

Bachelier : éducateur spécialisé en accompagnement psycho-éducatif

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

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE 201 Nouvelles technologies et créativité 1			
Ancien Code	PESP2B01	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	CEES2010		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	45 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Véronique VANDERUS (vanderusv@helha.be)		
Coefficient de pondération	30		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Cette unité d'enseignement vise à apporter des outils, des techniques et des références culturelles qui permettent à l'étudiant de construire des activités éducatives. Elle permet d'expérimenter la dynamique de groupe à travers des projets créatifs et fédérateurs destinés à un public de personnes porteuses de handicap.

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

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

- Compétence 1 **Communiquer : traduire en mots les situations vécues et les actions éducatives pour les partager et y réfléchir avec sens critique.**
 - 1.3 Faire preuve d'esprit critique et se remettre en question dans le travail et la réflexion d'équipe.
- Compétence 4 **S'approprier des outils d'analyse pour comprendre les réalités rencontrées et construire des interventions adéquates.**
 - 4.1 S'approprier les outils d'analyse permettant de comprendre les différentes dimensions (sociale, économique, politique, institutionnelle, culturelle, psychologique, environnementale,...) des réalités humaines auxquelles il a affaire.
 - 4.6 Développer et utiliser des outils méthodologiques.
- Compétence 5 **Construire, évaluer et réajuster ses interventions en identifiant les ressources et compétences des personnes dans l' « ici et maintenant » afin d'ouvrir le champ des possibles.**
 - 5.1 Être ouvert à la rencontre avec les autres dans une dynamique de créativité.
 - 5.2 Comprendre « ici et maintenant » les éléments d'une relation ou d'une situation singulière, tant d'une personne que d'un collectif.
 - 5.3 Identifier les fragilités, les ressources et les compétences des personnes et des situations.
 - 5.4 Construire ses interventions en les inscrivant dans la durée et en tenant compte du travail.
 - 5.5 Laisser place aux personnes et à leur parole pour ouvrir avec elles le champ des possibles.
- Compétence 6 **Déployer son « savoir-faire » relationnel dans la rencontre avec la personne.**
 - 6.1 Nouer et entretenir une relation de personne à personne en tenant un positionnement professionnel.
 - 6.2 Privilégier une approche globale de la personne mobilisant tous les registres relationnels (corporel, verbal...)
 - 6.3 Construire des relations singulières ajustées à l'autre ou aux autres et à leur contexte.
 - 6.4 Interagir dans le respect et la connaissance de lui-même et des autres.

6.5 Permettre à travers l'échange que le vécu des personnes prenne sens pour elles.

Acquis d'apprentissage visés

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

- Utiliser à bon escient des documents ressources pour nourrir une réflexion et enrichir des propositions d'activités
- Proposer des activités numériques à destination d'un public de personnes âgées
- S'impliquer activement dans la réalisation d'un film d'animation

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) :

PESP2B01A	Education aux médias et aux NTIC 1	15 h / 1 C
PESP2B01B	Techniques artistiques plastiques 1	30 h / 2 C

Contenu

Réalisation de films d'animation. Compréhension de la technique et de l'apport pédagogique.

Organisation d'un projet avec des jeunes de l'enseignement spécialisé en partenariat avec le BPS22.

Démarches d'apprentissage

Travaux de groupe commencés sur les heures de cours.

Expérimentation de différents outils, supports, techniques pour la réalisation de décors et personnages de films d'animation.

Préparation dans la rencontre de personnes à besoin spécifique.

Dispositifs d'aide à la réussite

Conseils réguliers

Aide individuelle lors de la prise en main des logiciels.

Sources et références

Sites et syllabus répertoriés sur la plateforme ConnectED

Supports en ligne

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

Plateforme ConnectED, sites ressources communiqués au cours

Syllabus du cours

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'évaluation portera sur : la préparation, l'implication lors de la rencontre, l'auto-évaluation du projet.

Evaluation finale : Epreuve intégrée = dépôt de dossier sur ConnectED

En outre, participation active et présence obligatoire lors des animations avec les personnes.

Pour les 2ESA : 16/10, 6/11 et 12/11

Pour les 2ESB : 14/11, 6/11 et 1/12

Ces dates sont susceptibles d'être modifiées. Les étudiants seront informés des changements via la plateforme Connected.

En cas d'absence non légitime à ces journées, l'étudiant obtiendra une note de PR. En cas d'absence légitime à cette

journée, l'étudiant prendra contact avec les professeurs pour obtenir les consignes d'un travail de compensation.

Pondérations

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

Trv = Travaux

Dispositions complémentaires

En cas de PR, PP dans l'une des parties de l'évaluation, la note de l'UE deviendra PR ou PP.
Les consignes pour la session du Q3 seront disponibles sur Connected.

5. Cohérence pédagogique

Néant

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).