CADRE21

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 : Bernard Ducharme
https://www.cadre21.org/membres/bernard-ducharme-amanseau-qc-ca

Date d'obtention : 2021-04-05 20:27:08

Programmation créative 1- Explorateur

Quel est pour vous l’intérêt de l’apprentissage de la programmation à l’école ?
Ayant moi-même une formation en programmation (qui date de plus de 20 ans), je suis très intéressé à transmettre cette passion. Ceci étant dit, il me faut adapter mes connaissances au monde de l'éducation actuel et susciter chez les élèves le goût d'apprendre la programmation.
Comment la programmation créative pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement?
J'ai déjà essayé la programmation avec mes groupes de mathématique 1re secondaire cette année. On a utilisé Scratch pour le calcul des termes d'une suite arithmétique. J'aimerais introduire la programmation créative dans d'autres chapitres de l'enseignement des mathématiques. Il est question aussi qu'on ajoute une activité parascolaire de programmation l'an prochain à l'école. J'en serai probablement le responsable.
Quels apprentissages pensez-vous que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative ?
En s'introduisant à la programmation créative, les élèves pourront apprendre à structurer leur pensée, à développer des stratégies pour résoudre des situations-problèmes, à imaginer du code pour y arriver et à en retirer une certaine gratification. En effet, quoi de plus gratifiant que de lancer un programme et de voir qu'il fonctionne parfaitement. Si en plus, on peut faire des liens avec la matière enseignée, c'est tant mieux.