

## MPC\_ - MATHS PHYSIQUE-CHIMIE EN LP

### Intégrer algorithmique et programmation en MPC

Identifiant 22A0091173

#### Intégrer PYTHON dans une séquence MPC

Module 87313

##### Public

Enseignants de MPC

##### Objectifs

La programmation en Python : une réelle plus-value pour les séquences pédagogiques. Former les élèves de Bac Pro à l'algorithmique conformément aux nouveaux programmes de mathématiques. S'appuyer sur les compétences acquises au collège dans le domaine de l'algorithmique pour traiter certains points du programme de Bac Pro.

##### Contenu

Découvrir les éléments de base de l'algorithmique et de la programmation (variables, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles, etc.). Utiliser PYTHON pour transcrire et tester des algorithmes. Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage afin d'étayer les nouveaux programmes. Présentation et création de ressources incluant algorithmique et programmation.

##### Orientation

Accompagner former les équipes pédagogiques

##### Modalités

Stage prévu :

- Groupe 1 : les 06 et 27 mars 2023 dans le bassin 11 (Lens-Hénin-Liévin)
- Groupe 2 : le 10 mars et le 13 avril 2023 dans le bassin 11 (Lens-Hénin-Liévin)

##### Durée

12 h

##### Modalité

Présentiel

##### Type

Obligatoire

##### Inscription

Public volontaire

##### Priorité nationale

PRATIQUES  
D'ENSEIGNEMENT ET  
DISCIPLINES

### Je joue donc j'apprends !

Identifiant 22A0091174

#### Je joue donc j'apprends !

Module 87314

##### Public

Enseignants de MPC

##### Objectifs

Dynamiser son enseignement en intégrant le jeu dans ses pratiques pédagogiques et les processus d'apprentissage des élèves.

##### Contenu

Au cours de la formation, les enseignants seront amenés à analyser différentes situations de jeux dans le but d'en extraire les notions mathématiques et/ou physiques et/ou chimiques ainsi que les compétences mobilisées.

La formation proposera apports théoriques et pédagogiques : - comment l'élève construit ses apprentissages lors d'un jeu ?

- comment le jeu permet-il à l'élève de développer et de mobiliser ses compétences ?
- comment exploiter le jeu et afin de construire une trace écrite institutionnalisée ?
- comment faire la transition entre le jeu et la trace écrite ?
- comment intégrer le jeu dans sa pratique pédagogique ?
- comment sensibiliser les apprenants au droit à l'erreur à l'aide du jeu ?

##### Orientation

Accompagner former les équipes pédagogiques

##### Modalités

Stage prévu les 17 et 27 mars 2023 dans le bassin de Lille centre

##### Durée

12 h

##### Modalité

Présentiel

##### Type

Obligatoire

##### Inscription

Public volontaire

##### Priorité nationale

PRATIQUES  
PEDAGOGIQUES

## MPC\_ - MATHS PHYSIQUE-CHIMIE EN LP

## De la source à la classe

Identifiant 22A0091175

## De la source à la classe

Module 87315

**Public**

Enseignants en MPC

**Objectifs**

À partir d'un support d'activité choisi, issu d'un manuel, d'internet, de vos ressources personnelles, proposer de nouvelles orientations répondant aux intentions des programmes.

**Contenu**

De nombre de ressources pédagogiques disponibles semblent séduisantes pour une mise en œuvre immédiate en classe. Cependant après une analyse plus fine, elles révèlent des insuffisances au regard des préconisations institutionnelles.

Au cours de ce module de formation, plusieurs activités provenant de différentes sources seront présentées. Pour chacune d'entre-elles, une proposition d'adaptation sera développée afin de répondre aux exigences des textes actuellement en vigueur (automatismes, algorithmique et programmation, vocabulaire ensembliste et logique, etc.) ainsi qu'aux attendus de la formation (expérimentation, formation par compétences, lignes directrices de l'enseignement, etc.).

**Orientation**

Accompagner former les équipes pédagogiques

**Modalités**

Stage prévu le vendredi 03 mars 2023 au LP Beaupré d'Haubourdin (bassin de Lille ouest)

**Durée**

6 h

**Modalité**

Présentiel

**Type**

Obligatoire

**Inscription**

Public volontaire

**Priorité nationale**PRATIQUES  
D'ENSEIGNEMENT ET  
DISCIPLINES