

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation créative 1- Explorateur



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 : [Jacqueline Zirpdji](#)

<https://www.cadre21.org/membres/3301d8734c53477ea1f3b869>

Date d'obtention : 2020-05-01 11:29:44

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation créative 1- Explorateur

Quel est pour vous l'intérêt de l'apprentissage de la programmation à l'école ?

La programmation permet aux élèves de développer des compétences transversales et non transversales dans un contexte qui est la réalité du 21^{ème} siècle. De grands utilisateurs d'ordinateurs et d'applications, ça leur permet de devenir curieux pour mieux comprendre leur monde et les nombreux objets numériques qui les entourent.

Plusieurs des compétences développées sont transférables à d'autres matières (langue, univers social) et sont en lien avec des nombreuses compétences disciplinaires et transversales du Programme de formation de l'École Québécoise.

De plus, la programmation peut devenir un élément de motivation pour certains élèves. C'est comme un petit projet de construction qui les emballa. Ça leur donne l'opportunité de travailler en utilisant la stratégie d'essais et erreurs et de développer la persévérance et la créativité et de se sentir valoriser.

Comment la programmation créative pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement?

La programmation créative pourrait être insérée de plusieurs façons :

Initialement, avec des ateliers des animateurs Scratch pour élèves et enseignants pour assurer une compétence de base.

Par la suite, cette activité pourrait être une qui serait offerte comme un enrichissement, une source de motivation pour ceux qui finissent bien leurs travaux, une récompense pour encourager du bon comportement ou comme activité parascolaire. Ça pourrait également être intégré pour tous dans le programme de science ou de mathématique.

Je ne m'y connais pas assez encore pour savoir quelles connaissances qui sont en lien au programme du Ministère pourraient être intégrées avec la programmation mais ça serait à découvrir.

Quels apprentissages pensez-vous que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative ?

Les élèves peuvent développer la pensée informatique pour résoudre des problèmes. Ceci implique le développement de l'organisation logique, la créativité, la persévérance et le travail d'équipe. Les apprentissages comprennent l'analyse d'une situation, la littératie numérique (les algorithmes, les systèmes et la technologie) ainsi que la création d'une solution technologique.

Les élèves peuvent dépasser le stade de consommateur interactif de manuels scolaires numérisés et devenir créateurs numériques de ressources et de mini-jeux, mini-vidéos.



Au coeur de votre stratégie #DevProf

 cadre21.org

