



## Programmation créative 4 - Innovateur

### Description:

Programmation, code, codage ... ce sont des termes que nous entendons de plus en plus souvent à l'école. Dans cette formation, nous vous invitons à connaître l'approche et les pratiques de la programmation créative. Avec des outils comme Scratch, la programmation est à la portée de tous, mais il est important de bien réfléchir à son intégration pédagogique afin de concevoir des activités d'apprentissage qui permettent à l'élève de s'engager dans une démarche de conception et de résolution créative de situations-problèmes par le biais de la programmation. Ce module a été pensé pour vous, enseignants du primaire et du secondaire. Vous y trouverez des stratégies et des pratiques adaptées à vos besoins. Vous y trouverez également une grande quantité de ressources vous permettant d'explorer davantage le potentiel de la programmation à l'école. Cette formation a été conçue grâce à la collaboration entre Cadre21 et des enseignants-chercheurs de l'Université Laval au Québec, du Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Éducation de l'UNS et de TECHNE en France. Au niveau Innovateur, l'expertise que vous avez développée en programmation créative profite maintenant aux collègues que vous accompagnez, aux membres de votre réseau professionnel ainsi que votre établissement scolaire. On se tourne maintenant vers vous pour comprendre ce qu'est la programmation créative et comment la vivre avec les élèves.

### Critères:

Les critères suivants seront utilisés pour l'évaluation du badge au niveau Innovateur :

- **Pertinence** et **suffisance** des traces pour illustrer ses interventions et son leadership dans la communauté éducative à propos du sujet
- **Richesse** des traces pour démontrer l'expertise reconnue par plusieurs acteurs du milieu éducatif
- **Clarté** de la présentation

**Badge attribué à:** [Mathieu Beauséjour](#)

**Date de la demande:** 2021-02-02 20:10:43

## Programmation créative 4 - Leader

Fichiers (5 maximum)

- [École-branchée.jpg](#)
- [12-novembre-2020-Dossier-documentaire-et-Cahier-de-l'élève-Scratch.pdf](#)
- [BADGE-INNOVATEUR-PROGRAMMATION-CRÉATIVE.pdf](#)

Site Web

<https://ecolebranchee.com/jouer-pour-apprendre-de-la-ludification-a-la-ludicisation/>