

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 : Prof Pascale

<https://www.cadre21.org/membres/charron-pascale-cssob-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2020-11-29 21:19:10

Programmation créative 1- Explorateur

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

Je crois qu'il est important pour l'école de s'adapter au XXI^e siècle. Avec l'arrivée des nouvelles technologies, les programmes scolaires ont peu changé. L'informatique étant très présent dans le quotidien, il est de notre devoir de former les jeunes à comprendre une partie de son fonctionnement.

De plus, je trouve que la programmation permet d'offrir une nouvelle façon de travailler les différentes notions au programme.

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

Il y a tant de possibilités! En écriture, par l'entremise du logiciel Scratch, l'élève peut donner vie à son histoire. Ils peuvent même partager leur histoire avec les plus petits de l'école.

Je pourrais également me servir de Scratch et demander à mes élèves de me présenter les résultats d'une recherche qu'ils ont faite sur un sujet scientifique.

J'ai expérimenté l'heure du code l'année dernière et les élèves ont beaucoup aimé. Ce qui les a attiré le plus, c'est la création de petits jeux. Je n'ai jamais vu des élèves s'investir autant en résolution de problèmes.

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

Plusieurs, c'est certain! Ils développent leur autonomie (je mets à leur disposition des tutoriels pour ceux qui ont un rythme d'apprentissage plus rapide), leur créativité, leur organisation, leur compétence à résoudre des problèmes (avec une rétroaction presque immédiate). Ils apprennent également à développer leur esprit critique et leur jugement (lorsqu'on fait un retour sur les jeux qu'ils ont programmés, on prend le temps de voir ce qui a bien fonctionné et ce qu'on aurait pu faire différemment.