

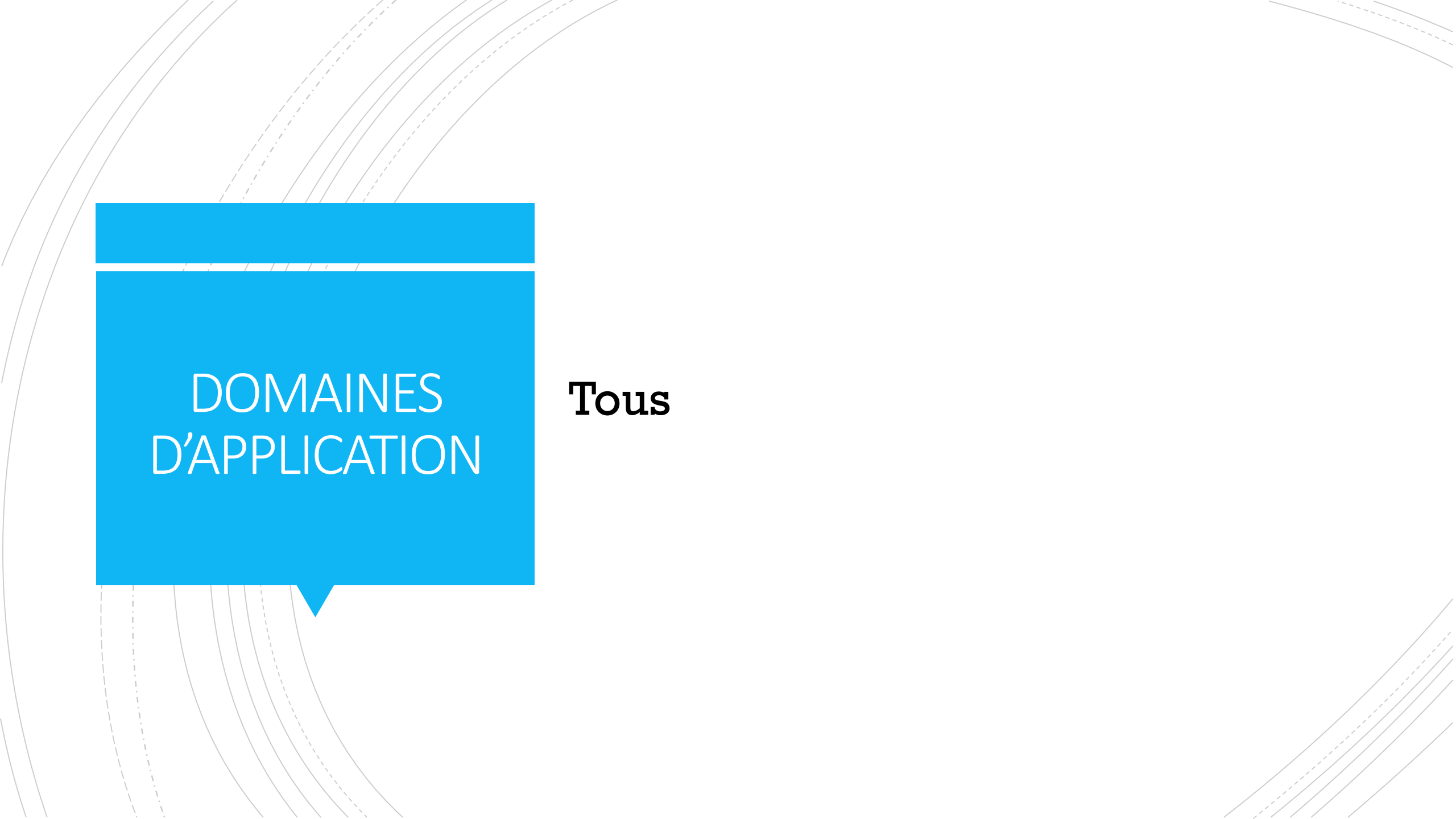
LA PENSEE COMPUTATIONNELLE

Smart Teachers 2018, 04/06/2018



?

**Ensemble d'habilités,
compétences et procédures qui
facilitent la résolution de
problèmes en s'appuyant sur des
principes tirés des sciences
informatiques**

The background features several sets of concentric, curved lines in the top-left and bottom-right corners. These lines are rendered in a light gray color, with some being solid and others being dashed. The overall aesthetic is clean and modern.

DOMAINES
D'APPLICATION

Tous

The background features several sets of concentric, curved lines in the top-left and bottom-right corners. These lines are in shades of light gray and include both solid and dashed styles, creating a modern, abstract aesthetic.

