CADRE21

Preuve et attestation de développement professionnel

Laboratoires créatifs 1 - Explorateur

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 : anie.bremault
https://www.cadre21.org/membres/anie-bremault-dsfm-mb-ca

Date d'obtention : 2024-04-15 18:23:34

Laboratoires créatifs 1 - Explorateur

Question 1 - Que retenez-vous de votre exploration de la formation Laboratoire créatif ?
Je retiens que le but du laboratoire créatif est de donner l'occasion aux élèves de créer des projets variés, authentiques, et pertinents selon un besoin (communautaire, scolaire...etc). L'accent est mis sur la découverte, le processus, et l'essai-erreur afin de grandir et d'apprendre.
Question 2 - De quelles façons pouvez-vous intégrer dans votre enseignement les principes pédagogiques d'un environnement de laboratoire créatif ?
Je peux intégrer les principes pédagogiques du laboratoire créatif dans mon enseignement en donnant l'occasion à mes élèves de créer des projets (selon une intention - par exemple régler un problème ou présenter un défi à nos élèves). L'accent sera mis sur le processus et ce que l'élève apprend en cours de route. L'idée est de concrétiser les apprentissages (connaissances) en donnant l'occasion à l'élève de démontrer ses apprentissages, et d'approfondir ses connaissances avec le projet (planifier, fabriquer, modifier, et s'évaluer).
Question 3 - Quels seraient les impacts (motivation, engagement, réussite) sur vos personnes apprenantes ?
L'impact sera que les élèves, puisqu'ils sont dans un scénario d'apprentissage authentiques de leur choix (avec un projet qu'il ou elle guide et planifie), seront engagés et motivés. Ils voudront être des apprenants actif (et non passif) envers leur apprentissage, puisqu'ils auront choisis le projet, et donc il y a de plus haute chance a réussir (surtout si l'accent est placé sur le processus, et non le produit).