



## FICHE TECHNIQUE de la visite « Sciences collège Nord »

### « MALLES »

**OBJECTIF :** Stimuler le développement de la culture scientifique par des ateliers numériques et mathématiques.

- **Contact des personnes référentes :**

Médiateur numérique 2D et 3D : Simon Jacson : [simon.citedesgeometries@gmail.com](mailto:simon.citedesgeometries@gmail.com)

Agent polyvalent : Morgane Hennebert

Secrétariat : Dorothée Cordelier : [citedesgeometries@gmail.com](mailto:citedesgeometries@gmail.com)

Téléphone accueil : 03.27.67.76.51

Site internet : [www.citedesgeometries.org](http://www.citedesgeometries.org)

- **Durée totale de l'animation :** 2 heures

- **Jauge maxi d'élèves par animateur :** 2 x 25 élèves

- **Conditions d'accueil requises :** Possibilité d'accueillir 2 classes en même temps sur une matinée ou une après-midi.

### DESCRIPTIF DE L'ATELIER (DÉROULEMENT) :

Manipulations et jeux par équipe : codage, programmation et jeux de société mathématiques.

L'apprentissage par le biais des jeux offre une approche innovante et efficace qui stimule l'engagement, la compréhension et le plaisir d'apprendre.

Les malles visent à transformer l'enseignement des mathématiques et de l'informatique en une expérience interactive et motivante, favorisant un apprentissage plus efficace et répond à plusieurs objectifs pédagogiques :

- apprentissage ludique : en transformant des concepts abstraits en activités interactives et amusantes, les élèves sont plus susceptibles de s'engager dans le processus d'apprentissage,
- renforcement des compétences telles que la résolution de problèmes, la logique, la géométrie et les opérations mathématiques de base,
- développement de la pensée critique et d'esprit de collaboration : les jeux stimulent la pensée critique en encourageant les élèves à analyser les situations, à prendre des décisions stratégiques, et à résoudre des problèmes de manière créative en autonomie ou en groupe,
- initiation au code numérique : les jeux récents intègrent parfaitement des technologies modernes, offrant ainsi une approche actuelle de l'enseignement du numérique et permettant aux élèves de développer des nouvelles compétences.