



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: [Lorraine Ouellet](#)

Date de la demande: 2019-02-18 00:46:24

Programmation créative 1- Explorateur

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

je pense que l'apprentissage de la programmation à un jeune âge va permettre aux élèves de mieux comprendre le monde technologique qui les entoure. Ils vont comprendre que ce n'est pas magique et que quelqu'un a du programmer telle ou telle application.

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

À différents niveaux car ce n'est pas de la programmation simplement pour programmer. Il peut y avoir des projets à réaliser où la programmation devient un bel outil pour aider à réaliser le projet ou résoudre un problème qui peut être résolu de différentes façons

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

Les activités de programmation peuvent développer différentes habiletés et compétences chez l'étudiant. Nous parlons alors de compétence transversale comme la collaboration, la résolution de problèmes, le droit à l'erreur et bien d'autres que l'on découvre en explorant avec eux