

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Education au numérique</b>
<b>Section(s)</b>	- (2 ECTS) Bachelier en enseignement section 3 FM - BA1

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Sophie Normand	20	Quad 1

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

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>

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

<b>Langue d'enseignement</b>
<b>Education au numérique</b> : Français

<b>Connaissances et compétences préalables</b>
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://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

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	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

