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 : GuillaumeFecteau
https://www.cadre21.org/membres/442be06189ee0ae63ca5141a

Date d'obtention : 2018-10-01 18:17:53

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 ?

Étant un enseignant dans un milieu dans lequel la technologie est ominprésente (j'enseigne dans une école avec iPads), je crois qu'il est crucial de donner aux élèves l'opportunité de comprendre mieux comment les éléments technologiques sont créées et de voir les composantes de la pensée informatique et comment elle peut être enseignée explicitement et implicitement.

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

J'utilise déjà Scratch JR pour la création de bandes dessinées en anglais, ce qui permet d'introduire le code sans nécessairement entrer dans les détails de comment le tout fonctionne. Je laisse les élèves explorer et, au final, elles ont non seulement utilisé leurs connaissances de l'anglais pour créer une histoire et des dialogues, mais elles ont aussi touché aux bases de la programmation.

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

Elles peuvent comprendre l'importance de bien planifer l'avant, pendant et après. En plus, elles réalisent que certaines choses, bien que la technologie nous donne parfois l'impression que tout peut être fait rapidement, nécessitent une vision globale et plus de temps qu'on pourrait le croire. Il faut travailler longtemps pour créer quelque chose qui peut durer cinq ou dix secondes, mais qui fonctionne comme on le souhaite!