

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 : Jcfjoly

<https://www.cadre21.org/membres/jcfjoly-cje-qc-ca>

Date d'obtention : 2018-11-28 20:54:05

Programmation créative 1- Explorateur

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

Le principale intérêt que j'y trouve est d'abord une meilleure compréhension du monde numérique qui nous entoure. Ensuite, d'un point de vue pédagogique, on peut noter l'importance de la résolution de problème, la possibilité de faire des erreurs et surtout d'apprendre soi-même de nos erreurs finalement la nécessité de diviser la solution ou le programme en séquence logique.

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

J'enseigne l'informatique et la robotique alors pour ces matières l'application va de soit. Par contre, dans mes d'histoires je crois que des éléments de la pensée informatique sont essentiels pour comprendre des événements historiques. Par exemple, pour analyser la situation d'une population à une certaine époque il faut, comme pour la programmation, connaître les variables de départ, analyser les impondérables et les forces en présences.

L'autre éléments essentiels à la programmation que l'on doit insérer dans notre quotidien est l'analyse et l'amélioration.

Quelles sont mes erreurs, comment pourrais-je améliorer ma réponse, ai-je bien atteint mon objectif de départ?, ect.

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

Travailler en séquence et savoir diviser une tâche en étapes claires.

Résolution de problème

Autonomie (dans la résolution du problème)

Optimisation ou amélioration d'un résultat