

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 :

<https://www.cadre21.org/membres/1a06aba0509fda7403fbda39>

Date d'obtention : 2025-11-19 23:26:28

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 ?

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

L'utilisation de la programmation informatique a eu un impact significatif sur les personnes apprenantes à plusieurs niveaux. D'un point de vue cognitif, elle a permis de développer des compétences essentielles comme la pensée logique, la planification et la résolution de problèmes. Les apprenants doivent analyser une situation, découper une tâche en étapes et créer des solutions structurées, ce qui renforce leurs habiletés de raisonnement.

Sur le plan affectif, la programmation favorise la confiance en soi. Le fait de voir un programme fonctionner grâce à ses propres décisions crée un sentiment de réussite. Même en cas d'erreur, la possibilité de tester, corriger et recommencer transforme l'erreur en opportunité d'apprentissage, ce qui encourage la persévérance.

Socialement, la programmation et la robotique génèrent beaucoup de collaboration. Les apprenants discutent, comparent leurs approches, s'entraident et prennent des décisions ensemble. Cela crée un climat d'apprentissage dynamique où chacun peut contribuer selon ses forces.

Finalement, la programmation aide les personnes apprenantes à donner du sens à la technologie qu'elles utilisent quotidiennement. Elles ne sont plus seulement consommatrices : elles deviennent créatrices. Cela valorise leur engagement, leur créativité et leur autonomie.

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

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

Si c'était à refaire, je prendrais davantage de temps pour préparer les apprenants avant de les plonger dans l'activité. J'ajouterais une courte mise en contexte ou une démonstration simple afin de m'assurer que tout le monde comprend bien les notions de base avant de débiter. Cela permettrait de réduire l'appréhension et de rendre l'expérience plus fluide.

J'ajusterais aussi le rythme : je laisserais plus d'espace pour l'exploration personnelle et pour les essais-erreurs. Certains apprenants auraient bénéficié de moments supplémentaires pour tester, se tromper et trouver leurs propres stratégies.

Enfin, je mettrais en place plus de temps de discussion ou de partage entre les participants pour qu'ils puissent expliquer leurs démarches, comparer leurs idées et apprendre les uns des autres. Cette dimension collaborative enrichit beaucoup l'expérience et aide chacun à progresser.

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

Réflexion sur l'expérience : Quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation ?

À la lumière de cette activité, je réalise que la programmation et la robotique offrent un potentiel pédagogique beaucoup plus large que ce que j'imaginai au départ. J'ai appris que les apprenants deviennent rapidement engagés lorsqu'ils sont placés en situation d'exploration active, et que même les personnes moins à l'aise au début peuvent progresser de manière significative lorsqu'elles se sentent soutenues et en sécurité.

J'ai aussi compris que l'erreur fait partie intégrante du processus. Voir les participants tester, ajuster, recommencer et finalement réussir m'a montré à quel point la programmation favorise la persévérance et le développement d'une pensée structurée. Cette expérimentation m'a donc confirmé l'importance de créer un espace où l'essai-erreur est non seulement permis, mais valorisé.

Finalement, j'ai constaté que les moments de collaboration sont essentiels : les apprenants apprennent énormément les uns des autres, échangent leurs stratégies et s'entraident spontanément. Cela renforce non seulement leurs compétences techniques, mais aussi leurs habiletés sociales.

En résumé, cette expérimentation m'a permis de mieux comprendre comment la programmation peut soutenir la motivation, favoriser l'autonomie et développer des compétences transversales qui dépassent largement le cadre technologique.

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

document-scenarise.docx

Site Web

<https://studio.code.org/>