

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/d4df2db75b583d1cd76c9e16>

Date d'obtention : 2026-04-09 20:00:06

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'intégration de la programmation informatique a eu autant d'impact significatif sur les apprenants que sur l'enseignant. Car nous avons appris que nous pouvons développer des apprentissages du curriculum. De plus, la programmation favorise l'engagement des élèves notamment par son caractère visuel, ludique et interactif. scratch suscite une très grande curiosité naturelle et un désir d'explorer davantage. les élèves s'investissent rapidement à la tâche, motivés par la possibilité de créer un produit final concret et personnalisé. Sur le plan des apprentissages, la programmation a renforcé la pensée logique et leur capacité à organiser des idées dans un ordre cohérent. les élèves ont du planifier, tester, ajuster et corriger leurs séquences d'action ce qui a développé leur raisonnement, l'autonomie et la persévérance. cela encourage aussi la collaboration et la confiance des élèves.

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

Si je devais refaire cette activité, j'apporterais quelques ajustements pour optimiser l'expérience des élèves et la fluidité de l'animation. d'abord je prévois un temps d'exploration libre avant l'activité guidée. car plusieurs élèves pourraient avoir besoin de manipuler l'application pour comprendre les blocs ce qui pourrait aider à réduire les problèmes techniques. J'ajouterais une fiche de défis graduée pour soutenir la différenciation. Comme ça les élèves plus rapides pourraient avoir d'autres défis à explorer.

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

Je retiens de cette expérimentation plusieurs apprentissages importants notamment sur le plan pédagogique et sur le plan de l'accompagnement des élèves. tout d'abord, j'ai constaté que la programmation constitue un excellent levier pour développer la pensée logique car les élèves doivent planifier, organiser leurs idées et comprendre la relation de cause à effet entre les blocs. Cela m'a rappelé l'importance de modéliser clairement les étapes avant de les laisser explorer.

j'ai également appris que la programmation favorise une culture de l'essai-erreur très riche. car les élèves recommencent jusqu'à ce que ça marche. en plus c'est le meilleur moyen de mettre en exergue la différenciation car chaque enfant évolue à son niveau.

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

inoi-projet-scratch.docx