

Bachelier en enseignement section 3 mathématiques et formation numérique

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 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
HELHa Loverval Place Maurice Brasseur 6 6280 LOVERVAL	Tél : +32 (0) 71 43 82 11	Fax : +32 (0) 71 47 28 19	Mail : edu-loverval@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

RM3204 Didactique du numérique : création de contenus			
Ancien Code	PERM3B24NUM31	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	B/C/Z/B/Z/C/B/C/Z/B/Z/C/ EMB3240		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	5 C	Volume horaire	75 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<p><u>HELHa Braine-le-Comte</u> Sandrine D'HOEDT (dhoedts@helha.be) <u>HELHa Leuze-en-Hainaut</u> Manon DECOURTY (decourtym@helha.be) Salheddine BENCHAIB (benchaibs@helha.be) Nathalie CAZZITTI (cazzittin@helha.be) <u>HELHa Loverval</u> Sylvie JANCART (jancarts@helha.be) Audrey COMPERE (comperea@helha.be)</p>		
Coefficient de pondération	50		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Les étudiants approfondiront leurs connaissances didactiques dans le domaine de la production et du traitement des contenus multimédias de manière collaborative. Les médias utilisés pourraient être des vidéos, des storytelling, des applications numériques, des quiz, des jeux, images, blogs et sites, powerpoint, genially, escape game, gestion d'une plateforme, etc. Un volet programmation sera également travaillé tant au niveau du contenu que de la didactique.

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

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

Compétence 2 **LES COMPÉTENCES DE L'ACTEUR D'UNE ORGANISATION APPRENANTE DANS UNE DYNAMIQUE COLLECTIVE**

Sous Compétence 2.1 S'investir dans le travail collaboratif au sein d'une équipe éducative afin d'en augmenter le professionnalisme et l'expertise par la mobilisation de l'intelligence collective, notamment au cours de concertations

- 2.1.1 S'investir dans le travail collaboratif au sein d'une équipe éducative afin d'en augmenter le professionnalisme et l'expertise par la mobilisation de l'intelligence collective, notamment au cours de concertations

Sous Compétence 2.2 Identifier ses besoins de formation individuelle et participer à l'identification des besoins de formation de l'équipe pédagogique

- 2.2.1 Identifier ses besoins de formation individuelle et participer à l'identification des besoins de formation de l'équipe pédagogique

Sous Compétence 2.3 Contribuer à la diffusion, au sein de l'équipe éducative, des acquis liés aux formations continues suivies ou des capacités développées par ces formations ou par l'expérience

- 2.3.1 Contribuer à la diffusion, au sein de l'équipe éducative, des acquis liés aux formations continues suivies ou des capacités développées par ces formations ou par l'expérience

Compétence 3 **LES COMPÉTENCES DE L'ORGANISATEUR ET ACCOMPAGNATEUR D'APPRENTISSAGES DANS UNE DYNAMIQUE ÉVOLUTIVE**

Sous Compétence 3.1 Maîtriser les contenus disciplinaires, leurs fondements épistémologiques, leur évolution scientifique et technologique, leur didactique et la méthodologie de leur enseignement ;

- 3.1.1 Maîtriser les contenus disciplinaires, leurs fondements épistémologiques, leur évolution scientifique et technologique, leur didactique et la méthodologie de leur enseignement ;

Sous Compétence 3.2 Maîtriser les savoirs relatifs aux processus d'apprentissage, aux recherches sur les différents modèles et théories de l'enseignement ;

- 3.2.1 Maîtriser les savoirs relatifs aux processus d'apprentissage, aux recherches sur les différents modèles et théories de l'enseignement ;

Sous Compétence 3.5 Agir comme pédagogue au sein de la classe et au sein de l'établissement scolaire dans une perspective collective, notamment à travers :

- 3.5.1 la conception et la mise en oeuvre d'une démarche d'enseignement et d'apprentissage, comprenant des pratiques variées de nature à renforcer la motivation et la promotion de la confiance en soi des élèves et à développer leur créativité et leur esprit d'initiative et de coopération ;

Sous Compétence 3.6 Maîtriser l'intégration des technologies numériques dans ses pratiques pédagogiques ;

- 3.6.1 Maîtriser l'intégration des technologies numériques dans ses pratiques pédagogiques ;

Sous Compétence 3.7 Prendre en compte l'éducation aux médias, l'EVRAS ainsi que le genre de manière transversale ;

- 3.7.1 Prendre en compte l'éducation aux médias, l'EVRAS ainsi que le genre de manière transversale ;

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de cette UE, l'étudiant-e sera capable de :

