

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 France. Au niveau Architecte, l'apprenant est invité à concevoir une activité de programmation créative, à partir des multiples ressources et pistes d'exploration fournies. En ayant une posture réflexive, l'apprenant pourra porter un regard critique et constructif sur l'expérience vécue avec ses élèves.

:

Badge attribué à : Isabelle Langevin
<https://www.cadre21.org/membres/ilangevin-csb-qc-ca>

Date d'obtention : 2018-06-16 21:41:16

Programmation créative 2- architecte

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

J'ai complété ma réflexion dans un document DRIVE que j'ai déposé dans la section fichier.

En espérant que tout soit OK.

Isabelle Langevin

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

Réflexion-Isabelle-Langevin.pdf