



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: [Samuel Bernard](#)

Date de la demande: 2019-04-08 15:48:08

Programmation créative 1- Explorateur

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

Je pense que l'École québécoise a l'urgence d'offrir dans son programme de formation le développement des compétences du 21e siècle. Considérant qu'environ 50% des emplois auront un lien étroit avec la robotique et/ou la programmation d'ici 10 à 15 ans, il faut donner la chance aux élèves de se préparer à leur réalité professionnelle.

D'autre part, la programmation représente un chantier de travail absolument génial pour moi puisqu'il permet d'apprendre dans des contextes variés, créatifs, des contextes qui favorisent la coopération, l'essai-erreur, des contextes adaptés au niveau de chaque élève et qui se moulent à merveille aux différentes intentions pédagogiques que l'on veut lui prêter.

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

La programmation créative peut servir à plusieurs disciplines. En voici trois exemples:

- Français: création de « joggings grammaticaux » par les élèves à l'aide de Scratch
- Mathématiques: développement de nombreux savoirs essentiels mathématiques à l'aide de la robotique et à l'aide de la programmation (par exemple code.org)
- Univers social: création d'une histoire animée pour reproduire une scène historique à l'aide de Scratch

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

Collaboration

Pensée informatique

Pensée critique

Savoirs essentiels en mathématiques et en sciences
Langage du code