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 : Marylou Beck
https://www.cadre21.org/membres/744fc7056a6105d2c4a64c4d

Date d'obtention : 2020-12-03 14:39:59

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 ?

Offrir à mes élèves une autre façon de comprendre les choses.
Leur permettre de se familiariser avec la logique.
Leur enseigner qu'ils peuvent faire des erreurs et réparer ou changer ce qui ne fonctionne pas afin d'améliorer leur production.
Leur apprendre à chercher et trouver des solutions eux-mêmes.
C'est leur attitude façon aux situations problèmes que j'aimerais améliorer.

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

J'aimerais initier mes élèves à l'utilisation de Scratch pour comprendre cette façon de réfléchir, de penser, d'analyser, de résoudre des situations simples.
Par la suite j'aimerais réussir à faire transposer le principe des algorithmes sur autres choses.
Que ce soit des règles de grammaires, des expériences scientifiques, des démarches mathématiques, etc.

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

J'aimerais leur transmettre les 6 composantes de la pensée informatique.
Avec cette façon de penser créative ils seraient mieux outillés pour apprendre tout au long du reste de leurs parcours, autant scolaire que dans la vie en général!
À tout le moins si je peux déjà leur apprendre le concept d'essais-erreurs et remplacer ce qui ne fonctionne pas au lieu de tout jeter au poubelle ce serait déjà un plus!
:)