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 : fturbide
https://www.cadre21.org/membres/fturbide-francois-michelle-qc-ca

Date d'obtention : 2019-03-01 16:19:35

Programmation créative 1- Explorateur

Quel est pour vous l’intérêt de l’apprentissage de la programmation à l’école ?
Je trouve pertinent le concept de l'apprentissage par essaie-erreur. Je trouve également intéressant de travailler l'aspect de la résolution de problème d'un point de vue différent. L'apprentissage par le biais de la programmation semble une belle occasion de mettre l'apprenant au centre de son apprentissage, de lui permettre d'explorer, d'essayer, de se corriger et d'oser d'avantage. La programmation créative met de prime abord l'apprenant dans un contexte où il est normal de se tromper et que l'erreur est un outil plus qu'un obstacle à son apprentissage et à ses méthodes d'organisation.
Comment la programmation créative pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement?
J'enseigne dans une classe spéciale avec des élèves de secondaire 1 et 2 qui présentent une déficience légère. Nous faisons déjà l'initiation à la programmation par le biais du site internet code.org. C'est une période très appréciée par mes élèves et qui leur permet de se mettre en mode "résolution de problèmes" d'un façon ludique et accessible à leur capacité. J'aimerai donc continuer mon apprentissage de la programmation pour les amener encore plus loin et poursuivre leurs apprentissages en ce sens.
Quels apprentissages pensez-vous que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative ?
Je crois que la programmation créative peut grandement aider mes élèves à travailler d'une façon différente l'organisation de leur pensée, leur méthode de travail ainsi que leur capacité à résoudre des problèmes. J'apperçois également à travers les diverses activités de programmation faites avec mes élèves qu'ils développent beaucoup leur capacité à anticiper, un concept qui à la base peut être très laborieux pour eux.