Robotique et programmation 1 – Explorateur

Description:
Dans les dernières années, la robotique et la programmation ont progressivement fait leur entrée dans les écoles primaires et secondaires. De plus en plus d'enseignants et d'équipes-écoles réfléchissent aux façons de les intégrer à leur curriculum scolaire afin de développer chez les élèves une multitude de compétences et d'habiletés. Cette formation a pour objectif dans un premier temps de vous faire réfléchir puis de vous engager à initier les élèves à la robotique et à la programmation. À travers un parcours non-linéaire, le niveau Explorateur vous permettra de faire l'acquisition de connaissances générales sur la robotique et la programmation, vous proposera une variété de matériel ainsi qu'un éventail de conseils, de stratégies et de ressources.

Critères:
Développer une réflexion sur :

- ce qu'il retient du **sujet exploré**
- l'impact sur **l'engagement et la motivation de ses élèves**
- l'impact sur **son enseignement**

Badge attribué à: Manon couture
Date de la demande: 2019-09-03 16:32:11

Robotique et programmation 1 – Explorateur

Question 1 - Quelle est votre première réflexion sur l'idée que l'apprentissage de la programmation devient un incontournable pour un enfant au XXIe siècle?
Je pense que la programmation est de plus en plus présente dans notre société, que ça soit a l'aéroport, à l'épicerie ou à la maison, elle est facile à trouver. On dit que les jeunes d'aujourd'hui naissent presque avec un appareil électronique en main tellement c'est facile à comprendre pour eux. De plus, il y a plusieurs nouveaux métiers qui font leur apparition en lien avec la programmation. C'est notre avenir! Il y a de forte chance que certains enfants dans une classe soit un futur programmeur ou ait un lien direct avec la programmation.
Question 2 - Comment voyez-vous l'intégration de cet apprentissage dans votre classe?
Je crois que la programmation est un autre outil qui amène les élèves à réfléchir et résoudre des problèmes. Seulement en mathématiques, il est facile d'intégrer les mesures, les angles ou leur proposer une situation-problème où ils auront à réaliser un défi. En français, les élèves peuvent créer une histoire et la raconter en créant un programme. Pour les plus petits et même les plus grands, on peut de servir des robots pour l'étude des mots ou faire des associations en faisant faire des déplacements au robot.
Question 3 - Selon vous, quels seraient les impacts sur les élèves, le personnel, les parents et sur la communauté de votre école?
Le plus grand impact positif est définitivement sur les élèves. Ils sont motivés devant ce genre d'activité. Ils n'ont pas l'impression de travailler et pourtant, ils travaillent plusieurs compétences transversales (coopération, méthode de travail, ...) et différentes sphères. Les garçons ont tendance à être plus intéressés mais les filles découvrent un univers qui leur était plus inconnu.
Pour les enseignants, il faut respecter le rythme de chacun. Certains ont peur de se lancer car c'est de l'inconnu ou bien ils ne sauront pas comment aider leurs élèves (ce qui est très probable). Ceux qui osent sont impressionnés de voir la réussite de certains élèves, ils vont chercher d'autres talents chez certains élèves.

Les parents aussi peuvent être partagés. Certains diront qu'il y a assez de technologie à leur disposition, d'autres seront surpris de voir les réalisations de leurs enfants.
L'école devient un milieu encore plus dynamique et stimulant, mais il faut tout de même garder en tête qu'on a un programme à passer!