

# Certificat

Conception et Développement  
de Matériels Didactiques:  
Atelier de Mathématiques et  
Jeu en Classe



## Certificat

### Conception et Développement de Matériels Didactiques: Atelier de Mathématiques et Jeu en Classe

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/education/cours/conception-developpement-materiels-didactiques-atelier-mathematiques-jeu-classe](http://www.techtitute.com/fr/education/cours/conception-developpement-materiels-didactiques-atelier-mathematiques-jeu-classe)

# Accueil

01

Présentation

---

Page 4

02

Objectifs

---

Page 8

03

Direction de la formation

---

Page 12

04

Structure et contenu

---

Page 16

05

Méthodologie

---

Page 20

06

Diplôme

---

Page 28

# 01

# Présentation

La réalité de l'Éducation aujourd'hui reste en constante transformation pour s'adapter à la demande de stratégies académiques nouvelles et efficaces. À cet égard, les recherches en cours dans le secteur éducatif soulignent l'importance de mettre en œuvre des stratégies nouvelles et nettement plus efficaces que celles utilisées jusqu'à présent. Les entreprises recherchent donc des professionnels spécialisés dans la création de matériel pédagogique qui aide les étudiants à intégrer les connaissances, en particulier dans des matières moins populaires telles que les mathématiques. TECH a développé ce programme complet afin de permettre aux enseignants de concevoir et de développer des matériels pédagogiques de pointe. Une formation 100% en ligne qui vous permettra de mettre en œuvre les meilleurs outils dans votre pratique et de contribuer à un enseignement de premier ordre.



“

*Un programme qui vous fournit des ressources et des stratégies pour mettre en œuvre les Mathématiques par le jeu, et 100% en ligne!"*

Le célèbre psychologue William James a dit: "Si nous nous souvenions de tout, nous serions aussi malades que si nous ne nous souvenions de rien" La mémoire fonctionne de manière sélective, nous nous souvenons donc beaucoup mieux de ce qui a eu un impact sur nous, en particulier dans un environnement éducatif positif. Ainsi, la conception de matériel pédagogique innovant incluant l'utilisation des nouvelles technologies pour l'enseignement, en particulier pour les mathématiques, permet aux élèves de développer un réel intérêt. De cette manière, non seulement vous apprendrez plus et mieux, mais vous le ferez dans un environnement dynamique et innovant.

Dans cette nouvelle ère de l'enseignement et dans le but de fournir aux enseignants des stratégies didactiques, TECH, en collaboration avec une équipe d'experts en éducation de la petite enfance, a développé une formation complète qui rassemble les informations les plus exhaustives sur le sujet. Il s'agit d'un programme de 150 heures au cours duquel le diplômé étudiera en profondeur l'utilisation de matériel de manipulation en classe par le biais d'outils méthodologiques actifs et participatifs.

Pour cela, vous disposerez d'une formation académique enseignée de manière totalement en ligne et pendant 6 semaines au cours desquelles vous aurez un accès illimité à un campus virtuel, où vous trouverez le meilleur matériel théorique et pratique sous différents formats. En d'autres termes, vous aurez non seulement accès au meilleur et au plus récent programme d'études dans ce domaine, mais aussi à des études de cas, des vidéos détaillées, des lectures complémentaires et bien plus encore. Vous pourrez ainsi perfectionner votre pratique et devenir un professionnel d'élite dans la création de projets éducatifs bénéfiques aux élèves dans l'apprentissage des Mathématiques dans l'Éducation Maternelle.

