# 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 : Monique Morel
https://www.cadre21.org/membres/monique-morel-csstl-gouv-qc-ca

Date d'obtention : 2022-07-19 06:04:13

# Programmation créative 1- Explorateur

Quel est pour vous l’intérêt de l’apprentissage de la programmation à l’école ?
Ma formation initiale est en enseignement des mathématiques et de l'informatique.
J'ai enseigné pendant trois ans le cours à option informatique où j'initiais les élèves à la programmation.
L'expérience était intéressante mais elle s'adresse à un trop petit nombre d'élèves.
Je cherche donc à initier les élèves à la programmation dans le cadre des cours de mathématiques.
Cette année, j'ai fait une première expérience avec desmos.com où j'ai demandé aux élèves de créer un dessin animé.
L'expérience a vraiment beaucoup plu aux élèves et je cherche à voir comment je pourrais aller plus loin.
Comment la programmation créative pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement?
Tel que mentionné plus haut, j'aimerais intégrer des projets où les élèves utiliseraient leur connaissances mathématiques et des principes de programmation pour créer.
Quels apprentissages pensez-vous que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative ?
L'utilité de concepts appris en classe (particulièrement la notion de fonction).
La démarche de résolution de problème qui nécessite de faire des essais, de reculer et d'avancer pour arriver au résultat souhaité.
Les principes de programmation comme les conditionnels.