

## 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 France. Au niveau Explorateur, c'est une initiation à la programmation créative. L'apprenant se familiarise avec la démarche critique, empathique et créative de résolution de problèmes permettant la création d'une solution technocréative, qui peut faire appel à l'usage des stratégies et des processus des sciences informatiques (le codage, par exemple) pour la création d'une ou plusieurs solutions.

:

Badge attribué à : Claveau Jean-Philippe

<https://www.cadre21.org/membres/1f3493a6b0f02302c384486f>

Date d'obtention : 2020-05-14 16:04:54

# Programmation créative 1- Explorateur

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

Permettre une démarche de conceptualisation chez l'élève et synthétiser l'information qu'il a retenu dans la séquence d'apprentissages

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

Un peu plus difficile de le faire dans la compétence 1-2 en éducation physique. Toutefois, il serait possible et intéressant d'insérer la programmation créative dans l'enseignement de la compétence adopter de saines habitudes de vie.

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

Développer, structurer et communiquer ses connaissances. Développer une autonomie et une pratique gagnante pour la poursuite de nouveaux apprentissages.