Ce **Certification en Conception et Développement de Matériels Didactiques: Atelier de Mathématiques et Jeu en Classe** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ L'élaboration d'études de cas présentées par des experts en, Arithmétique, algèbre, géométrie et mesures
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations didactiques et pratiques sur ces disciplines essentielles à l'exercice professionnel.
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Vous pourrez télécharger tout le contenu du Campus Virtuel sur n'importe quel appareil électronique et le consulter chaque fois que vous en aurez besoin, même sans connexion internet"*

“

*Devenez un enseignant guide capable de développer les contenus mathématiques les plus dynamiques pour l'élaboration de matériel de manipulation"*

*La Conception et Développement de Matériels Didactiques sont approfondies afin d'établir une situation universitaire participative et renouvelée.*

*Mettez à jour vos connaissances grâce à ce programme complet sur la Conception et Développement de Matériels Didactiques: Atelier de Mathématiques et Jeu en Classe, et devenez un enseignant d'élite.*

Le corps enseignant du programme comprend une équipe de professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

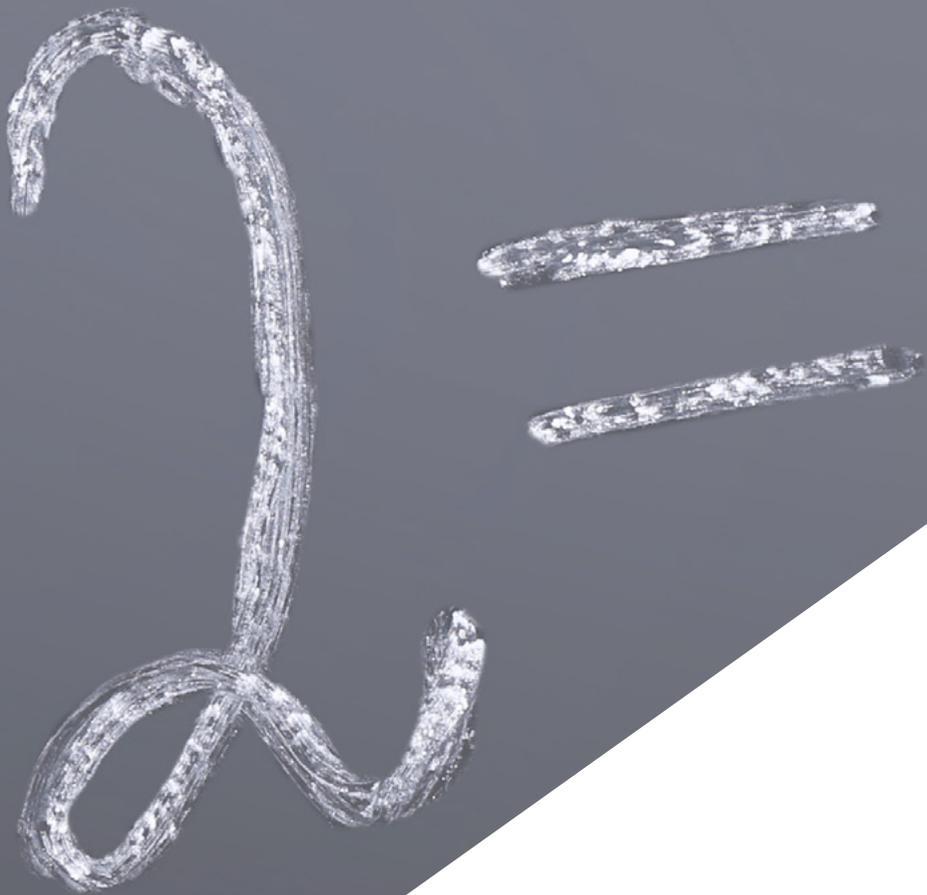


# 02

# Objectifs

De nombreuses recherches dans le domaine de l'Éducation ont conduit à l'élaboration de nouvelles stratégies pédagogiques pour répondre aux besoins des élèves. Par conséquent, le but ultime de ce programme est de mettre à la disposition des professionnels de l'enseignement les dernières informations relatives à l'utilisation du matériel de manipulation en classe. Vous serez en mesure de mettre en œuvre les outils académiques les plus efficaces pour une éducation de première classe dans votre pratique professionnelle en seulement 6 semaines d'enseignement entièrement en ligne.





