cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation créative 2 - architecte

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...

Badge attribué à : Yolaine Tremblay
https://www.cadre21.org/membres/2453f1e98443c695cd013422

Date d'obtention : 2020-06-01 19:14:19

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation créative 2 - architecte

1. Réflexion sur l'impact : En quoi la stratégie utilisée a-t-elle eu de l'impact sur les élèves?

Suite à l'utilisation de Code.org en classe, je me rends compte que l'implication des enfants se fait en fonction de l'intérêt de l'adulte envers la programmation. Comme j'y crois beaucoup, j'ai encouragé mes élèves à surmonter leurs difficultés en classe. Il doit aussi y avoir beaucoup de renforcement positif.
Ce que j'ai trouvé particulièrement intéressant, c'est la polyvalence de ce site de programmation. Comme les enfants possèdent un code personnel pour s'inscrire, ils peuvent avancer à leur propre rythme. De plus, l'enseignant peut voir l'ensemble de la progression de chacun des enfants. Cela permet de pouvoir les soutenir où ils sont rendus.
J'ai aussi assisté à la découverte d'un intérêt particulier pour quelques enfants. Entre autre, j'avais un enfant autiste très peu verbal dans la classe que les enfants ont découvert en super champion de la programmation sur ce site. Je ne serais pas surprise qu'il puisse faire carrière dans ce domaine plus tard.
J'ai aussi vu un enfant aimé tellement cette activité, qu'il la redemandait même dans ses périodes de jeux libres. Il est ensuite devenu une personne de référence lorsque certains enfants avaient de la difficulté avec un niveau. Il s'agissait de très beau moment d'entraide.
La plus grande difficulté rencontrée a été l'accès à du matériel électronique à la maison. Certains enfants avaient seulement accès au téléphone intelligent des parents at cela ne fonctionne pas très bien.

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

Suite à cette expérience, je pense que je devrais faire la première partie de la programmation avec Code.org sur le TNI afin que tous puissent mieux voir la démonstration.
Pour la difficulté d'accès au matériel informatique, certains parents sont aller à la bibliothèque publique. Cette option fonctionnait mieux que les téléphones intelligents.
Dans la deuxième année, suite à la pandémie, j'ai envoyé toutes les informations à la maison afin de débuter la programmation sur Code.org. Je me rends compte que débuter l'activité en classe pour ensuite la poursuivre à la maison est plus efficace pour l'implication des enfants dans cette démarche. Je remarque que les enfants ayant un grand intérêt lors des autres activités de programmation en classe ont bien travaillé avec Code.org. Par contre, les enfants qui avaient déjà un peu de difficulté en programmation en classe, ont beaucoup moins participés à la maison. Il est donc très important de débuter en classe et bien répondre aux questions des enfants avant de l'envoyer à la maison.

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

Je me rends compte que faire de la programmation au préscolaire est possible et même souhaitable. Il faut y croire et poursuivre même si on se fait dire qu'ils sont trop jeunes pour bien comprendre. Les enfants sont prêt à tout apprendre si les explications sont à leurs niveaux. De plus, je dirais qu'ils m'ont beaucoup surprise lors de l'utilisation de COde.org. Je pensais qu'ils pourraient réussir environ la première moitié du cours 1 (4 à 6 ans). Alors que quelques enfants ont complètement terminé ce cours et débuter le cours 2 (6 ans et +).
J'ai découvert des enfants adorant la programmation avec un certain talent. Je ne serais pas surprise de les voir se diriger dans ce domaine plus tard.
Après avoir observer cet intérêt des enfants, j'ai même réussi à convaincre mes collègues de première années de suivre une formation en programmation afin de permettre aux enfants de poursuivre leur apprentissage l'an prochain.
C'est certain que la programmation va demeurer dans ma planification annuelle pour les prochaines années.

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

- https://lms.cadre21.org/wp-content/uploads/gravity_forms/73-b8d41dfad7b328eede4d4b55e37025ea/2020/06/Programmation-créative-2.docx