

<b>Libellé</b>	<b>P-USAGE DU NUMERIQUE EN MATHEMATIQUES AU COLLEGE</b>		
<b>Objectif(s)</b>	A la fin du parcours les participants seront en capacité de : Construire un cours sur moodle, utiliser pédagogiquement la plateforme WIMS, utiliser un logiciel de conception et de correction automatique de QCM, utiliser Latex		
<b>Public cible</b>	Professeurs de mathématiques de Lycée.		
<b>Accroche</b>	Découvrir et utiliser pédagogiquement des plateformes d'apprentissage en ligne : Moodle, WIMS. Travailler la composition de documents avec latex et utiliser des outils de QCM à correction automatique		
<b>Type de candidature (individuelle / collective / public désigné)</b>	<b>Nbre places maximum</b>	<b>Durée (en h)</b>	<b>Durée (en mois)</b>
<b>Individuelle</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>24</b>

Légende :

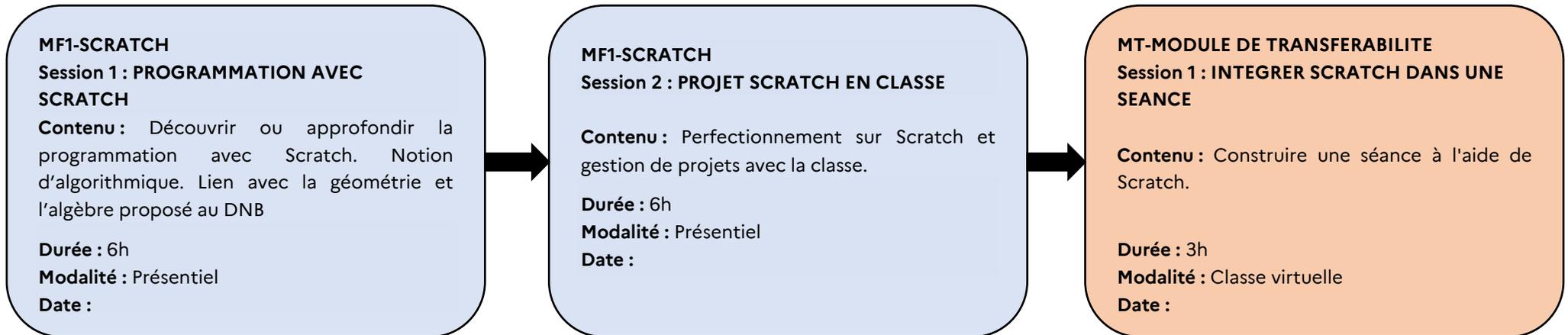
Formation (MF1)

Formation (MF2)

Formation (MF3)

Transférabilité (MT)

Personnalisation (MP)



### MF2-OUTILS NUMERIQUES ET SITUATIONS PEDAGOGIQUES

#### Session 1 :

**Contenu :** Découvrir, partager et expérimenter des outils numériques jugés utiles et pertinents dans des situations pédagogiques diverses.

**Durée :** 6h

**Modalité :** Présentiel

**Date :**

### MF3-DECOUVRIR ET CONSTRUIRE UN ESCAPE GAME PEDAGOGIQUE

#### Session 1 :

**Contenu :** Vivre un escape game (jeu d'évasion) pédagogique. Découvrir le principe d'un escape game, Concevoir et construire un premier escape game. Travailler avec des outils en ligne et des ressources données.

**Durée :** 6h

**Modalité :** Présentiel

**Date :**

### MT-MODULE DE TRANSFERABILITE Session 2 : MENER UN PROJET AVEC SCRATCH

**Contenu :** Construire un projet autour de Scratch (jeu, séquence...).

**Durée :** 3h

**Modalité :** Classe virtuelle

**Date :**

### MP-MODULE DE PERSONNALISATION

**Contenu :** Travailler l'algorithmique et la programmation avec la tortue Python pour mieux appréhender la transition des supports de programmation scratch (collège) / python (lycée)

Travailler l'algorithmique et la programmation avec des exercices de DNB, pour mieux appréhender la transition scratch (collège) / python (lycée) à partir des raisonnements mis en œuvre dans les examens de DNB.

**Durée :** 3h

**Modalité :** Distanciel asynchrone