

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 : Kodjou Feutseu Jessica Mureille

<https://www.cadre21.org/membres/a28169566e4b30fa3a35333f>

Date d'obtention : 2024-11-04 04:00:27

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 ?

Mon point de vue ou ma première réflexion sur le thème de la programmation et la robotique est que ces deux concepts sont plus ou moins liés et permettent de faciliter nos méthodes de travail. Elles nous aident à effectuer de façon autonome et efficace les tâches afin d'accroître notre productivité. Les robots quant à eux sont des outils essentiels pour l'apprentissage et sont adaptés à l'évolution des élèves dès la classe de la maternelle jusqu'à l'Université. La programmation et la robotique rencontrent aussi des défis assez considérables dans le sens ou certains postes dans des entreprises pourraient être remplacés par des robots et ainsi ces robots auront un impact sur le plan social et aussi économique. Il est donc important d'utiliser efficacement et positivement ces deux concepts pour un meilleur résultat.

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

La programmation et la robotique peuvent s'insérer dans notre enseignement de plusieurs manières mais avec un seul objectif qui est d'approfondir nos connaissances sur le sujet et de réaliser certains projets académiques. Elles peuvent nous être utiles en mathématiques, français, informatique, études sociales et même en science. En mathématiques, on peut utiliser la programmation pour résoudre des équations et des inéquations; la programmation pourra développer nos compétences et nous fournir des moyens nécessaires pour les conceptions des logiciels. Les logiciels de programmation tels que Scratch, Make Code et Micro:bit peuvent constituer des projets d'apprentissage ou encore des sujets de travaux en équipe.

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 sur les élèves peut avoir plusieurs impacts positifs sur leurs pratiques. Il pourra améliorer la compréhension des logiciels informatiques, développer l'esprit de créativité chez les apprenants, permettre aux élèves d'utiliser de façon responsable le numérique et non à des fins mesquines et enfin les préparer à vivre aisément dans un monde où la technologie est très avancée. Aussi la maîtrise de la programmation et la robotique augmente chez les élèves leur estime de soi, leur rend curieux tout en développant de l'amour pour l'apprentissage.