

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation et robotique 1 – Explorateur

cadre21



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 : NDJANTOU NGADJOU Horeline vanessa

<https://www.cadre21.org/membres/c5d6aaadd502b1bcb9cd5c9f>

Date d'obtention : 2024-10-26 18:54:47

# 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 est un langage qui sert à créer des programmes informatiques. La programmation et la robotique servent à développer les compétences essentielles pour l'avenir comme la résoudre des problèmes, à concevoir des systèmes et à comprendre le comportement humain différemment. Ces domaines permettent de développer chez les élèves la pensée critique et créative. En effet, cela stimule leurs imaginations, leurs permettant de donner vie à leurs idées encourageant ainsi l'innovation.

La programmation et la robotique ont des liens étroits avec les compétences disciplinaires, transversales et la compétence numérique ce qui est important pour un enseignant en ce sens que cela lui permettra de faire des liens directs avec les objectifs pédagogiques.

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

En tant que futur enseignante, cette approche pédagogique pourrait s'insérer dans mon enseignement de plusieurs façons:

-en utilisant la programmation dans ma classe, je pourrais aider mes élèves à résoudre des problèmes, à créer des solutions et à communiquer avec une machine et ce dans un nombre important de domaines.

-aussi, je pourrais utiliser la programmation et la robotique pour atteindre mes objectifs pédagogiques de façon ludique: le jeu "blocs de construction", pourrait être utilisé pour permettre à mes élèves à apprendre comment décomposer un problème en sous problème plus simple; à identifier les tâches à accomplir pour résoudre un problème et enfin, à décrire les problèmes et les solutions à différents niveaux d'abstraction.

-en utilisant différent environnement de programmation comme scratch, cela enrichira la créativité informatique de mes élèves tout en les rendant autonome. Cette approche est aussi un excellent moyen pour moi de faire des liens avec la compétence numérique d'apprentissage qui est d'actualité Aujourd'hui. Cette approche inclusive et respectueuse des différents rythmes d'apprentissage rendrait la technologie plus accessible et valoriserait le parcours unique de chaque élève. En effet, les ressources seront adaptées au niveau des élèves et ils pourront participer selon leurs niveaux de confort.

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

L'intégration de la programmation et la robotique pourrait fortement motiver les élèves en rendant l'apprentissage plus interactif, stimulant et ludique. En manipulant des robots ou les blocs de construction, les élèves verront directement le produit final de leurs efforts, ce qui renforcera leur engagement. Aussi, en développant des compétences en résolution de problèmes et en pensée critique, essentielles à leur succès en technologie et dans d'autres disciplines sera favorisée leur réussite scolaire.