



Programmation créative 1- Explorateur

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 Explorateur, c'est une initiation à la programmation créative. L'apprenant se familiarise avec la démarche critique, empathique et créative de résolution de problèmes permettant la création d'une solution technocréative, qui peut faire appel à l'usage des stratégies et des processus des sciences informatiques (le codage, par exemple) pour la création d'une ou plusieurs solutions.

Critères:

Développer une réflexion sur :

- ce qu'il retient au **sujet de la programmation créative**
- l'impact sur **l'engagement et la motivation de ses élèves**
- l'impact sur **son enseignement**

Badge attribué à: [Étienne-Julien Binette](#)

Date de la demande: 2020-06-11 10:13:32

Programmation créative 1- Explorateur

Quel est pour vous l'intérêt de l'apprentissage de la programmation à l'école ?

Le codage deviendra sans le moindre doute le langage du 21e siècle. Au-delà d'apprendre à programmer, la programmation entraîne le développement de multiples compétences, au centre de celle-ci étant la résolution de problème de manière créative.

Comment la programmation créative pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement?

Ce bout-là, je voudrais vraiment le développer davantage. Par exemple, en 3e secondaire, pourquoi ne pas faire faire un programme qui permet aux élèves de calculer automatiquement la concentration d'une solution lorsqu'on connaît le volume de solution et la quantité de soluté. J'aimerais grandement l'introduire. Toutefois, je crains d'avoir à passer trop de temps à développer les connaissances autour d'un logiciel, comme Scratch par exemple. J'ai également un cours qui est axé sur la programmation, alors on s'y donne à coeur joie!

Quels apprentissages pensez-vous que les élèves peuvent développer par le biais des activités de programmation créative ?

Au-delà de la syntaxe du codage, ils développent de manière exponentielle leur créativité à résoudre des problèmes et à les communiquer.