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 : Marco Garneau
https://www.cadre21.org/membres/f5db2e09e4c9593ff18abbfa

Date d'obtention : 2020-11-21 20:38:36

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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 ?

Depuis plusieurs années je m'intéresse à la programmation. J'étais au première loge avec Lego RCX, j'ai animé de nombreuses heures de formations auprès d'élèves et d'enseignants. J'ai initié mes élèves à la programmation avec les moyens du bord, car l'école n'était pas bien équipée. Par la suite, Lego Ev3 est arrivé, faire le code devenait plus intuitif pour tout le monde, enseignants et élèves. Depuis quelques années je m'intéresse au code Blockly, Scratch, Micro:bit, Mbot et bientôt le drone Airblock. La programmation se passe à la fois en classe et pour les plus intéressés, il y a des heures d'ajoutées en activité parascolaire.

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

Dans ma planification annuelle des sciences et technologies, j'ai prévu un certain nombre d'heures de codages et de programmations. Tous les outils que j'ai de disponible en classe sont utilisés par les élèves sous forme d'atelier. Code en ligne sur les sites Web, jeux blockly ou campus junior (par exemple). Par la suite, l'élève s'initie au code du Micro:bit et finalement l'élève termine sa formation avec Mbot.

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

Les élèves peuvent apprendre à collaborer ensemble afin de solutionner un problème. Développer un sens critique face à des problèmes complexes. Partager leurs connaissances récemment apprises. Cela permet aussi de développer leur persévérance dans des moments ou la solution demande plus de réflexion.