



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: [jmlavoie](#)

Date de la demande: 2019-12-17 01:11:35

Programmation créative 1- Explorateur

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

En enseignant en science, le but est surtout de développer chez l'élève des aptitudes, des connaissances et de développer des qualités lors de la résolution de problème. La programmation peut se faire autant par différents moyens et sur différentes plateformes, mais toujours développer ses aptitudes et compétences. Il s'agit selon moi d'une compétence primordiale au 21^e siècle.

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

Je suis présentement à monter un programme d'enrichissement en science. Je pourrai donc élaborer davantage des compétences reliées à la programmation et au codage. J'ai entendu parlé abondamment de la console Arduino. J'aimerais donc explorer cette avenue dans le futur pour la résolution de problème. Par exemple, la création de jeux vidéos.

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

- La créativité
- Le cycle de conception / Le design
- L'entraide / collaboration
- La résolution de problème
- La pensée critique
- La création d'un journal de bord pour faire le suivi de leur démarche de conception
- L'apprentissage de langage informatique relié au codage
- La métacognition