

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 : Eric Boudrias

<https://www.cadre21.org/membres/eric-boudrias-cssmv-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2021-02-23 14:46:47

Programmation créative 1- Explorateur

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

Je crois que les élèves ont besoin de bien maîtriser l'informatique, car la majorité des emplois et des occupations du futur nécessiteront l'utilisation de l'informatique et la programmation. De plus, la programmation apprend à faire face à des problèmes sans avoir de solution immédiate. J'ai déjà vu dans un article que la majorité des emplois du futur n'existe pas encore. Nos élèves, futurs travailleurs de ces emplois, devront faire preuve de pensée créative et de pensée informatique pour réussir à y trouver leur place.

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

Lors de mes périodes d'atelier, une équipe pourrait faire la programmation Scratch ou des activités sur Hour of code.

Je crois que de créer des dialogues dans Scratch pourrait être une façon ludique de travailler le français. Ce sera génial pour travailler les dialogues et les différents types de phrases. De plus, les élèves pourraient s'en servir pour créer des capsules de révision sur des notions vues lors d'autres matières. Ainsi, ils feraient une belle révision.

Cependant, je crois que pour la motivation, il serait bien que les élèves réalisent des projets qui les allument comme la création d'un jeu ou d'un projet de leur choix. Cela mettrait davantage en valeur leur pensée créative et leur pensée informatique.

Quels apprentissages pensez-vous que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative ? Les apprentissages principaux seraient d'apprendre à avoir droit à l'erreur, à chercher plusieurs solutions et à ne pas décourager trop rapidement.

Toutes les notions vues en classe peuvent être révisées par la création de capsule d'animation Scratch.