“

*Améliorez le développement de vos étudiants et atteignez vos objectifs les plus ambitieux grâce au programme le plus récent et le plus complet sur le marché universitaire actuel”*



## Objectifs généraux

---

- Fournir aux étudiants les connaissances théoriques et instrumentales qui leur permettront d'acquérir et de développer les compétences et les aptitudes nécessaires pour mener à bien leur travail d'enseignement
- Conception de jeux didactiques pour l'apprentissage des Mathématiques
- Gamifier la classe, une nouvelle ressource pour la motivation et l'apprentissage appliqués aux Mathématiques

“

*Profitez de l'opportunité unique de développement professionnel et personnel offerte exclusivement par ce Certificat de TECH"*





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Comprendre les principes de base pour le développement de ressources et de matériels pédagogiques
- ◆ Concevoir des supports adaptés à l'apprentissage des grandeurs de mesure
- ◆ Conception de matériels adaptés à l'apprentissage des Probabilités et des Statistiques
- ◆ Conception de matériel adapté à l'apprentissage de la Géométrie
- ◆ Relier l'enseignement des Mathématiques à d'autres disciplines
- ◆ Créer des ressources audiovisuelles pour l'enseignement des Mathématiques
- ◆ Utiliser la bande dessinée comme ressource didactique dans l'enseignement des Mathématiques
- ◆ Créer et mettre en œuvre des ateliers pratiques pour la consolidation des concepts mathématiques
- ◆ Comprendre la Géométrie dans le cadre du programme scolaire de l'Enseignement Maternelle et Primaire
- ◆ Connaître les contributions de Piaget, Duval et du couple Van Hiele au domaine de la Géométrie

03

# Direction de la formation

Lors de la structuration de la faculté qui constitue ce programme, TECH a pris en compte des aspects fondamentaux des candidats, tels que leur curriculum académique, leurs antécédents professionnels et la qualité de leur travail. De cette manière, il a été possible de constituer une équipe pédagogique de haut niveau qui accompagnera le diplômé au cours de cette formation. Les étudiants pourront ainsi utiliser leur expérience et leur pratique dans le contexte actuel pour actualiser la mise en œuvre du jeu en tant qu'outil didactique.



“

*Vous atteindrez vos objectifs  
grâce à l'appui d'une équipe  
pédagogique spécialisée dans  
la conception de supports pour  
l'apprentissage numérique”*

## Direction



### Mme Mince Pérez, María José

- ♦ Professeur de TPR et de Mathématiques à l'École de Peñalar
- ♦ Professeur de l'Enseignement Secondaire et du Baccalauréat
- ♦ Experte en Gestion des Centres Educatifs
- ♦ Co-auteur de livres sur la technologie chez McGraw Hill Publishers
- ♦ Master en Gestion et Administration des Centres Éducatifs
- ♦ Leadership et gestion dans les écoles primaires, secondaires et les lycées
- ♦ Master en Gestion et Administration des Centres Éducatifs
- ♦ Ingénieure Industriel

## Professeurs

### Mme Vega, Isabel

- ♦ Professeur Spécialisé en Didactique des Mathématiques et des Troubles de l'Apprentissage
- ♦ Professeur d'École Primaire
- ♦ Coordinatrice du Cycle Primaire
- ♦ Spécialisation dans l'Éducation Spéciale et la Didactique des Mathématiques
- ♦ Diplômée en Enseignement Supérieur

### M. López Pajarón, Juan

- ♦ Professeur de Sciences au niveau Secondaire et Baccalauréat à l'École Montesclaros du Groupe Educare
- ♦ Coordinatrice et Responsable des Projets Éducatifs pour le Secondaire et le Baccalauréat
- ♦ Technicien à Tragsa
- ♦ Biologiste expérimenté dans le domaine de la Conservation de l'Environnement
- ♦ Master en Gestion des Centres Éducatifs de l'Université Internationale de La Rioja



