

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 :

<https://www.cadre21.org/membres/b326e07a9a34b02fb747cf30>

Date d'obtention : 2019-01-11 20:24:26

Programmation créative 1- Explorateur

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

L'apprentissage de la programmation à l'école permet aux élèves d'être autonome face à la tâche demandée. Mais aussi, c'est un apprentissage qui permettra aux élèves de séquencer les tâches tout en cherchant les liens qui leur permettra de les ordonner ou de les assembler. De plus, cet apprentissage permet aux élèves d'avoir un esprit logico-mathématique en ce sens qu'ils se rendent compte que tel agencement permettra d'arriver à une telle finalité. À travers la programmation l'élève développe son autonomie face à la tâche et renforce sa confiance en soi, car il est certain qu'il est capable de réaliser de manière autonome une tâche demandée.

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

L'enseignement des langues semble être un domaine où la programmation n'a pas de place. Au contraire, je constate que la programmation a sa place. En effet, pour rendre l'enseignement ludique et authentique, il est possible de créer des bandes dessinées dans lesquelles les personnages s'expriment en anglais. Construire des scénarios dans lesquels les personnages s'expriment en anglais est une idée formidable.

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

Tout comme la division des tâches en programmation, les élèves peuvent apprendre le fait que dans le contexte d'apprentissage d'une langue, certains éléments exigent une position précise et particulière. La programmation permettrait à un élève de savoir que dans la construction d'une phrase déclarative

l'ordre des mots est sujet-verbe - complément, une autre disposition serait fautive. La disposition des mots serait autre dans une phrase interrogative. Même dans la rédaction d'un texte littéraire une introduction, suivi d'un développement et une conclusion est l'ordre recommandé.