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 : jf.gaumond@csphares.qc.ca
https://www.cadre21.org/membres/e9a31a1a4b3866e7e9816969

Date d'obtention : 2020-03-30 15:16:35

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 ?

Tout d'abord, il faut dire que le langage informatique est la langue de demain. Une bonne partie des métiers qui existeront dans 20 ou 30ans n'existent pas encore. Il sera important pour nos élèves d'avoir une idée de ce que sont la programmation, le code et le codage.
Ensuite, je crois qu'il s'agit d'une belle façon de concrétiser les apprentissages faits dans plusieurs matières étant donné qu'elle vise la concrétisation des compétences transversales. Ce n'est pas strictement réservé à une matière.

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

J'enseigne l'éthique au secondaire.
Je me disais que cela pourrait servir à illustrer un dilemme. Par exemple, le dilemme de l'automobile autonome qui doit prendre des décisions. L'automobile doit décider entre un jeune enfant ou un vieillard. Que fait-elle, pourquoi, etc.

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

Il s'agit principalement de l'apprentissage des connaissances transversales. Je crois que c'est une bonne façon pour l'élève de voir qu'on peut arriver aux mêmes résultats sans emprunter le même chemin. L'élève fait des erreurs et il les corrige par lui même jusqu'à ce qu'il atteigne son objectif.