#### **Mme Hitos, María**

- ♦ Professeur en Enseignement Préscolaire et Primaire Spécialisé en Mathématiques
- ♦ Professeur en Éducation Maternelle et Primaire
- ♦ Coordinatrice du Département Anglais en éducation infantile
- ♦ Habilitation Linguistique en Anglais par la Communauté de Madrid

#### **Mme Iglesias Serranilla, Elena**

- ♦ Professeur de Musique en Éducation Maternelle et Primaire
- ♦ Coordinatrice du Cours Préparatoire en École Primaire
- ♦ Formation aux Nouvelles Méthodologies d'Apprentissage

#### **Mme Soriano de Antonio, Nuria**

- ♦ Philologue Spécialiste en Langue et Littérature Espagnoles
- ♦ Master en Enseignement Secondaire Obligatoire, Baccalauréat et Formation
- ♦ Professionnelle de l'Université Alfonso X el Sabio
- ♦ Master en Espagnol pour Étrangers
- ♦ Experte en Gestion et Administration de Centres Éducatifs
- ♦ Experte en Didactique de l'Espagnol
- ♦ Licence en Philologie Hispanique de l'Université Complutense de Madrid



*Une expérience de formation unique, clé et décisive pour stimuler votre développement professionnel*

# 04

## Structure et contenu

TECH utilise la méthodologie efficace du *Relearning* dans tous ses diplômes, ce qui permet à l'étudiant d'intégrer les concepts les plus importants en les répétant sous différentes formes tout au long du programme. De cette manière, les heures d'étude et de mémorisation orthodoxes sont réduites, au profit d'une acquisition progressive et naturelle des connaissances. Le professionnel qui décide de suivre cette formation disposera donc d'un programme avancé et complet, qui présente également un contenu multimédia innovant. De cette manière, le diplômé se voit garantir une expérience académique unique, adaptée aux exigences et aux besoins du marché du travail actuel.

“

*C'est une opportunité pour vous d'accéder aux meilleurs contenus théoriques et pratiques du panorama académique, uniquement dans la bibliothèque de TECH"*

