

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Programmation et robotique 2 – Architecte

cadre21



#### Description:

Au niveau Architecte, il est incontournable que vous puissiez comprendre ce qu'est un langage de programmation et reconnaître les concepts fondamentaux du domaine de la programmation informatique. De plus, il est important que vous ressortiez de ce niveau avec un bon aperçu des limites en lien avec l'âge de vos élèves : quel matériel utiliser et quels concepts sont à développer avec vos élèves ? Nous vous proposons finalement de découvrir concrètement des ressources et de vous présenter ce qui les distingue pour vous permettre de vous mettre en action en intégrant la programmation informatique à des fins éducatives dans votre classe.

:

Badge attribué à : rebecca-marcotte-uqtr-ca

<https://www.cadre21.org/membres/rebecca-marcotte-uqtr-ca>

Date d'obtention : 2025-03-15 15:46:30

# Programmation et robotique 2 – Architecte

1 - Réflexion sur l'impact : En quoi l'utilisation de la programmation informatique a-t-elle eu de l'impact sur les personnes apprenantes ?

L'utilisation de la programmation informatique a un impact sur les personnes apprenantes. En effet, celles-ci développent plusieurs compétences transversales, comme la collaboration, la résolution de problèmes (informatiques), l'utilisation de leur jugement et la mise en œuvre de leur pensée créatrice, etc.

2 - Retour sur l'activité : Que feriez-vous différemment si c'était à refaire ?

Après l'activité que j'ai réalisée sur la locomotion des animaux (sur Scratch), j'aurais aimé modifier ma vitesse d'exécution. En effet, parfois, j'allais trop rapidement, impatiente de voir le résultat final, ce qui a causé quelques petits problèmes. J'ai dû recommencer et, cette fois-ci, prendre le temps d'écouter attentivement les consignes de la capsule vidéo.

C'est un conseil que je donnerai également à mes élèves lors de la programmation.

3 - Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation ?

Qu'il ne faut pas aller trop vite : prendre son temps permet d'obtenir de meilleurs résultats. Il est aussi important d'explorer les différentes fonctions afin de mieux connaître le programme et de s'y retrouver plus facilement.

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

locomotion-2.png

locomotion-1.png

Site Web

<https://scratch.mit.edu/projects/1147669293/editor>