

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 : Nikita.dornez

<https://www.cadre21.org/membres/nikita-dornez-dsfm-mb-ca>

Date d'obtention : 2024-04-15 14:50:00

Laboratoires créatifs 1 - Explorateur

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

Que les laboratoires créatifs peuvent prendre différentes formes. Que chaque étape de la création est importante, les étapes sont plus importantes que le produit finale. Que le labo est inspiré par les pensées des constructiviste et socioconstructiviste et donc valorise l'essai erreur, un rôle actif de l'apprenant, le processus par dessus le produit, la résolution de problème, la collaboration.

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

Permettre aux élèves de choisir ce qu'ils veulent créer, donner une flexibilité dans les choix tout en ayant des critères.

Évaluer plusieurs étapes du design non seulement le produit finale

Permettre aux élèves de faire les erreurs et d'apprendre (de se corriger)

trouver des solutions aux problèmes actuelles

Valoriser la rétroaction et la collaboration

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

Les élèves vont être plus engagés et motivés sachant que c'est leur design, les élèves vont apprendre de façon à retenir l'information parce qu'ils auront un rôle actif dans leur propre apprentissage. Il réussira mieux avec une meilleur attitude, motivation et engagement parce qu'on évalue plus que le produit, les élèves peuvent contribuer au critère, au objectifs.