

Bachelier : instituteur primaire

HELHa Braine-le-Comte Rue des Postes 101 7090 BRAINE-LE-COMTE	Tél : +32 (0) 67 55 47 37	Fax : +32 (0) 67 55 47 38	Mail : edu-braine@helha.be
HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS	Tél : +32 (0) 65 40 41 48	Fax : +32 (0) 65 40 41 52	Mail : edu-mons@helha.be
HELHa Gosselies Rue de l'hôtel Saint-Jacques 4 6041 GOSELIES	Tél : +32 (0) 71 35 29 34	Fax : +32 (0) 71 35 41 28	Mail : edu-gosselies@helha.be
HELHa Leuze-en-Hainaut Tour Saint-Pierre 9 7900 LEUZE-EN-HAINAUT	Tél : +32 (0) 69 67 21 00	Fax : +32 (0) 69 67 21 05	Mail : edu-leuze@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE 71 Utilisation de l'ordinateur et apport des médias et des TIC en enseignement			
Code	PEIM3B71PP	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1Q2
Crédits ECTS	1 C	Volume horaire	30 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	HELHa Braine-le-Comte Stéphanie CHAPELLE (stephanie.chapelle@helha.be) HELHa Campus Mons Geoffrey LENOIR (geoffrey.lenoir@helha.be) HELHa Gosselies Virginie CRAPS (virginie.craps@helha.be) HELHa Leuze-en-Hainaut Laurie DOYE (laurie.doye@helha.be)		
Coefficient de pondération	10		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

L'objectif de cette UE est de permettre à l'étudiant de mobiliser différents outils multimédias au service de sa formation et de sa pratique professionnelle.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

- Compétence 3 **Travailler en équipes, entretenir des relations de partenariat avec les familles, les institutions et, de manière plus large, agir comme acteur social et culturel au sein de la société**
 - 3.3 Mettre en œuvre en équipe des projets et des dispositifs pédagogiques
- Compétence 4 **Entretenir un rapport critique et autonome avec le savoir scientifique et oser innover**
 - 4.2 Participer à des groupes ou des réseaux de recherche pour enrichir sa pratique traditionnelle
 - 4.3 Mettre en question ses connaissances et ses pratiques
 - 4.4 Actualiser ses connaissances et ajuster, voire transformer ses pratiques
- Compétence 5 **Développer une expertise dans les contenus enseignés et dans la méthodologie de leur enseignement**
 - 5.2 S'approprier les contenus, concepts, notions, démarches et méthodes de chacun des champs disciplinaires et psychopédagogiques
 - 5.3 Mettre en œuvre des dispositifs didactiques dans les différentes disciplines enseignées

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'UE, l'étudiant devra faire preuve de connaissances mobilisables dans l'utilisation des multimédias dont les technologies nouvelles au service de l'apprentissage.

Il devra maîtriser l'utilisation courante d'un environnement multimédias adapté au contexte scolaire, concevoir et mettre en oeuvre des dispositifs d'apprentissage intégrant les nouvelles technologies: des capsules vidéos, le Power Point interactif les tablettes numériques les outils collaboratifs

Module "Power Point interactif" : alternance d'exposés, d'essais, de travaux de groupe travail réalisé en interdisciplinarité avec l'activité "Initiation aux Arts et à la Culture" (UE 75)

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

PEIM3B71PPA	Utilisation de l'ordinateur et apport des médias et des TIC en enseignement	30 h / 1 C
-------------	---	------------

Les descriptions détaillées des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

4. Modalités d'évaluation

Les 10 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

PEIM3B71PPA	Utilisation de l'ordinateur et apport des médias et des TIC en enseignement	10
-------------	---	----

Les formes d'évaluation et les dispositions complémentaires particulières des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

Dispositions complémentaires relatives à l'UE

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2023-2024).

Bachelier : instituteur primaire

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
 Tél : +32 (0) 65 40 41 48 Fax : +32 (0) 65 40 41 52 Mail : edu-mons@helha.be

1. Identification de l'activité d'apprentissage

Utilisation de l'ordinateur et apport des médias et des TIC en enseignement			
Code	14_PEIM3B71PPA	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	1 C	Volume horaire	30 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Geoffrey LENOIR (geoffrey.lenoir@helha.be)		
Coefficient de pondération		10	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

2. Présentation

Introduction

Cette unité d'enseignement propose à l'étudiant de mobiliser différents outils multimédias au service de sa formation et de sa pratique professionnelle.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

Au terme de l'unité d'apprentissage, l'étudiant devra faire preuve de connaissances mobilisables dans l'utilisation des multimédias dont les technologies nouvelles au service de l'apprentissage. Il devra maîtriser l'utilisation courante d'un environnement multimédias adapté au contexte scolaire, concevoir et mettre en oeuvre des dispositifs d'apprentissage intégrant les nouvelles technologies.

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

Pratique des TIC au service des apprentissages (modules adaptables suivant les besoins) :

- le Power Point interactif
- la création d'un site web
- le portfolio de jeux pédagogiques abordables sur tablettes numériques et/ou ordinateurs
- les outils collaboratifs
- conception d'une capsule vidéo

Démarches d'apprentissage

Module "capsules vidéos" :

- création d'une capsule vidéo afin d'hybrider les apprentissages

Module "Power Point interactif" :

- alternance d'exposés, d'essais, de travaux de groupe
- travail réalisé en interdisciplinarité avec l'activité "Initiation aux Arts et à la Culture" (UE 75)

Module "site Web":

- découverte de l'outil Wix

Dispositifs d'aide à la réussite

Interactions constantes avec remédiation immédiate.

Sources et références

Dagnelie, P. (2019). Initiation aux arts et à la culture : 3ème année du bachelier instituteur primaire. Notes de cours, Haute École Louvain en Hainaut, Mons.

Fédération de l'Enseignement Fondamental Catholique (2001). Programme intégré adapté aux Socles de compétences.

Bruxelles.

Fédération Wallonie-Bruxelles (s.d.). Éducation aux médias : ressources. En ligne :

<http://www.enseignement.be/index.php?page=0&navi=287>

Autre :

Pass (Frameries)

Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

Notes de cours.

4. Modalités d'évaluation

Principe

Dans le cadre du dispositif mis en place, l'étudiant devra être présent à 100% des cours définis comme étant "une autonomie présente". Ces cours seront annoncés sur Connected lors des premières séances. En cas d'absence injustifiée, la cote personnelle de l'étudiant sera réduite selon la grille proposée lors de la première séance d'autonomie.

L'évaluation comporte la réalisation de 3 travaux qui se pondèrent comme suit :

- la réalisation d'une capsule vidéo (40%) en groupe
- la réalisation d'un Power Point interactif et d'un site internet (40%) en groupe
- la construction d'une séquence d'apprentissage basée sur l'utilisation des tablettes numériques (20%) de manière individuelle

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière						
Période d'évaluation	Trv	100			Trv	100

Trv = Travaux

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 10

Dispositions complémentaires

Q3 : l'étudiant en échec en janvier devra représenter l'ensemble des travaux suivant les modalités suivantes :

- Capsule vidéo: réalisation du travail selon les mêmes modalités qu'au Q1.
- Power Point interactif et site Internet: réalisation du travail selon les mêmes modalités qu'au Q1.

- Séquence d'apprentissage basée sur l'utilisation des tablettes numériques:réalisation du travail selon les mêmes modalités qu'au Q1.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2023-2024).