cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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 : Camille Perrotte
https://www.cadre21.org/membres/98109703db9cb378d5fb4f06

Date d'obtention : 2018-03-29 19:32:52

cadre21

cadre21.org

Au coeur de votre stratégie #DevProf

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 ?

Dans un contexte citoyen, il est important de comprendre que plusieurs des jeunes qui sont à l'école présentement travailleront un jour, de près ou de loin, avec le code. Puisqu'il s'agit d'un langage en soi, c'est pour moi une façon de communiquer, au même titre que le français écrit. Plus les jeunes seront ouverts, initiés et compétent avec cette nouvelle forme de communication, plus ils auront une pensée critique et éclairée du monde qui les entoure. Comme mentionné par Rushkoff dès 2011, ''Il s'agit de programmer ou de se faire programmer''.

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

Dans le contexte de l'enseignement, il est intéressant d'utiliser la programmation afin de travailler certaines compétences matière (résolution de problèmes), mais aussi certaines compétences transversales, comme la collaboration et l'organisation.

Selon moi, la programmation doit s'insérer dans une démarche de résolution de problèmes concrets et signifiants. Les élèves doivent analyser et comprendre un besoin, et tenter de trouver une solution technocréative. Selon l'âge des élèves, les tâches et défis proposés devraient être utiles, concrets et signifiants pour eux.

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

Comme mentionné plus haut, le code est un langage. Apprendre le codage, c'est comme apprendre une autre langue. Cela permettra aux jeunes de mieux comprendre le fonctionnement de nombreux outils qu'ils utilisent chaque jour.
De plus, la programmation nécessite l'utilisation de différentes stratégies qui peuvent être réinvesties dans plusieurs contextes. L'organisation logique, l'abstraction, l'optimisation, la résolution de problèmes et la créativité sont des compétences nécessaires non seulement en programmation, mais aussi dans toutes les autres matières scolaires et domaines.