- Transposer la matière, les thématiques, la didactique et la méthodologie apprise au cours à sa pratique enseignante ;
- Travailler de manière collaborative ;
- S'approprier des contenus multimédias de communication et de collaboration tels que vidéos, des storytelling, des applications numériques, des quiz, des jeux, images, blogs et sites, powerpoint, genially, gestion d'une plateforme, etc ;
- Choisir à bon escient un média de communication et de collaboration ;
- Produire des contenus multimédias de communication et de collaboration ;
- Repérer et corriger des erreurs, comprendre et expliquer un programme écrit dans le langage vu au cours ;
- Être capable de créer un programme respectant la syntaxe du langage imposé en vue de présenter une production ;
- Construire des activités didactiques relatives aux différents thèmes abordés ;
- Sélectionner, analyser, mettre en oeuvre et créer des activités en lien avec les contenus à enseigner afin d'assurer les bases solides pour un enseignement qui fasse sens et soit pertinent par rapport à l'objectif d'apprentissage visé ;
- Développer et présenter un raisonnement rigoureux et structuré ;
- Utiliser correctement et à bon escient le vocabulaire spécifique ;
- Justifier rigoureusement un code ou les étapes d'un raisonnement.

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) :

PERM3B24NUM31A Didactique du numérique : création de contenus

75 h / 5 C

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

4. Modalités d'évaluation

Les 50 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

PERM3B24NUM31A Didactique du numérique : création de contenus

50

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

Epreuve intégrée

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2025-2026).

Bachelier en enseignement section 3 mathématiques et formation numérique

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'activité d'apprentissage

Didactique du numérique : création de contenus			
Ancien Code	22_PERM3B24NUM31A	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	ZEMB3241		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	5 C	Volume horaire	75 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	Manon DECOURTY (decourtym@helha.be) Salheddine BENCHAIB (benchaibs@helha.be) Nathalie CAZZITTI (cazzittin@helha.be) Manon DECOURTY (decourtym@helha.be)		
Coefficient de pondération	50		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Cette UE a pour objectif de vous faire approfondir vos connaissances (numériques et didactiques) dans le domaine de la production et du traitement des contenus multimédias. Vous retravaillerez également la collaboration entre vous et vos connaissances en programmation.

Objectifs / Acquis d'apprentissage

Au terme de cette UE, l'étudiant-e sera capable de :

- Transposer la matière, les thématiques, la didactique et la méthodologie apprise au cours à sa pratique enseignante ;
- Travailler de manière collaborative ;
- S'approprier des contenus multimédias de communication et de collaboration tels que vidéos, des storytelling, des applications numériques, des quiz, des jeux, images, blogs et sites, powerpoint, genially, gestion d'une plateforme, etc ;
- Choisir à bon escient un média de communication et de collaboration ;
- Produire des contenus multimédias de communication et de collaboration ;
- Repérer et corriger des erreurs, comprendre et expliquer un programme écrit dans le langage vu au cours ;
- Être capable de créer un programme respectant la syntaxe du langage imposé en vue de présenter une production ;
- Construire des activités didactiques relatives aux différents thèmes abordés ;
- Sélectionner, analyser, mettre en œuvre et créer des activités en lien avec les contenus à enseigner afin d'assurer les bases solides pour un enseignement qui fasse sens et soit pertinent par rapport à l'objectif d'apprentissage visé ;
- Développer et présenter un raisonnement rigoureux et structuré ;
- Utiliser correctement et à bon escient le vocabulaire spécifique ;
- Justifier rigoureusement un code ou les étapes d'un raisonnement.

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

- La transposition didactique : savoirs disciplinaires/savoirs scolaires.
- Communication et collaboration : diffusions de contenus numériques de manière individuelle ou collaborative
- Logiciels et langages de programmation permettant la communication et la collaboration

Démarches d'apprentissage

- Travaux pratiques ayant pour but l'apprentissage et la maîtrise de logiciels et de langages de programmation permettant la communication et la collaboration en lien avec le programme de la FMTTN ;
- Création et construction d'activités didactiques relatives aux différents thèmes abordés.

Dispositifs d'aide à la réussite

Retours oraux fréquents des enseignants sur les productions réalisées.

Sources et références

Notes de cours en version papier.

Documents annexes éventuels déposés sur Connected.

Supports en ligne

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

Documents déposés sur Connected

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'évaluation consistera en des travaux individuels et/ou en petits groupes réalisés durant le quadrimestre. Ceux-ci peuvent être complétés par des défenses orales portant sur les productions réalisées.

La note finale est une moyenne des cotes des travaux pondérée au prorata des heures de cours dispensées par chacun des enseignants.

Pondérations

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

Trv = Travaux

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 50

Dispositions complémentaires

En cas de non-remise d'un travail et/ou de non-présentation ou demande de note de présence pour une partie de l'épreuve, l'étudiant se verra attribuer une note de présence pour l'ensemble de l'Unité d'Enseignement concernée.

Toutefois, le jury d'évaluation peut, dans des circonstances exceptionnelles dûment motivées, décider d'une autre modalité d'évaluation.

Les principes d'évaluations ci-dessus ont pour motif pédagogique de permettre aux étudiants d'avoir rapidement conscience de l'état d'acquisition des compétences attendues.

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 2025-2026).