il est ardu pour eux de se souvenir de la fonction des blocs de programmation. La collaboration des membres du groupe favorisent la réalisation de la programmation, car ils s'entraident. La motivation des élèves est considérablement augmentée. De plus, ils se maîtrisent davantage afin de participer à la réalisation de l'activité.

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

Scratch-no.3.png

Scratch-no.2.png

Site Web

<https://we.tl/t-VtrdZyC5wU>