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 : Shany Côté-Pelletier
https://www.cadre21.org/membres/e7e76bc281fb6833a3c565ac

Date d'obtention : 2018-09-15 01:16:38

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 ?

Cela permet de sortir du cadre traditionnel d'apprentissage. Les élèves apprendront à mieux résoudre des problèmes et à le faire en faisant preuve de créativité. Également, je crois que le développement des compétences transversales sont toutes travaillées lorsque les élèves font de la programmation.

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

Pour le moment, j'enseigne des matières précises qui ont moins été détaillées dans cette formation (ECR, univers social, art). J'ai commencé à réfléchir à un projet en univers social. J'aimerais que les élèves puissent créer un projet concret en lien avec la notion de seigneurie.

Cela leur permettrait de travailler à la fois l'univers social et les arts (numériques).

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

- Technique de résolution de problème
- Organisation du travail
- Habiletés en écriture
- Habiletés en perception spatiale