

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 : philvaillant

<https://www.cadre21.org/membres/ba87a1ef1b309a3b761a8196>

Date d'obtention : 2019-09-25 17:00:34

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?

En ce début d'année, j'ai demandé à mes élèves de créer un robot rapidement et de tenter de relever quelques défis. En commençant par des trucs faciles (avancer jusqu'à une case, reculer jusqu'à son poids de départ, agripper un objet, etc) les élèves ont pu constater rapidement des progrès et acquérir des connaissances de base sur la programmation avec EV3. Chaque cours, je prenais une pause avec eux et je donnais mon "truc du jour". Cela pouvait être une explication supplémentaire, un exemple de programmation, l'insertion d'un son, etc.

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

Je crois que je devrais passer plus de temps sur le nom des pièces afin qu'ils apprennent le bon langage lié à la robotique afin de bien l'utiliser et afin de bien se faire comprendre. En appelant une pièce par son nom, il devrait être plus facile pour eux de coopérer. De plus, je dois leur attribuer des rôles plus spécifiques la prochaine fois. J'aimerais qu'il y ait un programmeur, un inventeur et un testeur dans chaque équipe afin que chacun se sente impliqué dans la programmation et dans les défis.

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

Il faut prendre son temps. Parfois, nous voulons sauter immédiatement dans la programmation en oubliant les étapes de bases qui sont primordiales. Je vais donc revenir avec eux sur les premiers défis et nous allons revoir ensemble ce que nous aurions dû faire dès le début. Je crois que les acquis faits en début d'année seront bénéfiques tout au long de l'année et apporteront de belles réussites.

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

La-programmation-début-année.pdf