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 : StephanieD
https://www.cadre21.org/membres/stephanie-desjardins-csdceo-org

Date d'obtention : 2019-06-05 18:42:27

Programmation créative 1- Explorateur

Quel est pour vous l’intérêt de l’apprentissage de la programmation à l’école ?
Apprendre à résoudre des problèmes, coder, faire des erreurs et se corriger eux-même. Répondre aux différents besoins de chaque élèves qui aiment bouger ou toucher (kinesthésique). Insérer des aglomérithes, les mettre en ordre. Familiariser les élèves à la programmation et au codage (raisonnement informatique) puisque les emplois de nos jours ou plus tard auront tous un aspect informatique.
Comment la programmation créative pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement?
Dans toutes les matières, maths, français. Les élèves peuvent essayer de créer un chemin pour le robot et s'y rendre en faisant de la résolution de problème. Ils peuvent l'intégrer en français en essayant de faire de belles phrases.
Quels apprentissages pensez-vous que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative ?
Ils peuvent développer leur compétences informatiques, numériques et cognitives, résolution de problèmes ou conflits, avoir recours à leur créativité. Les élèves sont plus intéressés à apprendre et leur apprentissage est plus rapide.