

# PARCOURS PERSONNALISÉS ET ÉVALUATION CONTINUE EN PROGRAMMATION

Pour chaque concept algorithmique ou chaque technique de programmation, l'étudiant doit réaliser 5 exercices correspondant à un chemin de cases contiguës depuis la case en bas à gauche jusqu'à la case en haut à droite.

créer		Implémenter une solution pour un problème donné	Modéliser, structurer une solution à un problème complexe en prenant en compte les cas limites
appliquer	Implémenter une solution donnée	Modifier une solution implémentée pour l'adapter à un autre problème	Débugger : détecter et corriger des erreurs dans un programme
manipuler	Reconnaitre des éléments de vocabulaire	Vérifier / exécuter une solution à la main	
	connaître	comprendre	analyser

## OBJECTIFS

Accroître la pratique de la programmation

Développer une maîtrise plus profonde et plus durable de la programmation

Permettre aux étudiants d'avancer à leur rythme dans des parcours d'apprentissage individualisés (en présentiel et en ligne)

Amener les étudiants à collationner les preuves de maîtrise de chaque concepts ou techniques importants au sein d'un portfolio

## RÉALISATIONS

Révision de l'ensemble des exercices dans le but de créer une **progressivité structurée des apprentissages** fondée sur la taxonomie de Fuller et comportant des paliers d'évaluation

Développement d'une **évaluation continue** appuyée sur une diversité de dispositifs :

Evaluation individuelle par l'assistant

Autoévaluation guidée

Evaluation par les pairs sur Moodle

Parcours pédagogiques en ligne (Moodle)

**Objectif : réussite d'examen apprentissages continus et durables**



Développer l'approche-programme

Axe  
**01**

Développer les méthodes actives

Axe  
**02**

Développer la transversalité, l'interdisciplinarité et l'ouverture sur le monde

Axe  
**03**

Évaluer les acquis en cohérence avec les objectifs et les méthodes pédagogiques

Axe  
**04**

Informer et favoriser les échanges sur les initiatives pédagogiques

Axe  
**05**

## PUBLIC CIBLE

Bachelier en Sciences mathématiques (Bloc 1)

## PUNCHEURS



Wim  
VANHOOF



Cédric  
LIBERT

## FACULTÉ/DÉPARTEMENT/UE

Faculté d'informatique

UE : Programmation (SINFB103-SINFB104)