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 : Marylou Beck
https://www.cadre21.org/membres/744fc7056a6105d2c4a64c4d

Date d'obtention : 2021-03-17 12:52:49

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?

Mes élèves ont adoré et ils ont un talent naturel pour la création de petits programmes! Tous les élèves réussissent tous les petits projets que je propose et je n'ai pas besoin de chercher à les motiver. Quand ils sont bloqués ils demandent de l'aide, ils essaient diverses stratégies, ils veulent réussir, ils veulent faire leur programme. Je n'ai pas besoin de motiver mes troupes, ce sont eux qui attendent après moi et qui réclament ''Quand sera notre prochain projet?''. Ils sont très imaginatifs et créatifs. Ils sont débrouillard et même les plus timides s'engagent dans leur projet et vont chercher de l'aide lorsqu'ils en ont besoin. Je dirai donc que l'impact est sur l'engagement dans les apprentissages, la motivation intrinsèque, cela suscite leur intérêt, cela transforme un groupe individualiste en communauté d'apprentissage, cela fait en sorte que certains élèves deviennent des experts tout à coup alors qu'on entendait rarement le son de leur voix avant. Cela fait en sorte aussi que tout un chacun peut avoir la solution à une situation et par ci par là on entend quelqu'un poser une question à voix haut du genre ''quelqu'un sait comment on fait pour ajouter ci ou ca?''. On reconnait que tous peuvent aider tous! Juste pour cela ca valait la peine! Cela créé une énergie de groupe incroyable!

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

1- Je ferai établir le scénario aux élèves sur papier dans leur cahier d'écriture avant qu'on débute la programmation sur Scratch. Ainsi ils devraient réussir à coder ce qu'ils ont imaginé au lieu de modifier leur scénario selon ce qu'ils ont réussi à créer en codage.
2- Je m'assurerai que chaque élève crée son compte avant de débuter afin que les projets soient sauvegardés. Cela leur ferait un port folio virtuel et ils verraient mieux l'ensemble de ce qu'ils ont créé au fil de l'année scolaire. Ils pourraient retravailler leurs projets ou les continuer de chez eux aussi, ou simplement les montrer à leurs parents.
3- J'aimerais avoir un système pour ''ramasser leurs projets''. Pour le moment je les guide, je les observe, je les évalue lorsqu'on les réalise en classe mais lorsque la période est terminé nous n'y avons plus accès ensuite. Certains sont parvenus à m'envoyer certains projets par courriel mais cela s'est perdu dans ma boite de courriel et je ne sais pas quel projet est à quel élève. J'ai besoin de m'organiser mieux de ce côté là.

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

J'aimerais aller plus loin dans la programmation créative. J'ai l'impression que je commence à peine à comprendre ce que cela pourrait être. Au départ simplement d'oser aller sur Scratch avec mes élèves cela me causait un grand stress et une insécurité car je ne suis pas experte du sujet. Les premières activités que j'ai fait avec mon groupe furent de l'exploration de Scratch, de la familiarisation plus qu'autre chose. Par la suite j'ai trouvé des tutoriels pour animer d'autres activités. Et plus tard j'ai compris que la programmation était une façon d'enseigner mon programme que je pouvais combiner mes activités d'apprentissages avec celles de programmation afin de faire vivre autrement mes activités. Bref ce que j'ai appris c'est:
1- faire confiance à mon groupe, qu'on est une communauté d'apprentissages et que même si je ne sais pas tout faire dans Scratch ensemble nous le trouverons.
2- la programmation me permet d'enseigner autrement mes matières.
3- je suis en progression constante et je m'améliore au fil des expérimentations. Il ne faut pas attendre d'avoir tout compris ou d'être 100% sur de soi pour foncer et oser expérimenter. On se prépare puis on essaie, ensuite on se réajuste et on y retourne.
4- Au fil du temps je comprends mieux, je vois mieux le potentiel de l'utilisation de la programmation.

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

- 2-Scratch-projet-2.docx