

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/bae1bc45d03682f88f020ccc>

Date d'obtention : 2026-03-06 07:01:57

# 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 impacte positivement les apprenants en développant des compétences cognitives essentielles et en boostant leur motivation scolaire en favorisant leur pensée logique et computationnelle. La programmation stimule également l'engagement et la motivation des élèves.

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

Je prévois également plus de temps pour l'exploration et les essais, car certains élèves ont besoin de manipuler davantage pour comprendre les commandes et les effets des instructions. Ensuite, je proposerais un court défi progressif plutôt que de laisser les élèves explorer l'activité sans objectif précis. Par exemple, demander aux élèves de faire déplacer leur personnage d'un point A à un point B ou de lui faire suivre un parcours simple. Cela permettrait de structurer davantage l'apprentissage et de guider leur réflexion.

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

Cette expérimentation m'a permis de réaliser que la programmation peut être un excellent outil pour développer non seulement des compétences numériques, mais aussi des compétences transversales comme la collaboration, l'autonomie et la confiance en soi.

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

Capture-decran-2026-03-05-234235.png

Capture-decran-2026-03-05-234212.png

Site Web

<https://codejr.org/scratchjr/index.html>