

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 : veic0024-uqar-ca

<https://www.cadre21.org/membres/veic0024-uqar-ca>

Date d'obtention : 2025-03-02 17:16:37

Laboratoires créatifs 1 - Explorateur

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

Il est important de retenir qu'il n'y a pas de "bonnes" façons pour interagir avec un laboratoire créatif. L'objectif est de développer des compétences essentielles telles que l'innovation, la prise d'initiative et la pensée créative, ce qui se fait en laissant les élèves libres d'expérimenter et d'explorer différents concepts. Il faut laisser les élèves manipuler et utiliser leur imagination, tout en les amenant à penser différemment, dans un cadre pédagogique adapté.

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

Mettre de l'avant le travail d'équipe, la communication et la collaboration en permettant aux élèves de s'entraider pour trouver une solution à un problème ou simplement partager leurs idées. Également, favoriser les projets pratiques en laissant les élèves être maîtres de leurs créations, comme dans le cas de la robotique, par exemple.

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

En ce qui concerne la motivation, permettre aux élèves d'être plus autonomes dans leur créativité accroît leur motivation, car ceux-ci se sentent plus responsables de leurs apprentissages et sont souvent plus motivés lorsqu'ils explorent et travaillent sur des idées qui les intéressent. Lorsqu'ils réalisent un projet, les élèves se sentent fiers et donc, la motivation est renforcée. Pour l'engagement, le travail d'équipe et la collaboration entre eux créent un environnement d'apprentissage dynamique et engageant. Les élèves sont plus laissés à eux-mêmes lors des réalisations, donc l'enseignement est axé sur une approche plus active et concrète et les élèves sont plus engagés. Enfin, pour ce qui est de la réussite, les élèves développeront des compétences pratiques qui leur seront utiles dans d'autres types de situations, en dehors de l'école. Ces compétences pourront être réutilisées plus tard dans leur futur. Aussi, travailler sur des projets créatifs permet de développer leur pensée critique et leur résolution de problème, car ils doivent trouver par eux-mêmes les solutions. Le fait de réussir un projet et d'être constamment entouré d'élèves qui ont le même objectif est essentiel à la réussite, car il les pousse à prendre des initiatives et à ne pas hésiter face aux difficultés.