

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 : Dionne Annick

<https://www.cadre21.org/membres/e5690bcd5a67e65a648b6c67>

Date d'obtention : 2022-09-12 12:53:11

Programmation créative 1- Explorateur

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

Je suis fortement intéressée par la programmation à l'école puisqu'elle constitue une nouvelle façon d'apprendre. Les élèves sont directement impliqués et plusieurs compétences sont développées chez les élèves grâce à la programmation.

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

En planifiant des moments pour utiliser Scratch pour faire des petites histoires. En utilisant les robots Ev3 pour consolider des notions de math par exemple... Les angles, les mesures etc.

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

Plusieurs compétences sont appelées à être développées par l'utilisation de la programmation. Le travail d'équipe, l'entraide, la planification. Les élèves apprennent aussi à chercher des solutions, à ne pas abandonner face à une difficulté. Les élèves voient également que dans la vie, on peut se "réajuster" afin d'améliorer quelque chose et que les correctifs apportés ne sont pas des échecs. Il y a aussi plusieurs notions scolaires qui peuvent être apprises par le biais de la programmation!