



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: [FH Lafarge](#)

Programmation créative 1- Explorateur

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

Il est important d'adapter notre enseignement aux besoins de notre sociétés. La part de l'informatique est grandissante dans nos vies et nos élèves seront confrontés à cette réalité. De développer la programmation dès l'école primaire permettra à nos enfants d'être des acteurs et non des personnes passives face aux nouvelles technologies.

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

Je pense qu'il serait possible de l'intégrer sous forme de projets dans la classe mais également d'activités complémentaires et permettre de faire grandir la motivation et l'estime de soi de nos élèves.

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

Nos élèves peuvent développer leur estime de soi, leur motivation, leur pensée créative à travers la programmation.