CADRE21

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation créative 3 - Virtuose

Description:
Programmation, code, codage … ce sont des termes que nous entendons de plus en plus souvent à l'école. Dans cette formation, nous vous invitons à connaître l'approche et les pratiques de la programmation créative. Avec des outils comme Scratch, la programmation est à la portée de tous, mais il est important de bien réfléchir à son intégration pédagogique afin de concevoir des activités d'apprentissage qui permettent à l'élève de s'engager dans une démarche de conception et de résolution créative de situations-problèmes par le biais de la programmation. Ce module a été pensé pour vous, enseignants du primaire et du secondaire. Vous y trouverez des stratégies et des pratiques adaptées à vos besoins. Vous y trouverez également une grande quantité de ressources vous permettant d'explorer davantage le potentiel de la programmation à l'école. Cette formation a été conçue grâce à la collaboration entre Cadre21 et des enseignants-chercheurs de l'Université Laval au Québec, du Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Éducation de l'UNS et de TECHNE en France. Au niveau Virtuose, il s'agit d'intégrer cette approche dans ses séquences d'enseignement afin de démontrer comment la programmation créative permet d'aller plus loin, de confronter les élèves à des situations de résolution de problème complexes et stimulantes, de penser la pédagogie différemment et de lier les éléments du programme entre eux de manière créative.

:
Badge attribué à : Linda
https://www.cadre21.org/membres/linda-romeo-stanislas-qc-ca

Date d'obtention : 2017-12-02 20:54:05

Programmation créative 3 - Virtuose

En quoi cette stratégie a-t-elle changé votre approche pédagogique?
J'ai commencé à faire de la programmation créative dans ma classe de 1ère année et dans la classe de collègues (en décloisonnement).
Lorsque j'ai commencé à faire de la programmation créative, j'ai tout d'abord cherché à faire acquérir des compétences dans ce domaine à mes élèves. Ils ne connaissaient pas encore la programmation par « blocs » de type ScratchJr. J'ai donc mis en place une progressivité des apprentissages séance par séance, afin d'acquérir les bases des fonctionnalités de Scratch Jr.
Ensuite, lorsque les élèves ont été plus à l'aise avec cette application, j'ai pu changer ma pratique, en utilisant ScratchJr non plus comme une fin en soi, mais comme un outil permettant de travailler certaines compétences (langage, lecture, production d'écrit).
En tant qu'enseignante, cela m'a permis :
- d'avoir une pédagogie moins frontale
- de favoriser les travaux de groupes
- d'apporter une dimension innovante et motivante à des séances que les élèves apprécient parfois peu
En tant qu'élèves, ils ont pu développer :
- des habiletés de travail en groupe : discuter, se mettre d'accord, écouter
- l'entraide : les élèves les plus rapides ont pu devenir tuteurs pour ceux ayant besoin de davantage d'accompagnement
- le goût de la réussite : par des situations motivante, avec un résultat par « essai/erreur » immédiat.
Présentez des traces (sous diverses formes de votre choix) et des rétroactions fournies par des élèves ou des collègues sur votre pratique en programmation créative?
Nous avons surtout travaillé sur :
- Le langage oral : les élèves devaient illustrer et mettre en voix une poésie (Les animaux cachés) en utilisant ScratchJr et en s'enregistrant
- La production d'écrit : pour la fête des mères, les élèves ont écrit un court texte expliquant ce qu'ils aimaient faire avec leur maman, puis l'ont illustré avec Scratch Jr.
(https://www.youtube.com/watch?v=MKccf3JMB8I)

(à cause d'un changement d'Ipad en cours d'année, une partie des production a été perdue)
Commentez les traces que vous déposez en appui à votre demande. En quoi soutiennent-elles votre compétence?
La séquence de "carte virtuelle de la fête des mères" a été menée ainsi :
Cette séquence a été menée sur deux classes, dont une en décloisonnement, avec un temps limité (6x45 minutes au total).

En 1ère année, les élèves ont appris lors des 4 premières séances à manipuler leurs personnages sur ScratchJr (drapeau de démarrage, le faire bouger, parler, introduire plusieurs bulles ...) et à comprendre les modifications graphiques (changer un fond, mettre un nouveau personnage, mettre leur photo ...). C'était la première fois pour eux qu'ils découvraient cette application et cette manière de donner des instructions en ligne.
Ils ont eu ensuite comme consigne de trouver un élément qu'ils aiment faire avec leur maman, et de l'écrire sous forme "Maman j'aime ... je t'aime maman".
J'ai mis les élèves par binôme et ils ont validé la phrase de leur camarade. J'ai ensuite fait une dernière validation des phrases.
Ils ont ensuite cherché un fond qui correspond à leur phrase puis se sont mis en scène.

Les difficultés que nous avons rencontrées sont les suivantes :
- difficultés à écrire sur le clavier de l'Ipad
- j'aurais aimé qu'ils s'enregistrent, mais compte-tenu du manque de temps, et de l'effectif de classe (26), nous n'avons pas pu trouver de temps.
- la restitution aux parents a été difficile, j'ai donc du enregistrer les productions pour les exporter sur Youtube.

Si je devais améliorer cette séance :
- différenciation pour les élèves les plus autonomes : mettre plusieurs tableaux, plusieurs personnages qui interagissent entre eux.
- augmenter la production d'écrit