

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 : Marie-Claude Dion

<https://www.cadre21.org/membres/ec6153a68a6e20d76defc532>

Date d'obtention : 2018-12-10 15:28:41

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 ?

La programmation permet le développement de certaines aptitudes qui seront nécessaires pour s'intégrer à la société de demain comme la coopération, la résolution de problèmes, la logique. De plus, les gens qui ne connaîtront pas cette logique informatique se retrouveront démunis dans un monde où la programmation est omniprésente. Je dirais que les jeunes adorent réaliser ces activités qui sont souvent ludiques et qui les stimulent intellectuellement.

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

Je pense que cela peut s'intégrer facilement à différents projets vécus en classe. J'intègre Minecraft à une production écrite, à une activité de mathématique, de géographie...Le développement de la pensée informatique à travers la programmation ludique en utilisant Scratch, Playgrounds ou encore Exploding dots. Ces outils m'aident à différencier mon enseignement en proposant des défis à mes élèves. Ils sont souvent très motivés, tout le monde y gagne.

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

Je crois que les apprentissages sont de différentes natures. Ils pourront développer des compétences collaboratives comme entraide, la coopération, le travail d'équipe. Contrairement aux jeux vidéos qui proposent souvent de jouer l'un contre l'autre, je trouve que la programmation les obligent à collaborer pour aller plus loin et à ouvrir leurs esprits.

Au niveau du développement intellectuel, la programmation permet de développer des méthodes de travail efficaces, la logique, l'orientation spatiale, ainsi que plusieurs fonctions exécutives comme la flexibilité mentale, l'attention et la concentration notamment en améliorant la capacité à envisager d'autres alternatives que celles qui semblent évidentes (parcours plus court...), la résolution de problèmes, la communication...