

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 : MmeLangin

<https://www.cadre21.org/membres/flangin-utt-qc-ca>

Date d'obtention : 2023-11-15 19:58:57

Laboratoires créatifs 1 - Explorateur

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

J'ai particulièrement apprécié l'explication des laboratoires créatifs à travers le temps. Je retiens que les laboratoires créatifs peuvent se présenter sous diverses formes (espaces dédiés, chariots, trousse, environnements naturels...) et incluent différents types de laboratoires comme technologique, média, musique...

Le but des laboratoires créatifs n'est pas la réussite d'un projet, mais de développer des compétences chez les apprenants telles que la créativité, la collaboration, et la résolution de problèmes.

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

Nous sommes en train d'élaborer un laboratoire d'innovation dans notre école secondaire. Pour un projet de science, nous allons créer une serre automatisée grâce aux cartes Micro.bit. Le matériel disponible et le but de l'installation seront présentés aux élèves, mais ils devront élaborer un plan d'action par eux-mêmes qui répond aux objectifs de la structure. Ce projet permettra de développer la résolution de problème, la collaboration et la conscience environnementale. De plus, les élèves travailleront sur leurs compétences en mécanique, en code et en jardinage.

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

Selon moi, l'enseignement par projet et par la création développe de manière positive la motivation et l'engagement des élèves, car ils peuvent diriger leur propre apprentissage et s'appuyer sur leurs forces pour mener à terme des projets tous en développant de nouvelles compétences grâce à leurs camarades et aux enseignants. Pour ce qui est de la réussite, chaque élève à ses propres intelligences d'apprentissage (Gardner, 1983) dont cela va dépendre de ce qui marche pour chaque élève. Cependant, c'est une méthode qui marchera avec la majorité des élèves d'après moi.