

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 GOSSELIES		
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	<u>HELHa Braine-le-Comte</u> Stéphanie CHAPELLE (stephanie.chapelle@helha.be) <u>HELHa Campus Mons</u> Geoffrey LENOIR (geoffrey.lenoir@helha.be) <u>HELHa Gosselies</u> Pauline LAMBRECHT (pauline.lambrecht@helha.be) Virginie CRAPS (virginie.craps@helha.be) <u>HELHa Leuze-en-Hainaut</u> 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

L'évaluation comporte la réalisation de 3 travaux qui se pondèrent comme suit : la réalisation d'une capsule vidéo (40%); la réalisation d'un Power Point interactif (40%). la construction d'une séquence d'apprentissage basée sur l'utilisation des tablettes numériques et ou PC (20%)

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 67 du règlement général des études 2021-2022).

Bachelier : instituteur primaire

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 05Mail : edu-leuze@helha.be

1. Identification de l'activité d'apprentissage

Utilisation de l'ordinateur et apport des médias et des TIC en enseignement			
Code	22_PEIM3B71PPA	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1Q2
Crédits ECTS	1 C	Volume horaire	30 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Laurie DOYE (laurie.doye@helha.be)		
Coefficient de pondération	10		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

L'éducation aux médias a pour finalité de rendre chaque citoyen actif, autonome et critique envers tout document ou dispositif médiatique dont il est destinataire ou usager.

Dans cette optique, le cours vise à familiariser l'étudiant à utiliser l'ordinateur et autres outils numériques de communication dans le cadre de ses stages.

Ils bénéficieront également d'un module leur permettant de réaliser la mise en page de leur TFE.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

Au terme de l'UE, l'étudiant sera capable de construire un dispositif de formation intégrant l'outil numérique, de justifier son choix et de porter un regard réflexif sur celui-ci.

L'étudiant sera capable de mettre en oeuvre des savoir-faire applicables dans la vie quotidienne de l'étudiant et notamment lors des stages et pour le TFE.

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

- Utilisation adaptée au contexte scolaire d'un ordinateur, de ses périphériques et d'équipements multimédias complémentaires.
- Réalisation de productions numériques.
- Création d'une activité pédagogique permettant d'intégrer les nouvelles technologies.
- Présentation et utilisation d'outils amenant une réflexion sur l'usage des nouvelles technologies en classe.
- Gestion de longs documents : styles, hiérarchisation basée sur les styles, section, table des matières, en-tête et pied de page.

Démarches d'apprentissage

Découverte et utilisation d'outils numériques permettant de construire un dispositif d'enseignement intégrant les nouvelles technologies.

Présentation de ressources favorisant le développement réflexif.

Dispositifs d'aide à la réussite

Feedbacks, entretiens individuels ou en groupe à la demande.
Remédiation immédiate lors des travaux pratiques.

Sources et références

Néant

Supports en ligne

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

Notes de cours éventuellement complétées par une prise de notes personnelles.

Les supports numériques disponibles sur la plateforme Moodle.

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'évaluation portera sur les travaux demandés. Un test sera également organisé.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Int	25	Trv	75	Int + Trv	100
Période d'évaluation						

Int = Interrogation(s), Trv = Travaux

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

Dispositions complémentaires

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 67 du règlement général des études 2021-2022).