

Synopsis

Partant d'une vision et d'ambitions claires qui ont pour objectif de renforcer et d'améliorer les pratiques pédagogiques grâce aux Jeux, la formation blended e-learning – objet de ce travail – a été mise en œuvre dans le cadre d'une collaboration entre L'Académie Régionale de l'Éducation et de Formation de Guelmim Oued Noun et La Faculté des sciences de l'éducation de l'Université de Montréal-Canada. Cette formation est soutenue par la direction du Programme GENIE du ministère de l'éducation nationale et de formation professionnelle à travers le Centre Maroc -Coréen de Formation en TICE « CMCF-TICE » et le Laboratoire National des Ressources Numériques « LNRN »,

La direction du programme GENIE à travers le CMCF-TICE et le Le LNRN s'engage à :

- Prendre en charge la localisation et l'adaptation de l'approche sur le plan multimédia.
- Assurer les formations et l'accompagnement dans le cadre de ce projet.

Ce projet de formation est destiné aux enseignants et aux enseignantes qui s'intéressent aux jeux mathématiques et à leurs usages en enseignement au primaire et qui aimeraient être impliqués dans l'élaboration de matériel éducatif ou dans la structuration de situations d'apprentissage en rapport avec cette thématique.

Ce projet a pour but de promouvoir les échanges entre L'AREF de Guelmim Oued Noun et la faculté des sciences de l'éducation de l'université de Montréal à travers l'élaboration d'ateliers et de projets éducatifs dans les domaines de l'éducation, l'innovation et l'environnement.

Objectifs du projet et compétences visées :

Développer chez les enseignants et les enseignantes la capacité d'analyser, d'évaluer et de développer divers usages des jeux mathématiques en enseignement au primaire.

Les objectifs spécifiques visés dans le cadre de ce projet sont:

A. Objectifs pédagogiques et didactiques

- 1- Créer des situations d'apprentissage axées sur le jeu mathématique qui permettent le développement des compétences de résolution des problèmes ainsi que la construction de savoirs mathématiques;

2- Identifier, par le biais des jeux mathématiques, les acquis et les lacunes des élèves dans le but de soutenir leur apprentissage;

3- Réviser les concepts mathématiques du primaire tout en veillant à leur développement chez les élèves et réinvestir ce savoir lors de la planification d'activités d'apprentissage en lien avec les jeux mathématiques;

4- Développer des outils d'évaluation des connaissances et des compétences des élèves en lien avec les jeux et la résolution des problèmes mathématiques.

B. Objectifs culturels

1. Actualiser son savoir relatif à l'ethnomathématique : comment diverses cultures ont construit leurs connaissances mathématiques;

2. Comprendre le savoir mathématique et les jeux comme produits culturels;

3. Collaborer avec l'équipe-école-AREF en vue d'atteindre les objectifs de l'école et du ministère de l'éducation relatifs au développement des compétences de résolution des problèmes chez les élèves.

C. Objectifs relatifs à la gestion de la classe

1- Planifier, organiser et superviser différents usages des jeux mathématiques en enseignement des mathématiques au primaire;

2- Élaborer des stratégies pour assurer le bon déroulement des activités d'apprentissage lors de l'usage des jeux mathématiques en classe.

D. Objectifs en rapport avec les technologies associées à l'usage des TICE

1- Intégrer les TICE dans la préparation, le pilotage et la communication des activités d'enseignement apprentissage;

2- Gérer son portfolio électronique de développement professionnel.

Mots clés : *formation Blinded e-learning, Jeux mathématiques, TICE.*