



## Lundi 27 Janvier 2019

Ouverture de la semaine par M Le Recteur par l'inauguration du laboratoire de mathématiques. LABMATH KH au Collège Paul KAPEL.

## Mercredi 29 janvier 2019

Journée de formation et de diffusion, organisée sur les 3 bassins, principalement à destination des professeurs (des écoles, de mathématiques et d'autres disciplines) et des étudiants.

### Bassin de cayenne : INSPE de Cayenne

9h – 12 h

Conférences (Amphi A de l'INSPE)

#### **Théorie du contrôle et applications en biologie et en médecine.**

Monsieur Bedreddine AINSEBA  
(Professeur des universités, Université de Bordeaux)  
Durée : 1h

#### **Les nouveaux enseignements numériques au lycée général ; enjeux ; mise en œuvre.**

Monsieur Thomas LUGLIA  
(IA-IPR Physique-Chimie, Rectorat de Guyane)  
Durée : 30mn

#### **Utilisation de la théorie des graphes dans les réseaux informatiques.**

Madame Allyx FONTAINE  
(Maître de Conférences, Université de Guyane)  
Durée : 30mn

14h- 17h

Ateliers à destination des enseignants

- Plateforme M@gistère
- PIX - BRNE
- Usage du TBI (outils géométrique et calculatrice)
- Systèmes de visualisation (tablettes, chingview,)
- Évaluation par QCM (wims, qcmcam,...)
- ESCAPE GAME
- Evaluation, remédiation : Jules pour les devoirs faits, DCOL
- Python et nouveaux enseignements numériques
- Usages de Moodle
- Geogebra
- Organisation et suivi du travail personnel de l'élève, différencier (exerciseurs, ENT ou équivalent)
- Applications sur tablettes (issu d'un travail de l'académie de Dijon)
- Calcul@tice

## Bassin de saint Laurent du Maroni

Ateliers à destination des enseignants

*Présentation puis échanges (15 mn) avec les professeurs*

- Plickers
- Geogebra
- Calcul@tice
- Club de programmation
- Nouveaux enseignements numériques au lycée (NSI et SNT)

## Bassin de Kourou

- Animations pédagogiques autour du numérique
- Présence du Numlab au lycée Gaston Monnerville

## Autres actions dans la semaine

Ouverture du Numlab aux scolaires de l'île de Cayenne

Atelier Mathador CANOPE

Journée de formation autour du jeu au collège Victor Schoelcher de Kourou

## Autres actions dans l'année

Formation à destination des étudiants MEEF 1<sup>er</sup> degré

Formation sur la Dyscalculie

Escape GAME

Travail des étudiants alternants sur Jules et la BRNE

Invitation des universitaires dans une formation 2<sup>nd</sup> degré portant sur le numérique notamment l'utilisation de Géogébra



<b>Bassin De Saint Laurent</b>		
<b>Etablissements</b>	<b>Dates</b>	<b>Intitulé (et bref descriptif)</b>
Collège Léo Othily - Mana	Du 27 au 31 janvier	Programmation par bloc du robot Mbot.
Groupe Scolaire De Providence - Apatou	Du 27 au 30 janvier	« Où est mon fromage ? » : programmer les déplacements d'un robot souris Blue-Bot. CP
	Du 21 au 30 janvier	« Bouge, bouge, bouge, Thymio ! » : programmer le déplacement du robot Thymio (avec VPL, Blockly et Scratch) CM1-CM2
<b>Bassin De Kourou</b>		
Ecole élémentaire d'Iracoubo	27 et 28 janvier	Concours de calcul mental et de résolution de problème sur tablettes.
Collège Ferdinand Madeleine - Iracoubo	30 et 31 janvier	Liaison école – collège : des sixièmes et des CM2 pour un atelier de calcul sur tablette et un atelier de géométrie avec GéogebraPrim.
Ecole élémentaire Michelle PONET - MACOURIA	Du 13 au 31 janvier	« Les tortues marines de Guyane » : traitement et organisation de données au moyen des outils numériques autour d'un thème environnemental.
Collège Victor Schoelcher - Kourou	Du 27 au 31 janvier	« Jouons en ligne en mathématiques » : jeux et énigmes (Factory ball, matou matheux, penguin jump, math birds...)
Collège Henri AGARANDE - KOUROU	Du 27 au 31 janvier	Programmation et robotique.
<b>Bassins De Cayenne</b>		
Collège Justin Catayée - Cayenne	30 et 31 janvier	Programmer et faire fonctionner le robot Thymio et le robot Mbot.
Ecole de Rochambeau	Du 27 au 31 janvier	Jeux, énigmes, programmation, codages de déplacement, création de jeux. (Toutes les classes dont ULIS)
Collège LA CANOPEE - Matoury	Du 27 au 31 janvier	« MATHEMAQUIZ » : QUIZZ informatique sur la plateforme internet KAHOOT.