CADRE21

Preuve et attestation de développement professionnel

Laboratoires créatifs 2 - Architecte

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 : cynthia-loiselle-cssmv-gouv-qc-ca
https://www.cadre21.org/membres/cynthia-loiselle-cssmv-gouv-qc-ca

Date d'obtention : 2025-03-27 13:53:29

Laboratoires créatifs 2 - Architecte

1 - Réflexion sur l’impact : En quoi la mobilisation des valeurs propres aux laboratoires créatifs dans l’activité a eu de l’impact sur les personnes apprenantes ?
Les élèves ont dû se creuser la tête afin de trouver une solution à un problème concret. Rien de scénarisé qui ne représente absolument rien pour eux. Ils se sentaient beaucoup plus concerné qu'une simple résolution sur une feuille de papier. Ils avaient l'occasion d'être en action et de tester leur prototype, et ce, à plusieurs reprises. Ils voyaient les résultats de leur idées.
2 - Réflexion sur l’expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation ? En quoi l’activité a-t-elle placé les personnes apprenantes au cœur de leurs apprentissages ?
Beaucoup plus d'interaction entre eux. Des hypothèses beaucoup plus détaillées dans le but d'atteindre l'objectif. Avoir la possibilité d'apprendre de leur erreur dans l'immédiat, pas uniquement sur papier. Avoir la possibilité de tester et de remédier à plusieurs reprises leur plan.
3 - Retour sur l’activité : Que feriez-vous différemment si c’était à refaire ? Quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation ?
Donner plus de temps. C'est déjà entrain de se faire pour le projet suivant: Faire une cabane dans les arbres en maquette en utilisant un minimum de 4 matériaux minimum et 3 techniques différentes. Avoir une plus grande période pour la mise en commun des idées au début du projet. S'assurer que les tâches soient bien réparties dans chaque groupe afin d'éviter les élèves qui s'impliquent plus que les autres.
Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)
20240906_134939-EDIT.jpg
20240906_134903.jpg
Tour-de-Pong-p.6-7.pdf