

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 : **Brigitte Hetu**

<https://www.cadre21.org/membres/6e9f07ef2f3c4c2fb32aee8b>

Date d'obtention : 2024-10-23 20:18:01

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 ?

La programmation et la robotique préparent les élèves au monde numérique en développant des compétences en résolution de problèmes, créativité et collaboration (Wing, 2006). Le code est essentiel dans la révolution industrielle actuelle, où la technologie joue un rôle clé (Schwab, 2017). Enseigner la programmation dès le jeune âge, avec des outils comme Scratch ou Dash, facilite l'apprentissage en simplifiant les concepts complexes. Cela permet aux élèves de développer des compétences transversales tout en les préparant à un avenir axé sur la technologie (Romero et al., 2017).

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

Cette approche pédagogique basée sur la programmation et la robotique s'insérerait dans mon enseignement en intégrant des activités pratiques et collaboratives qui développent la pensée informatique. Par exemple, j'utiliserais des outils comme Scratch ou Dash dans des projets interdisciplinaires, où les élèves créeraient des histoires interactives ou des solutions à des problèmes concrets, renforçant ainsi leurs compétences en mathématiques, sciences et résolution de problèmes. Cela permettrait aussi de promouvoir l'autonomie, la créativité et la collaboration, tout en leur offrant une meilleure compréhension des technologies qui façonnent leur monde.

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

Intégrer la programmation et la robotique à ma pratique aurait plusieurs impacts positifs sur les élèves :

Motivation : Les projets pratiques et ludiques stimuleraient leur curiosité et leur désir d'apprendre.

Engagement : Le travail collaboratif encouragerait des discussions actives et un investissement émotionnel dans les projets.

Réussite : En développant des compétences clés comme la pensée critique et la créativité, les élèves seraient mieux préparés à relever les défis futurs dans un monde technologique en constante évolution.