

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...

Badge attribué à : [aboulay](#)

<https://www.cadre21.org/membres/f42e5140dbab0d3fce668362>

Date d'obtention : 2019-04-24 19:52:54

Preuve et attestation de développement professionnel

Programmation créative 1- Explorateur

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

Ce n'est pas dans le but d'en faire des programmeurs mais d'exposer les élèves au défis du 21ème siècle. En faisant de la programmation les élèves apprennent la résolution de problèmes, comment travailler en groupe, être créatif (trouver des solutions non-conventionnelles) pour en nommer que quelques aspects. De plus, ce n'est pas comme si les ordinateurs, l'informatique ainsi que l'économie numérique allait disparaître. Ne pas enseigner aux élèves comment interagir avec ces technologies serait une grosse lacune. L'avenir, qu'on le veuille ou non, est digitale.

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

La programmation créative pourrait très bien s'insérer dans mon enseignement en l'intégrant dans mon cours d'anglais. (ou d'autres cours, il suffit de trouver un prétexte) Il suffit de trouver un problème auquel la création d'un outil informatique serait la solution. Une petite application pour faire un sondage, ou la commande et la configuration d'un appareil fictif en ligne par exemple (une concurrence à Tesla me vient en tête). Par la suite, il reste à élaborer une grille d'évaluation qui comprend les aspects qu'on aimerait observer. Il y'a aussi des projets plus simples qu'on pourrait intégrer. (Création de sites web pour répondre à une demande, élaborations de macros en Excel pour un courriel/message personnalisé) Les seules limites sont celles de la créativité du groupe et de l'enseignant responsable.

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

Les apprentissages que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative sont nombreux. En plus de développer leurs compétences transversales, ils pourraient développer: une aptitude ou un intérêt pour la programmation, une compréhension du monde technologique dans lequel nous vivons, apprendre des notions de programmation, de matériel informatique, de réseautique, développer leur ténacité, leur capacité de résoudre des problèmes, de travailler en groupe, et n'oublions pas de développer leur créativité en trouvant des solutions aux défis qui leur sont posés qui sortent de la norme. De plus l'expérience acquise pourraient leur permettre d'accéder à (d'exceller dans?) certains programmes collégiaux ou tout simplement de se trouver un emploi dans le domaine de l'informatique. De façon concrète, ils sont en train de solidifier des apprentissages qui vont leur aider à se bâtir un avenir dans un domaine qui va prendre de l'expansion et de l'importance.



Au coeur de votre stratégie #DevProf

 cadre21.org 