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 : Martin-Jonathan G
https://www.cadre21.org/membres/fd9debe4813593e2f4c5ddbb

Date d'obtention : 2025-01-13 16:10:21

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 suis CP RÉCIT et je forme sur la robotique. Je voulais voir le contenu. Il y a quelques années, j'avais parlé au chercheur Pierre Tchounikine pour offrir une formation sur l'utilisation de son matériel en mathématiques. Son nom est le projet EXPIRE. Voici le lien vers les projets que j'ai migrés vers Scratch 3 avec l'autorisation du chercheur.
https://cscotedusud.sharepoint.com/:w:/s/CommunautTIC/EejxwKdtABVGo3yWRXBIb5MBnPuuxU2EFCXfSgxYNbYjGg?e=3jkQp4

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

Il y avait une douzaine d'enseignants et les projets ont étés vécus dans les classes l'année en cours et la suivante. Il n'y a pas eu de suivi depuis, mais la formation est toujours accessible aux enseignants.

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

Sur le plan de la motivation c'était très bien. Ce n'est pas de la programmation créative. C'est surtout l'application de la logique informatique, mais il en demeure une belle appropriation de l'outils Scratch.