EXEMPLES

PRINCIPES

décomposition

identification du problème par découpage



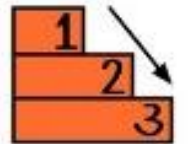
reconnaissance de formes

détermination d'un ordre par analyse de données



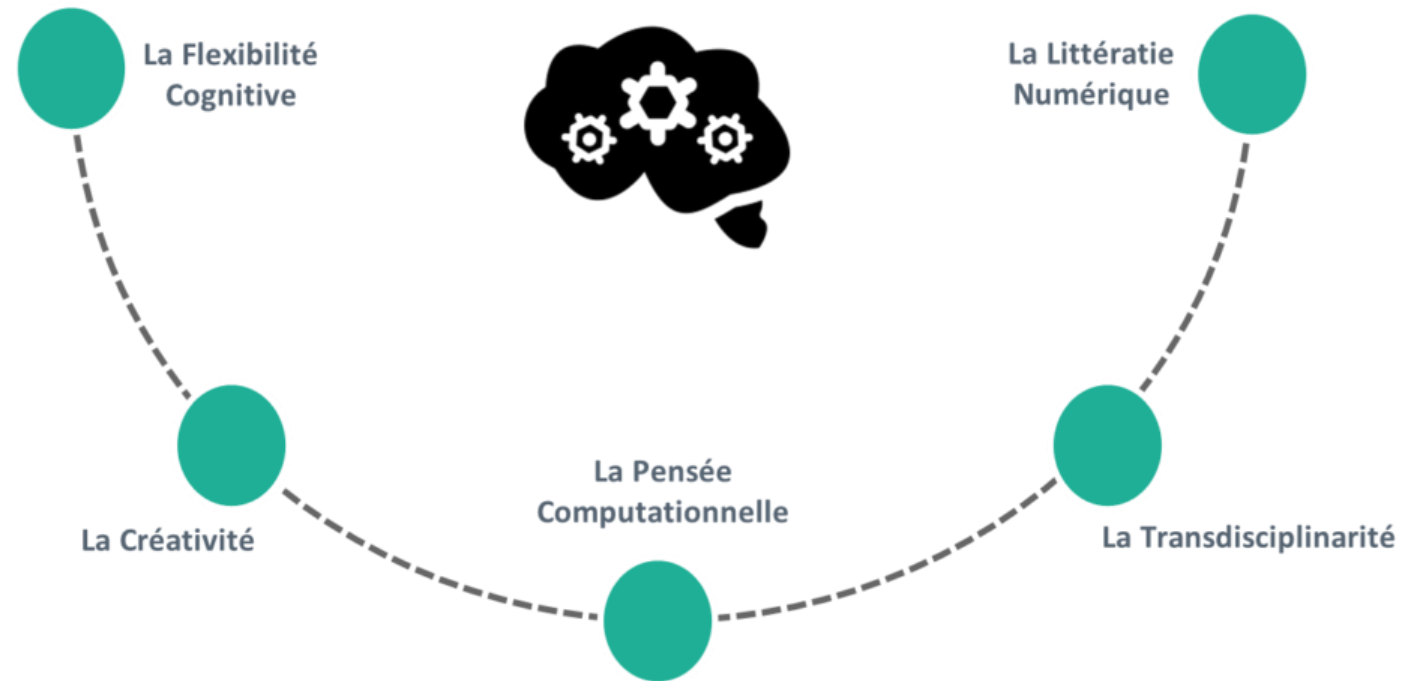
design algorithmique

création d'une solution par organisation d'étapes



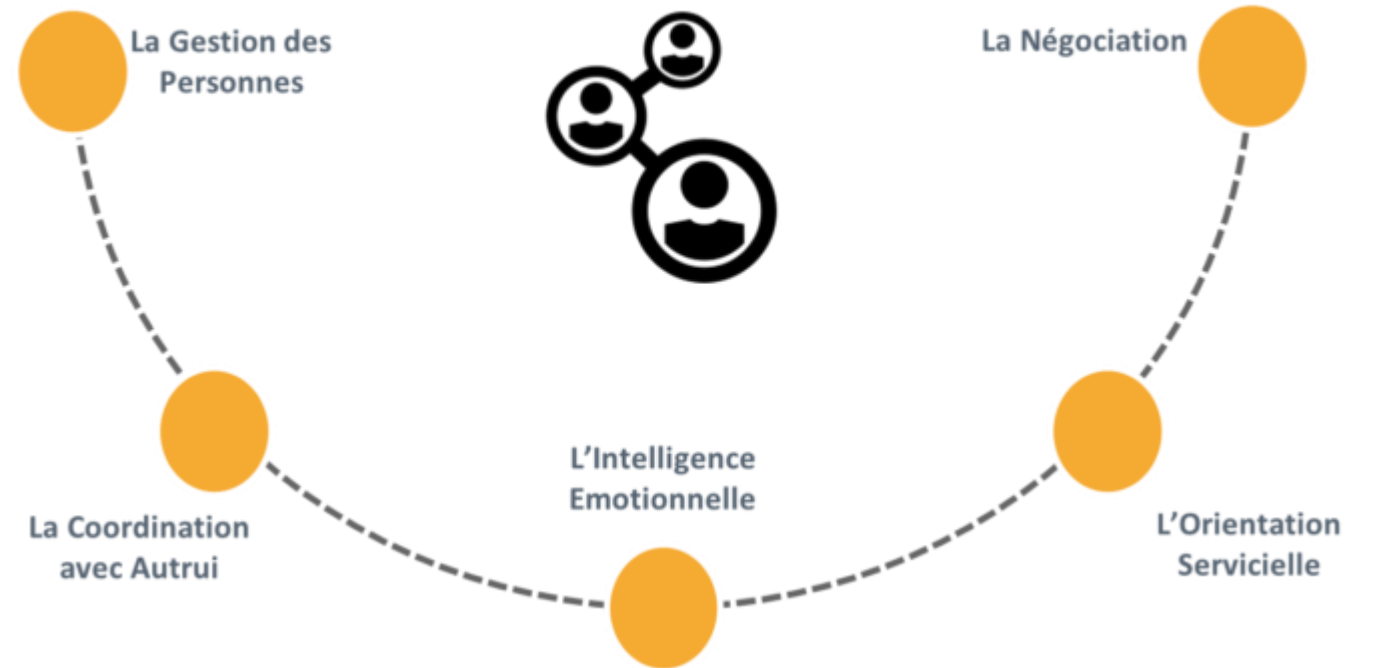
INTERET
PEDAGOGIQUE

LES COMPÉTENCES « COGNITIVES »



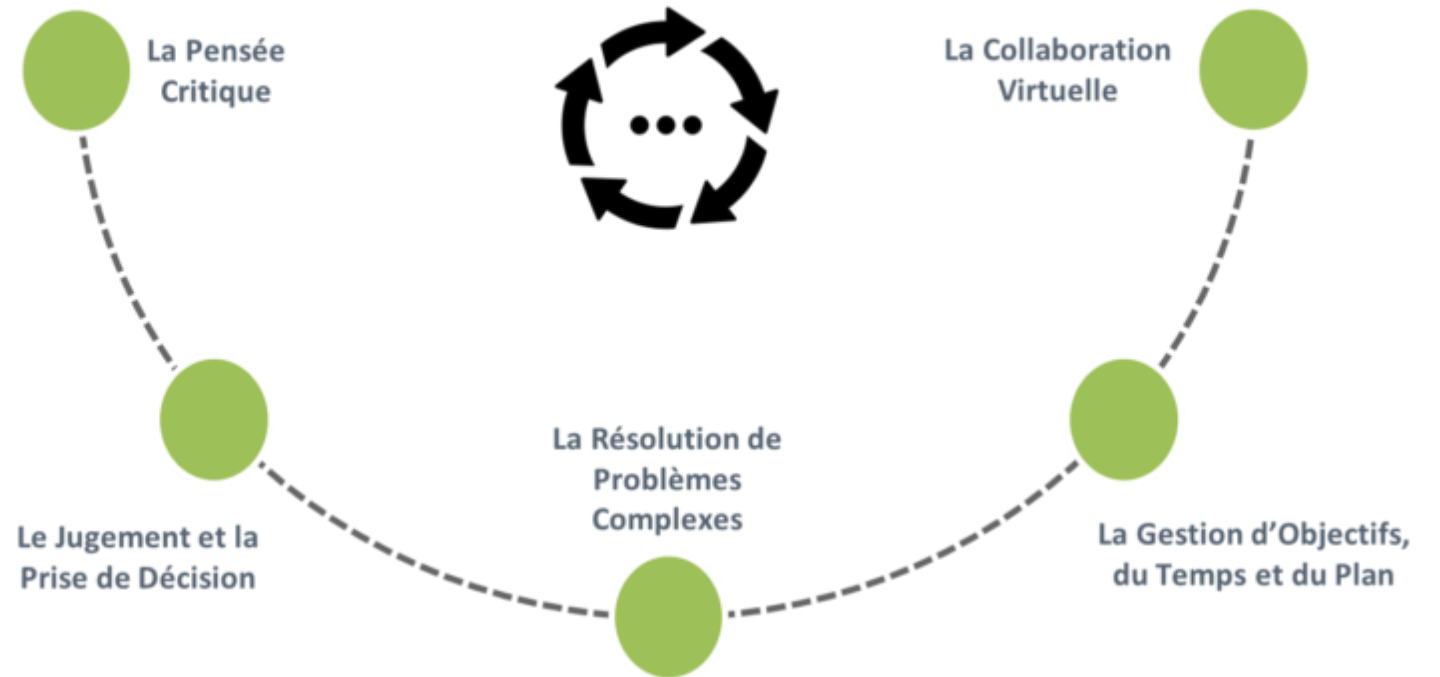
INTERET
PEDAGOGIQUE

LES COMPÉTENCES « SOCIALES »



INTERET
PEDAGOGIQUE

LES COMPÉTENCES « PROCESSUS »





INTERET
PEDAGOGIQUE

- Pour l'apprenant
 - Développement de la logique
 - Développement de la pensée critique
 - Amélioration de ses capacités d'analyse et de résolution des problèmes



Création de solutions

INTERET PEDAGOGIQUE

- Pour l'enseignant
 - Evaluation objective de sa démarche pédagogique
 - Identification des points à améliorer
 - Identification des pistes d'amélioration
 - Identification des outils à utiliser
 - Implémentation de la stratégie arrêtée



EXAMPLES

Merci de votre attention

Smart Teachers 2018, 04/06/2018