Apport du numérique en situation éducative 1

UE 19

Enseignant(s) responsable de l'UE : Alexandre MINNOY

Année d'études	Bloc 2
Acronyme	NPRU21ANSE1
Nombre de crédits ECTS	2 (facteur de pondération)
Volume horaire	26 h (Q1 26 / Q2 0)
Période de l'année	Quadrimestre 1
Niveau du cycle	1er cycle
Cadre européen de certification	Niveau 6
Caractère dans le programme	Cours obligatoire dans le programme
Langue(s) d'enseignement	Français
Coordonnées du service	Campus de Jodoigne, Chaussée de Tirlemont, 1370 Jodoigne
Mode d'évaluation	Unité évaluée en épreuve intégrée
UE prérequises	Néant
UE corequises	Néant

Liste des activités d'apprentissage

Activité d'apprentissage	Volume horaire	ECTS	Présence obligatoire
NPR21TEPED Technopédagogie	26	2	NON

Contribution de l'UE au profil d'enseignement du programme

- **ARES. 13** ARES. 13 Maîtriser l'intégration des technologies numériques dans ses pratiques pédagogiques
- **ARES. 14** ARES. 14 Prendre en compte l'éducation aux médias, l'EVRAS ainsi que le genre de manière transversale
- **ARES. 16** ARES. 16 Gérer le groupe-classe en situation éducative et pédagogique de manière stimulante, structurante et sécurisante

Autres connaissances ou compétences prérequises

Néant.

Descriptif des objectifs et des contenus de l'UE

Technopédagogie

Objectifs

- Développer un ensemble de compétences fondamentales nécessaires à l'intégration de l'éducation aux médias dans une diversité de situations d'apprentissage et de pratiques pédagogiques.
- Former les étudiant·e·s à l'appropriation et à l'intégration d'outils numériques afin de servir l'enseignement d'une discipline (mathématiques, français, etc.), en se focalisant sur l'appropriation de compétences techniques (appropriation des outils numériques) et réflexives (intégration pertinente du numérique).

Contenu

- Introduction aux TICE. Les différentes catégories de TICE en fonction de leur utilisation ;
- Découverte de méthodes pédagogiques pour utiliser et exploiter les TICE ;
- Découverte d'outils, de plateformes et d'applications numériques ;
- Création d'un escape game pédagogique à l'aide de l'outil Génially ;
- Création d'une séquence de cours sur TBI à l'aide d'ActivInspire ;
- Découverte de la robotique et de son application en classe avec les élèves.

Activités et méthodes d'apprentissage et d'enseignement

Technopédagogie

- Découverte de ressources spécifiques et de notions théoriques ;
- Travaux individuels ;
- Réflexion et travaux en groupe.

Acquis d'apprentissage sanctionnés, spécifiques et contribuant à l'UE

Technopédagogie

Sur base du référentiel européen des compétences numériques du secteur de l'éducation (DiCompEdu):

- Développer les compétences professionnelles des futurs enseignants ;

- Développer les compétences pédagogiques des futurs enseignants ;

- Faciliter les compétences numériques des élèves (Références: DigCompEdu : https://view.genial.ly/6050a98e9000fe6f4f40b09d/interactive-image-digcomp-edu)

Description des supports de cours indispensables

Description	Accès à la source	URL
Technopédagogie : Les supports de cours sont disponibles sur la plateforme numérique.	Ce support de cours est disponible sur le campus numérique	—

Description des références et des supports complémentaires

Description	Accès à la source	URL
Technopédagogie : Les supports de cours sont disponibles sur la plateforme numérique.	Ce support de cours est disponible sur le campus numérique	—

Mode d'évaluation et de pondération par activité au sein de l'UE

Cette unité d'enseignement est évaluée en épreuve intégrée.

Janvier

Ensemble de l'UE

Travaux hors session	100 %	Type de questions : —	Examen à livre : —

- Création d'un escape game pédagogique (50% de la note finale) ;
- Création d'une séquence de cours sur TBI à l'aide du logiciel ActivInspire (25% de la note finale).
- Création d'une séquence de cours sur le codage (25% de la note finale).

Pour tous les travaux remis, au-delà de 5 erreurs orthographiques, la note est fixée à 0 pour le travail.

Août			
Ensemble de l'UE			
Travaux durant la session	100 %	Type de questions : —	Examen à livre : —

- Création d'un escape game pédagogique (50% de la note finale) ;
- Création d'une séquence de cours sur TBI à l'aide du logiciel ActivInspire (25% de la note finale).
- Création d'une séquence de cours sur le codage (25% de la note finale).

Pour tous les travaux remis, au-delà de 5 erreurs orthographiques, la note est fixée à 0 pour le travail.