

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Laboratoires créatifs 1 - Explorateur

cadre21



#### Description:

Naissant souvent de projets misant sur les technologies et de l'apprentissage par projet, de nombreux laboratoires créatifs ont fait leur apparition dans les milieux d'enseignement depuis quelques années. Certaines valeurs pédagogiques particulières sont à la base des environnements de type Makerspace aussi appelés « Laboratoires Créatifs » et cette formation a pour objectif de mieux comprendre ces valeurs ainsi que de situer la posture d'un « enseignant maker » dans des environnements variés. Au-delà de faire preuve de créativité dans les cours d'art, la pensée créative, à la base des laboratoires des créatifs, peut s'appliquer à l'ensemble des matières scolaires et à tous les niveaux d'enseignement permettant de résoudre des problèmes réels et authentiques tout en donnant la permission à la personne apprenante d'explorer, de prototyper et de réfléchir en classe. Ce faisant, elle continuera à développer ses compétences disciplinaires et transversales.

:

Badge attribué à : Demers Philippe

<https://www.cadre21.org/membres/781f4405c898f3bcedb07a9f>

Date d'obtention : 2023-07-05 17:12:54

# Laboratoires créatifs 1 - Explorateur

Question 1 - Que retenir de votre exploration de la formation Laboratoire créatif ?

Je retiens que les laboratoires créatifs sont au service de l'intention pédagogique. Ils permettent à l'apprenant d'être le pilote de son processus d'apprentissage au lieu d'en être le passager.

Les laboratoires créatifs peuvent autant être simplissimes qu'élaborés, selon les moyens et le projet éducatif de l'établissement scolaire où il est aménagé.

Aussi, un projet de laboratoire créatif permet de proposer des problèmes qui encouragent la pensée divergente plutôt que convergente. Ainsi, plusieurs solutions à un même problème peuvent être proposées. Il est ensuite intéressant de permettre aux élèves de comparer leurs solutions et de discuter de l'efficacité de celles-ci.

Question 2 - De quelles façons pouvez-vous intégrer dans votre enseignement les principes pédagogiques d'un environnement de laboratoire créatif ?

Au cours de mon parcours professionnel, j'ai eu l'occasion de demander aux élèves de créer des productions qui ont su allier interpellation leur créativité et leurs capacités de résolution de problèmes. Il suffit de donner quelques paramètres ou contraintes et de les laisser s'exprimer à l'intérieur de celles-ci.

De plus, en tant qu'enseignant d'informatique, le laboratoire créatif est un outil tout désigné pour rendre concret le développement de la pensée informatique. Les élèves ont besoin d'apprendre différents éléments d'informatique pour résoudre leurs problèmes de conception (extensions et format des fichiers, conversion, infonuagique vs local, etc.)

Les stratégies de portefeuille se prêtent aussi très bien aux PBL (project based learning), dans lequel les élèves doivent comparer leur conception initiale avec leur projet fini. Ceci les amène à réfléchir au pourquoi du résultat final et me permet de donner de la rétroaction sur les processus métacognitifs.

Question 3 - Quels seraient les impacts (motivation, engagement, réussite) sur vos personnes apprenantes ?

Valoriser les erreurs et la répétition est selon moi un facteur de motivation majeur. Une fois qu'un élève adopte une posture dans laquelle faire des erreurs est essentiel à l'apprentissage le permettra d'adopter une démarche de résolution de problèmes beaucoup plus efficace. L'erreur devient une source d'information qui permet de résoudre un problème plutôt qu'un renforcement négatif qui pénalise les résultats académiques.

Un local dédié au laboratoire créatif n'est pas nécessaire, mais il est quand même souhaitable. Ceci permet de familiariser les élèves avec les différents équipements, ainsi que la démarche de production, de la conception jusqu'à l'obtention de leur produit final. Ceci permet aussi aux élèves d'interfacer leur appareil avec des équipements spécialisés, ce qui leur montre la plus value de leur machine: ils se trouvent à aller au delà de la bureautique.