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 : Maxime Larouche
https://www.cadre21.org/membres/4cf8de533ba408750043358e

Date d'obtention : 2024-10-28 16:10:02

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 ?

Je pense qu'elle offrent beaucoup de possibilités pédagogiques dans la salle de classe. Cette thématique occupe de plus en plus d'importance en raison des nombreuses utilités de la programmation et de la robotique dans le monde aujourd'hui et celui de demain. Il est donc important d'enseigner aux élèves des compétences numériques telles que la programmation afin de pouvoir les préparer pour les générations à venir. Il est bien de voir que la programmation, la robotique, et tout ce qui englobe les compétences numériques en tant que tels s'intègre dans les programmes d'études. Encore une fois, le monde dans lequel nous vivons aujourd'hui est très différent de celui des années passé ; il est donc nécessaire que les programmes d'études s'adaptent et intègre ces nouvelles compétences afin que les apprentissages des élèves puissent avoir un impact positif sur leur développement.

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

Personnellement, je ne pense pas que c'est quelque chose qui pourrait s'insérer dans mon enseignement ; la programmation et la robotique devrait être quelque chose que j'intègre dans mon enseignement. Comme je l'ai mentionné et comme nous l'avons vu pendant la formation, les compétences numériques sont "une compétence clé pour répondre aux besoins des emplois d'aujourd'hui". Il est donc nécessaire pour moi de l'intégrer lorsqu'il y a une occasion qui le permet afin de permettre aux élèves d'appliquer leurs capacités numériques. Au lieu de faire des projets qui demande aux élèves d'écrire un texte afin de démontrer leurs compétences aux expliquer ce qu'ils ont appris, ont pourrait utiliser une plateforme de programmation comme Scratch afin de créer un produit final plus créatif tout en faisant en sorte que les élèves applique et développe leurs compétences numériques.

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

Je n'ai aucun doute que l'impact sur les élèves sera relativement positif, cependant, il sera nécessaire de les soutenir dans leurs apprentissages. Si des élèves ont de la difficulté ou qu'ils ne comprennent pas ce qu'ils doivent faire, il pourrait perdre intérêt ce qui aurait des conséquences négatives sur leur apprentissages. Il est donc important de créer un climat d'apprentissage ou les jeunes sont tous engagées et ou ils peuvent se soutenir dans leurs projets. Un grand aspect de la robotique est la résolution de problème, donc avoir un climat de classe qui facilite la communication entre les élèves qui leur permet ainsi de se parler et de se soutenir dans leurs projets permettra un meilleur environnement pour qu'ils puissent apprendre. Non seulement ça, mais l'intégration de la robotique aurait aussi plusieurs effets positifs sur de vastes compétences : des compétences disciplinaires (la langue, les mathématiques et la science et la technologie) tout en ayant aussi des effets avec des compétences transversales (ordre intellectuel, communication, méthodologie) et des effets sur les dimensions de la compétence numérique.