



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: [genevieve.asselin](#)

Programmation créative 1- Explorateur

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

Le désir de développer chez les élèves la pensée informatique par l'entremise de la mise en action, de la collaboration entre eux (travail d'équipe), le partage et le droit à l'erreur pour parvenir à un résultat. Tout ça, en utilisant les outils du 21e siècle. Me mettre également davantage à jour de ce qui va s'offrir côté technologies dans le demain de nos élèves.

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

J'aimerais intégrer la programmation lors de mes périodes d'informatique. Nous avons à notre disposition un laboratoire d'ordinateurs, des flottes de Ipad et des Blue-Bot. J'aimerais former des équipes qui pourraient explorer différents outils à partir de défis à relever. À partir d'une liste fournie par l'entremise d'un lien lors de la formation, j'aimerais découvrir avec les élèves de nouveaux outils et applications afin d'aller rejoindre les intérêts de chacun. De permettre aux élèves d'explorer la programmation de façon plus fréquente apportera sûrement les bienfaits mentionnés tout au long de la formation chez mes élèves.

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

Leur logique mathématique, mais surtout leur apprendre à développer une pensée plus stratégique par le biais de la programmation et de se donner droit à l'erreur afin de parvenir au résultat escompté. La coopération et la

collaboration, l'écoute, gérer leur impulsivité et la prise de décisions sont les quelques avantages qui seront sûrement développées par l'entremise de la programmation créative.