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 : Jean-François Garneau
https://www.cadre21.org/membres/a7630be9e345bf5e398d2b2a

Date d'obtention : 2018-11-09 20:37:18

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 ?

C'est de développer la résolution de problème avec les élèves.

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

Je désire intégrer des concepts de sciences, de technologie et de mathématique. Par exemple avec un optocoupleur, je pourrais faire mesurer la vitesse d'un bolide qui descend une pente et calculer l'accélération.

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

Il vont pouvoir apprendre à programmer, recueillir des donnés numériques, les traiter et en déduire une relation mathématique.