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 : GuillaumeFecteau
https://www.cadre21.org/membres/442be06189ee0ae63ca5141a

Date d'obtention : 2018-10-02 17:05:04

cadre21

cadre21.org

Au coeur de votre stratégie #DevProf

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 me permet de travailler de façon différente; plutôt que de placer des contraintes précises ou de donner des pré-sélections, je laisse libre cours à la créativité de mes élèves en leur donnant seulement certaines balises à respecter et en leur donnant un outil simple qui, sans même qu'elles ne s'en rendent compte, leur donne des bases quant à la programmation et la pensée informatique.

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

Les élèves ont beaucoup aimé l'activité, quoique certaines ont trouvé l'interface un peu bébé (avec raison, puisque ScratchJR est surtout créé pour le primaire). Par contre, il a été facile pour moi de contourner cela en leur donnant des défis quant à la complexité de leur programmation et en leur suggérant des modifications (ajouter leur propre visage, enregistrer des voix, ajouter de la musique...).
Le projet n'est pas simple à évaluer et il a été difficile de placer mes compétences (en anglais) dans ce projet. Mais puisque je le fais assez tôt, à la première étape, il a été facile d'évaluer l'écrit (C3) de même que le réinvestissement (respect des consignes et utilisation de la plate-forme).

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

J'ai inclus la description du projet et un exemple réalisé par les élèves. J'ai fait ce projet une seule fois et je changerais plusieurs éléments dans le futur. Par exemple, j'ai décidé de les évaluer tous un par un, alors qu'il aurait été plus simple de les présenter et d'évaluer, comme une présentation orale. Les formats ScratchJR sont longs à importer et, bien qu'ils soient compatibles avec Showbie, ils prennent un temps énorme à se charger et on ne peut pas en avoir un nombre important. Ayant trois groupes de secondaire 1, cela m'a pris un temps fou à évaluer!

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

- ComicStrip_ScratchJRProject.pdf

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Site Web

https://drive.google.com/file/d/14scvDqJuM00kMJsgmdncT2kWXmAQqq8B/view?usp=sharing