**Module 1** Conception et Développement de Matériels Didactiques: Atelier de Mathématiques/le Jeu en Mathématiques

- 1.1. Matériel didactique pour l'enseignement des Mathématiques
  - 1.1.1. Introduction
  - 1.1.2. Les ressources didactiques
  - 1.1.3. Inconvénients du matériel pédagogique
  - 1.1.4. Avantages du matériel didactique
  - 1.1.5. Facteurs d'utilisation des supports d'apprentissage
  - 1.1.6. Fonctions des supports d'apprentissage
  - 1.1.7. Supports d'apprentissage dans le processus d'enseignement et d'apprentissage
  - 1.1.8. Types de matériaux
- 1.2. Introduction à la Conception et au Développement de Matériels Didactiques
  - 1.2.1. Introduction
  - 1.2.2. Introduction à la conception de matériel didactique
  - 1.2.3. Mise en place d'une situation d'apprentissage
  - 1.2.4. Concevoir et développer des supports d'apprentissage
  - 1.2.5. Matériel didactique comme support au processus d'enseignement et d'apprentissage
  - 1.2.6. Adéquation du matériel à des fins d'enseignement
  - 1.2.7. Évaluation du matériel didactique
  - 1.2.8. Auto-évaluation
- 1.3. Matériel de manipulation
  - 1.3.1. Introduction
  - 1.3.2. Blocs logiques
  - 1.3.3. Le boulier
  - 1.3.4. Blocs multi-bases
  - 1.3.5. Réglettes Cuisenaire
  - 1.3.6. Le géoplane
  - 1.3.7. Le Tangram
  - 1.3.8. Mètres, balances et béchers
  - 1.3.9. Autres matériaux
- 1.4. Utilisation de matériel de manipulation en classe
  - 1.4.1. Méthodologie active et participative
  - 1.4.2. Le matériel de manipulation
  - 1.4.3. Introduire le matériel de manipulation en classe par le biais de défis
  - 1.4.4. Critères pour le matériel de manipulation
  - 1.4.5. Développement des élèves
  - 1.4.6. L'enseignant comme guide de projet
  - 1.4.7. Contenus mathématiques pour l'élaboration de matériel de manipulation
  - 1.4.8. Travail de projet en classe
  - 1.4.9. Enseignant et matériel pédagogique
- 1.5. Matériel d'apprentissage numérique
  - 1.5.1. Introduction
  - 1.5.2. Types de nombres: naturels, entiers, fractionnaires et décimaux
  - 1.5.3. Contenu
  - 1.5.4. Pensée Logique et Mathématique
  - 1.5.5. Matériel pour travailler avec les nombres entiers
  - 1.5.6. Matériel pour travailler avec les fractions
  - 1.5.7. Matériel pour travailler avec les décimales
  - 1.5.8. Matériel pour travailler sur les opérations
  - 1.5.9. Travaux manuels pour apprendre les nombres
- 1.6. Matériaux pour apprendre les mesures
  - 1.6.1. Introduction
  - 1.6.2. Unités et instruments de mesure des grandeurs
  - 1.6.3. Contenu du bloc de mesure
  - 1.6.4. Ressources pédagogiques
  - 1.6.5. Matériel pour travailler avec les unités de longueur
  - 1.6.6. Matériel pour travailler sur les unités de masse
  - 1.6.7. Matériel pour travailler avec des unités de capacité ou de volume
  - 1.6.8. Matériel pour travailler avec les unités de surface
  - 1.6.9. Matériel pour travailler avec les unités de temps et d'argent

- 1.7. Matériel pour l'apprentissage de la géométrie
  - 1.7.1. Bloc 3: Géométrie
  - 1.7.2. L'importance de la Géométrie
  - 1.7.3. Le puzzle de la poule aveugle
  - 1.7.4. Le géoplan carré
  - 1.7.5. S'orienter
  - 1.7.6. Le jeu du bateau
  - 1.7.7. Tangram chinois
  - 1.7.8. Jeu de mémoire
- 1.8. Les bandes dessinées pour l'apprentissage des Mathématiques
  - 1.8.1. Introduction
  - 1.8.2. Concept de la bande dessinée
  - 1.8.3. Structure de la bande dessinée
  - 1.8.4. Utilisations pédagogiques de la bande dessinée numérique
  - 1.8.5. Objectifs atteints en fonction des expériences développées
  - 1.8.6. Formes d'utilisation proposées
  - 1.8.7. Comment l'utiliser selon les cycles d'enseignement?
  - 1.8.8. Activités proposées
  - 1.8.9. Bandes dessinées, TIC et Mathématiques
- 1.9. Ressources audiovisuelles dans l'enseignement-apprentissage des Mathématiques
  - 1.9.1. Le langage audiovisuel: un nouveau langage, une nouvelle méthode
  - 1.9.2. Avantages du langage audiovisuel dans l'enseignement
  - 1.9.3. Compétence audiovisuelle en classe
  - 1.9.4. 10 principes pour l'utilisation de l'audiovisuel en classe
  - 1.9.5. Ressources audiovisuelles et l'enseignement des Mathématiques
  - 1.9.6. Importance de l'utilisation des nouvelles technologies en Mathématiques
  - 1.9.7. Vidéo en Mathématiques
  - 1.9.8. La photographie mathématique
- 1.10. Les jeux dans l'enseignement des Mathématiques
  - 1.10.1. Introduction
  - 1.10.2. Le concept de jeu
  - 1.10.3. L'importance du jeu
  - 1.10.4. L'importance du jeu en Mathématiques
  - 1.10.5. Avantages du jeu
  - 1.10.6. Inconvénients du jeu
  - 1.10.7. Phases du jeu
  - 1.10.8. Stratégies
  - 1.10.9. Jeux mathématiques

# 05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement s'utilise, notamment, dans les Écoles de Médecine les plus prestigieuses du monde. De plus, il a été considéré comme l'une des méthodologies les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le ***New England Journal of Medicine***.





