

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 : Hamel Nicolas

<https://www.cadre21.org/membres/41f7e5c21677854eccd123f1>

Date d'obtention : 2018-02-27 19:57:17

Programmation créative 1- Explorateur

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

À l'aide de la programmation, l'élève ne devient pas seulement consommateur de contenu sur son cellulaire, sa tablette ou son ordinateur, mais il devient plutôt créateur de contenu. Ceci va lui permettre de jeter un regard différent sur toute l'utilisation qui est faite de la programmation autour de lui.

De plus, la programmation permet de développer de multiples compétences humaines essentielles au développement de tout élève. Elle favorise entre autres l'analyse et la décomposition d'un problème, la collaboration en équipe, la planification, etc.

Finalement, la programmation créative suscite la motivation des élèves naturellement car elle se sert de leurs intérêts.

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

J'enseigne l'informatique depuis maintenant deux ans. J'utilise la programmation créative depuis le début à l'aide du programme Scratch. Après quelques cours où les élèves explorent les différentes fonctionnalités de Scratch, je leur demande de créer un projet de clip vidéo et un jeu, selon leurs intérêts. Le processus commence donc par trouver une idée (brainstorming), la développer en sous-catégories et finalement concrétiser le tout dans Scratch. J'effectue également un retour réflexif sur le déroulement du projet afin qu'ils réalisent leurs bons et moins bons coups.

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

Une des grandes forces de la programmation créative est qu'elle permet non seulement de survoler les différentes étapes de création, mais en plus, elle développe les qualités d'organisation nécessaires à n'importe quel "gestionnaire de projets". On cite par exemple la capacité de diviser un problème complexe en plus petits problèmes de moindre complexité, à créer et respecter un échéancier de travail, à chercher des ressources sur internet, à analyser une critique afin d'améliorer son projet, etc.