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 : genevieve_archambaul
https://www.cadre21.org/membres/695223fac81818c06b2045c9

Date d'obtention : 2018-10-30 23:50:39

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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 ?

Les élèves doivent apprendre à collaborer, analyser une situation et résoudre un problème.

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

La programmation peut être utilisée pour réaliser un projet dans plusieurs matières. On peut, par exemple, travailler la géométrie en demandant aux élèves de dessiner des formes géométriques à l'aide d'un robot (par exemple EV3 ou dans Scratch). On peut travailler l'écriture du récit en demandant aux élèves de créer une histoire dans Scratch. On pourrait travailler les arts en demandant aux élèves de faire un dessin genre spirographe à l'aide d'un robot (EV3 ou Dash) ou encore dans Scratch.

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

Développer leur pensée créative, apprendre à résoudre des problèmes, collaboration, développer la pensée mathématique...