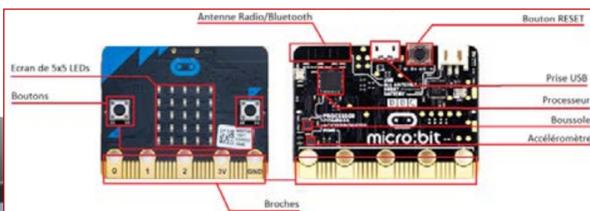


micro : PUNCH

OBJECTIFS

Favoriser la compréhension et l'assimilation des concepts de base de la programmation par une approche matérialisée, tangible et expérientielle de la programmation



RÉALISATIONS

Développement d'un **apprentissage de la programmation par l'usage du micro-ordinateur « micro:bit »** (acquisition de 200 kits).

Outre un aspect « physique » donné à la programmation, cet outil permet par des retours directs un apprentissage par essai et erreur. Il favorise également l'augmentation du temps consacré à la pratique de la programmation

Intégration aux séances de travaux pratiques d'exercices à réaliser (à domicile) avec le micro:bit, via principalement le langage de programmation visuel (par blocs)

Rédaction et mise en place de mini-projets intégrant l'usage du micro:bit et sa programmation en langage Python

Pour mieux répondre aux difficultés des étudiants, multiplions et diversifions les outils d'aide à l'apprentissage (métaphores, visualisation, IDE, outils tangibles, etc.) !



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 informatiques (Bloc 1)

PUNCHEURS



Benoît
FRENAY



Julie
HENRY

FACULTÉ/DÉPARTEMENT/UE

Faculté d'informatique

UE : Introduction à la programmation (INFOB131)