cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation et robotique 1 – Explorateur



Description:

Le niveau Explorateur de cette formation vous permet d'une part de vous familiariser globalement avec le domaine et d'autre part, de comprendre ce qu'est la différence entre programmation informatique et code informatique. Vous y trouverez des idées d'exploitation pédagogique en lien avec des compétences disciplinaires et non disciplinaires (transversales). Vous découvrirez plusieurs outils vous permettant de vous préparer à animer une activité en classe au niveau Architecte.

Badge attribué à : Astrid Germain
https://www.cadre21.org/membres/254f958724ac4c2555b3d860

Date d'obtention : 2024-09-17 19:09:54

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation et robotique 1 – Explorateur

1 - Quel est votre point de vue ou votre première réflexion sur le thème de la programmation et la robotique ?

C'est un univers que je ne maitrise pas du tout, mais après avoir lu cette formation je pense être en mesure d'aller plus loin. Le matériel me semble accessible et je suis sûre de pouvoir devenir à l'aise avec la programmation et les robots. Les applications en classes sont multiples tout comme les apprentissages que les élèves pourront faire.

2 - Comment cette posture/approche pédagogique pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement ?

Je vais certainement continuer à me former avant de faire de la programmation en classe. Néanmoins, je vois déjà une utilisation en adaptation scolaire pour les plus jeunes avec troubles visuo-spatiaux. En effet, le robot blue-bot est une très belle alternative aux jeux déjà existant sur papier de reproduction de trajets sur un plan. Le travail de repérage spatiale est le même mais avec en plus la possibilité pour l'élève de voir tout de suite le résultat de sont travail, de chercher l'erreur éventuelles et de faire les corrections nécessaires avec rétroaction immédiate.
L'enseignement par projets et le travail collaboratif sont des aspects que jaime travailler avec mes élèves et la programmation me semble un touil tout indiqué.

3 - Quel serait l'impact (motivation, engagement, réussite) sur les élèves d'intégrer la programmation et la robotique à votre pratique ?

Le numérique occupe une grande place dans l'univers des jeunes. Pouvoir se lancer dans un projet de programmation sera certainement allerchercher une motivation supplémentaire chez eux en rejoignant leurs centres d'interêts avec l'univers du jeu. Derrière cette aspect ludique, les apprentissages sont nombreux. Que ce soit en résolution de problème ou en développant leur logique ou leur capacité d'abstraction, les élèves pourront réinvestir leurs apprentissages dans les autres disciplines scolaires. La programmation sera donc un atout dans leur parcours vers la réussite scolaire.