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 : Didier Marion Vanasse
https://www.cadre21.org/membres/didiermv-hotmail-com

Date d'obtention : 2019-10-09 18:24:33

Programmation créative 1- Explorateur

Quel est pour vous l’intérêt de l’apprentissage de la programmation à l’école ?
J'utilise déjà beaucoup la programmation en classe et j'en vois déjà les bénéfices.
Comment la programmation créative pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement?
Elle est déjà présente.

Robots NXT, scratch, adruino pour des vêtements intelligents, micro-bit pour des colorimètres.
Quels apprentissages pensez-vous que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative ?
Ils développent leur capacité à se développer des algorithmes pour solutionner des problèmes, et ou conceptualiser des choses déjà apprises, mais difficile à appliquer. Par exemple, un élève qui programmerait bien, mais aurait de la difficulté en grammaire, pourrait se programmer un algorithme pour les participes passés. Ainsi, il verrait la logique derrière la règle, et pourrait l'appliquer plus facilement, même si aucun ordinateur n’est impliqué dans le processus.