

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 : hadjila.yahiaoui

<https://www.cadre21.org/membres/hadjila-yahiaoui-cssmb-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2019-10-17 00:31:58

Programmation créative 1- Explorateur

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

C'est d'apprendre aux élèves qu'il n'y a pas un seul chemin pour atteindre un objectif. Que même s'il fait des erreurs, il est toujours possible de revenir et de revoir le travail pour corriger l'erreur.

Il faut analyser les données et se poser des questions pour résoudre un problème. Il faut apprendre à morceler la tâche et à faire un plan de travail pour pouvoir arriver au résultat final attendu. Essayer c'est apprendre et faire des erreurs aussi nous permet d'apprendre.

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

Il y a toujours un moyen d'intégrer la programmation dans nos activités. La programmation est comme un autre support pour travailler certaines notions. Par exemple, Scartch peut aider beaucoup à travailler la géométrie en math. Exe: on demande à un élève de programmer un carré sur Sctach. Pour le faire, il doit savoir les caractéristiques du carré (4 côtés de même longueur et 4 angles droits). En effet, c'est un bon moyen de réviser ces caractéristiques, car s'il ne les applique pas correctement, il n'aura jamais la forme du carré et c'est en ce moment que le travail de la métacognition va commencer. L'élève va chercher l'erreur dans son programme et commencera à faire d'autres essais pour trouver la solution ce qui ne sera pas fait si l'activité était juste papier - crayon.

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

Essayer et faire des erreurs pour apprendre. Une bonne méthode de travail pour la résolution de problèmes. Structurer et faire un plan de travail. Autocorrection. Se poser des questions lors de la réalisation de la tâche.