

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 : [David Beauchesne](#)

<https://www.cadre21.org/membres/073bd7f8b7d27cd36399abb1>

Date d'obtention : 2018-06-05 19:34:36

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?

Cette stratégie a changé mon approche pédagogique. Au départ, j'étais plus directif, mais par la suite je me suis rendu compte que l'élève doit trouver les solutions aux problèmes posés. Il ne sert à rien de donner les réponses aux élèves, elle doivent passer par un processus de résolution de problème. C'est ce que j'ai pu observé lorsque les problèmes posés devenaient plus complexes. Je crois qu'au départ il est important de donner une petite base aux élèves pour montrer les différentes possibilités, mais ensuite elles doivent exploiter et trouver des solutions par elles mêmes!

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

Voir le lien plus bas contenant un dossier avec mes activités pédagogiques et des résultats d'élèves.

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

Les traces que j'ai déposées montrent le travail effectué par mes élèves. Au début, elles ne faisaient que répéter mes instructions pas à pas, mais plus les exercices étaient difficiles, plus les solutions pouvaient être différentes. J'ai pu observer que certaines élèves voulaient des défis supplémentaires. J'ai une élève qui me demandait des défis plus difficiles. Nous avons commencé la conception d'une calculatrice ensemble. Cela m'a permis de développer une relation spéciale avec cette élève. Cependant, ce ne sont pas toutes les élèves qui ont embarquées à 100%. L'an prochain, je vais modifier mes défis afin de donner un sens plus créatif à la démarche. Je me suis aperçu que mes élèves aiment décorer les scènes dans Scratch. Cela me permet d'évaluer la créativité des élèves, non seulement au niveau du code, mais aussi au niveau de l'art.

Site Web

https://drive.google.com/drive/folders/10Mefc_wUdtNT6aNxnZ8WoepIpMUqmWI1