

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 : Robidoux Julie

<https://www.cadre21.org/membres/fda5dfc02a566123df381a60>

Date d'obtention : 2019-10-30 00:42:36

Programmation créative 1- Explorateur

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

C'est une façon de motiver les élèves tout en travaillant les compétences transversales. Les élèves doivent coopérer, résoudre des problèmes, utiliser leur jugement critique, ...

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

On peut adapter des tâches existantes en poussant un peu plus loin. Par exemple, en math, je peux travailler les concepts pour isoler une variable et demander d'utiliser leur créativité pour démontrer leur compréhension du sujet. On peut aussi enseigner différemment en français. Au lieu d'écrire un texte, on peut demander aux élèves d'utiliser scratch pour réaliser un dialogue.

Quels apprentissages pensez-vous que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative ? Ils vont développer leurs compétences transversales (coopération, résolution de problèmes, jugement critique, ...). Ils pourront aussi mieux s'appropriier les concepts puisqu'ils devront les intégrer dans la tâche, et pour faire ça, ils doivent bien les comprendre.