

Algorithmique et programmation en mathématiques avec Scratch

Descriptif

Afin d'accompagner les enseignants de mathématiques dans le développement de leurs compétences sur l'enseignement de l'algorithmique et la programmation au collège, deux parcours m@gistère sont proposés. Ces parcours sont produits à la demande de la DGESCO par une équipe nationale (IGEN, IA-IPR, formateurs) en prolongement du document d'accompagnement à la mise en œuvre des programmes. Ils ont vocation à être utilisés par les équipes de formateurs en académie.

Ce premier parcours d'une durée de 3 heures se concentre sur les compétences de l'enseignant en algorithmique et programmation.

Objectifs visés

Permettre aux enseignants d'acquérir des compétences en algorithmique et programmation avec l'objectif de mettre en place cette partie du programme de cycle 4 de mathématiques.

Mise en oeuvre

3 heures à distance

Aucun temps de présence requis

Collection

reseau

Public cible

Niveaux : Collège

Fonctions : Enseignants

Origine

Dgesco

Auteurs

Nicolas Poulain, Enseignant en mathématiques et formateur mathématiques/numérique

Julien Baldacci, Enseignant en mathématiques et formateur mathématiques/numérique

Yohann Derrien, Mission formation au et par le numérique (MFNN)

Xavier Gauchard, IA-IPR

Stéphane Rey, Enseignant en mathématiques et formateur mathématiques/numérique

Génaël Valet, Mission formation au et par le numérique (MFNN)

Nathalie Weibel, Enseignante en mathématiques et formatrice mathématiques/numérique

Validé par

Laurent Chéno (Inspection générale : Groupe Mathématiques)

Accompagnement

Le parcours a été conçu pour des groupes de 30 participants avec un formateur

Date de dernière mise à jour

22/02/2017