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 : bourgaults
https://www.cadre21.org/membres/bourgaults-cssdn-gouv-qc-ca

Date d'obtention : 2019-02-26 20:04:37

Programmation créative 1- Explorateur

Quel est pour vous l’intérêt de l’apprentissage de la programmation à l’école ?
Je suis en exploration par rapport à ce domaine. J'ai commencé à utiliser Scratch Junior avec mes élèves et je suis intéressée à explorer différente chose. Je crois que la programmation peut être apportée aux élèves puisqu'elle est pertinente pour les métiers du futur. Je me permets de rêver: je crois qu'il serait intéressant que les compétences du 21ème siècle (tel la programmation) ait une progression des apprentissages comme les autres matières.
Comment la programmation créative pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement?
Je suis enseignante d'anglais. La compétence interagir oralement est la plus grosse compétence du programme d'anglais langue seconde. La collaboration est quelque chose d'extrêmement important dans ma classe, puisque je vise à développer le langage parlé. La programmation pourrait donc très bien s'intégrer dans cette compétence puisque la collaboration et interaction orale vont très bien ensemble. Il faut cependant que je prenne le temps de bien explorer les choses afin de pouvoir cibler et enseigner les expressions dont les élèves auront besoin pour parler de programmation en langue seconde.
Quels apprentissages pensez-vous que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative ?
Comme je l'ai mentionné précédemment, en ce qui me concerne (par rapport à l'anglais, langue seconde), je vois la programmation en lien avec la compétence "interagir oralement". Selon la plateforme utilisée et le vocabulaire de cette plateforme, il sera probablement possible de travailler du vocabulaire (prépositions, indicateurs de mouvement, exprimer des opinions, etc).
Évidemment, il y a aussi des compétences transversales que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative: collaborer, se donner des méthodes de travail efficaces, etc.
Je vois aussi le souci de l'effort et la capacité à essayer encore, mais si ce n'est pas réussi du premier coup.