



## 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:** [fortinchantal](#)

**Date de la demande:** 2019-06-05 09:33:48

## Programmation créative 1- Explorateur

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

Depuis 2 ans, j'ai initié quelques élèves à la programmation (robotique EV3, construct 3 et Scratch). Il y a des compétences que je peux travailler avec l'élève et qu'il peut ensuite intégrer dans sa vie de tous les jours ainsi que dans ses cours.

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

Je suis responsable du Créalab de mon école (nouvellement aménagé cette année). Je viens de démarrer des activités de programmation avec Scratch avec une enseignante en adaptation scolaire. Nous poursuivons le projet l'an prochain. Nous y introduirons également Makey Makey. Ce sera une bonne façon pour amener les élèves en adaptation scolaire à s'intégrer et à s'impliquer au Créalab, même sur les heures du midi. Ils deviendront des pairs aidants pour les autres élèves de l'école.

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

Présentement, ce que j'observe c'est qu'ils développent les compétences suivantes: autonomie dans leurs apprentissages, capacité à résoudre des problèmes, coopération, collaboration créative, capacité à exprimer de façon claire et ordonnée un processus, utilisation et appropriation d'un langage de programmation.