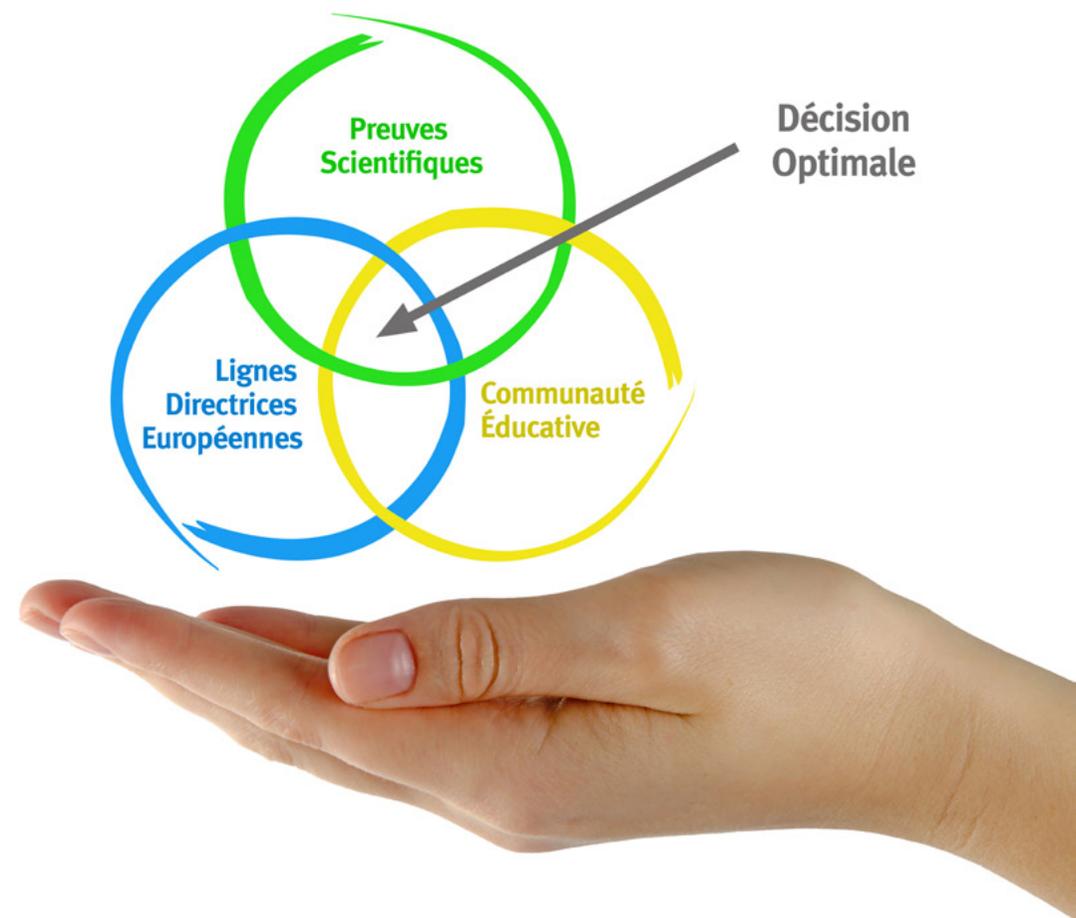
“

*Découvrez Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"*

## À TECH, School nous utilisons la Méthode des cas

Dans une situation donnée, que feriez-vous? Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas simulés, basés sur des situations réelles, dans lesquels ils devront enquêter, établir des hypothèses et, enfin, résoudre la situation. Il existe de nombreuses preuves scientifiques de l'efficacité de cette méthode.

