cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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...

Badge attribué à : JS Couture
https://www.cadre21.org/membres/34b0ee4ff6dbe9aa26b249d1

Date d'obtention : 2019-05-10 18:45:23

cadre21

cadre21.org

Au coeur de votre stratégie #DevProf

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 ?

C'est surtout au niveau de la structuration de la pensée liée aux processus de la pensée informatique.
La collaboration est aussi un aspect très intéressant qui est amené par l'apprentissage de la programmation.
Il y a également une très belle symbiose à faire avec les contenus et les compétences en mathématiques (je suis enseignant de mathématiques) et en sciences, mais également dans toutes les matières qui nécessitent qu'on se bâtisse un plan de travail ou qu'on aborde une tâche complexe.

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

Elle pourrait servir de facilitateur aux élèves qui ont des difficultés avec la résolution de situations-problèmes.
Il y a aussi un intérêt à enseigner la programmation pour les élèves qui ont de la difficulté à structurer leurs pensées (identifier les entrées-sorties, faire un plan en pseudo-code, tester ses théories)
Je crois vraiment que la pensée informatique est liée à la pensée mathématique et scientifiques, son développement ne peut qu'accroître le développement de compétences transversales.

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

Apprendre à se tromper, à être créatif, à être structuré (bâtir un plan, le suivre, le modifié, le tester), comprendre le fonctionnement d'un logiciel, apprendre à se mettre dans la peau des autres (considérer l'utilisateur), apprendre à collaborer face à une tâche complexe.