CADRE21

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation et robotique 2 – Architecte

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 : gboj0001-uqar-ca
https://www.cadre21.org/membres/gboj0001-uqar-ca

Date d'obtention : 2025-04-19 15:54:52

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 permet aux personnes apprenantes de créer des projets interactifs et favorise la créativité, la pensée logique et la capacité de résolution de problèmes chez les personnes apprenantes.
2 - Retour sur l’activité : Que feriez-vous différemment si c’était à refaire ?
Pour une prochaine fois, je vais essayer de complexifier l'activité et mettre les élèves en équipe pour qu'ils résolvent ensemble le problème.
3 - Réflexion sur l’expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation ?
À travers cette activité, j'ai réalisé qu'ils existe l'option des boucles qui permettent d'éviter la répétition des blocs quand on fait de la programmation sur Scratch Junior.
Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)
Capture-decran-2025-04-19-114858.png
Capture-decran-2025-04-19-114702.png
Site Web
https://scratch.mit.edu/projects/1163662136