*Avec TECH, le professeur, l'enseignant ou le conférencier fait l'expérience d'une méthode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier.*



*C'est une technique qui développe l'esprit critique et prépare l'éducateur à prendre des décisions, à défendre des arguments et à confronter des opinions.*

“

*Saviez-vous que cette méthode a été développée en 1912, à Harvard, pour les étudiants en Droit? La méthode des cas consiste à présenter aux apprenants des situations réelles complexes pour qu'ils s'entraînent à prendre des décisions et pour qu'ils soient capables de justifier la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard”*

#### L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre réalisations clés:

1. Les professeurs qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale, grâce à des exercices d'évaluation de situations réelles et à l'application des connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques qui permettent à l'éducateur de mieux intégrer ses connaissances dans sa pratique quotidienne.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de l'enseignement réel.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.



## Relearning Methodology

TECH renforce l'utilisation de la méthode des cas avec la meilleure méthodologie d'enseignement 100% en ligne du moment: Relearning.

Cette université est la première au monde à combiner des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, combinant un minimum de 8 éléments différents dans chaque leçon, ce qui constitue une véritable révolution par rapport à la simple étude et analyse de cas.

*L'éducateur apprendra à travers des cas réels et la résolution de situations complexes dans des environnements d'apprentissage simulés.*

*Ces simulations sont développées à l'aide de logiciels de pointe pour faciliter l'apprentissage immersif.*



Selon les indicateurs de qualité de la meilleure université en ligne du monde hispanophone (Columbia University). La méthode Relearning, à la pointe de la pédagogie mondiale, a réussi à améliorer le niveau de satisfaction globale des professionnels finalisant leurs études.

Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 85.000 éducateurs avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialisations. Notre méthodologie d'enseignement est développée dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique.

Selon les normes internationales les plus élevées, la note globale de notre système d'apprentissage est de 8,01.



Ce programme offre le meilleur matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH online. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



#### Techniques et procédures éducateurs en vidéo

TECH met les techniques les plus innovantes, avec les dernières avancées pédagogiques, au premier plan de l'actualité de l'Éducation. Tout cela, à la première personne, expliqué et détaillé rigoureusement pour atteindre une compréhension complète. Et surtout, vous pouvez les regarder autant de fois que vous le souhaitez.



#### Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





**Analyses de cas menées et développées par des experts**

Un apprentissage efficace doit nécessairement être contextuel. Pour cette raison, TECH présente le développement de cas réels dans lesquels l'expert guidera l'étudiant à travers le développement de la prise en charge et la résolution de différentes situations: une manière claire et directe d'atteindre le plus haut degré de compréhension.



**Testing & Retesting**

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



**Cours magistraux**

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



**Guides d'action rapide**

À TECH nous vous proposons les contenus les plus pertinents du cours sous forme de feuilles de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



# 06 Diplôme

Le Certificat en Conception et Développement de Matériels Didactiques: Atelier de Mathématiques et Jeu en Classe vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès  
et recevez votre diplôme sans avoir  
à vous soucier des déplacements ou  
des formalités administratives”*

Ce **Certificat en Conception et Développement de Matériels Didactiques: Atelier de Mathématiques et Jeu en Classe** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** exprimera la qualification obtenue dans le Certificat, et répondra aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation de carrière.

Diplôme: **Certificat en Conception et Développement de Matériels Didactiques: Atelier de Mathématiques et Jeu en Classe**

Heures Officielles: **150 h.**





## Certificat

Conception et Développement  
de Matériels Didactiques:  
Atelier de Mathématiques  
et Jeu en Classe

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat

Conception et Développement  
de Matériels Didactiques:  
Atelier de Mathématiques et  
Jeu en Classe

