

Intitulé de l'UE	Education au numérique
Section(s)	- (2 ECTS) Bachelier en enseignement section 3 MATH - BA1

Responsable(s)	Heures	Période
Sophie Normand	20	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Education au numérique	20h	Sophie Normand

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Education au numérique : 10h d'exercices/laboratoires, 10h de travaux

Langue d'enseignement
Education au numérique : Français

Connaissances et compétences préalables
Aucune.

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES

Cette UE contribue au développement des compétences suivantes

Objectifs de développement durable



Education de qualité

Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

- 4.1 D'ici à 2030, faire en sorte que toutes les filles et tous les garçons suivent, sur un pied d'égalité, un cycle complet d'enseignement primaire et secondaire gratuit et de qualité, qui débouche sur un apprentissage véritablement utile.
- 4.3 D'ici à 2030, faire en sorte que les femmes et les hommes aient tous accès dans des conditions d'égalité à un enseignement technique, professionnel ou tertiaire, y compris universitaire, de qualité et d'un coût abordable.
- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.

Acquis d'apprentissage spécifiques

Utiliser, de façon pertinente et adaptée, les outils bureautiques et logiciels dans le cadre de la mise en page de documents administratifs et pédagogiques relatifs à leur formation et activités éducatives, à leur stage et à leur futur métier d'enseignant.

Contenu de l'AA Education au numérique

Partie 1 : Les outils HEH et comment les utiliser pour collaborer

Partie 2 :

- Vocabulaire numérique
- Sécurité sur Internet
- Outils de recherche et opérateurs booléens

Partie 3 : introduction aux IA génératives

Partie 4 : Module Word

- Focalisation sur l'utilisation efficace d'un traitement de texte et les bonnes pratiques à utiliser
- Les sections et les utilisations qui en découlent
- Tabulations
- Documents longs (Styles, Hiérarchisation, TMA)

Méthodes d'enseignement

Education au numérique : approche interactive, approche avec TIC, utilisation de logiciels

Supports

Education au numérique : copies des présentations, notes d'exercices, activités sur eCampus, activités sur office 365

Ressources bibliographiques de l'AA Education au numérique

- <https://www.blog.liberetonordi.com/index.php?pages/lexique>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Jargon_informatique
- <https://www.bml49.fr/medias/files/lexique-informatique.pdf>
- <https://blog.desdelinux.net/fr/diff%C3%A9rences-entre-les-logiciels-propri%C3%A9taires-de-logiciels-libres-et-l%27open-source/>
- <https://www.leptidigital.fr/technologie/parts-marche-systemes-exploitation-26774/>
- <https://fr.safetymalware.com/blog/malware-statistics-fr/>
- <https://www.safeonweb.be>
- Rubriques d'aide de logiciels (Microsoft Word), tutoriaux et guides pédagogiques disponibles sur Internet

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	Education au numérique : Français

Méthode d'évaluation de l'AA Education au numérique :

Evaluation continue.

Evaluation pratique en session :

- Partie théorique : partie 2 – QCM
- Partie pratique : Document à réaliser en utilisant Word + IA

Année académique : 2024 - 2025

