

Intitulé de l'UE	Culture numérique et société
Section(s)	- (3 ECTS) Bachelier en enseignement section 3 MATH - BA1

Responsable(s)	Heures	Période
Sarah ITOUMAINE	30	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Culture numérique et société	30h	Sarah ITOUMAINE

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Culture numérique et société : 12h de théorie, 8h d'exercices/laboratoires, 10h de travaux

Langue d'enseignement
Culture numérique et société : Français

Connaissances et compétences préalables
- Aucun prérequis nécessaire

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES Cette UE contribue au développement des compétences suivantes • Les compétences de l'acteur institutionnel, social et culturel ◦ agir comme acteur social et culturel au sein de l'école et de la société, y compris dans leur transformation, intégrer la diversité et développer des pratiques citoyennes pour plus de cohésion sociale ◦ Comprendre les enjeux éthiques et respecter les cadres déontologiques et réglementaires de la profession dans une perspective démocratique et de responsabilité • Les compétences de l'acteur d'une organisation apprenante dans une dynamique collective ◦ 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 • Les compétences de l'organisateur et accompagnateur d'apprentissages dans une dynamique évolutive ◦ Maîtriser les savoirs relatifs aux processus d'apprentissage, aux recherches sur les différents modèles et théories de l'enseignement ◦ Agir comme pédagogue au sein de la classe et au sein de l'établissement scolaire dans une perspective collective, notamment à travers : 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 ◦ Agir comme pédagogue au sein de la classe et au sein de l'établissement scolaire dans une perspective collective, notamment à travers : la conception, le choix et l'utilisation de supports didactiques, de manuels, de logiciels scolaires et d'autres outils pédagogiques ◦ Maîtriser l'intégration des technologies numériques dans ses pratiques pédagogiques ◦ Prendre en compte l'éducation aux médias, l'EVRAS ainsi que le genre de manière transversale
--

- Créer un cadre relationnel bienveillant pour faciliter la communication avec les élèves, leur entourage notamment familial, ainsi qu'avec les collègues
- Gérer le groupe-classe en situation éducative et pédagogique de manière stimulante, structurante et sécurisante

Objectifs de développement durable



Education de qualité

Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

- 4.1 D'ici à 2030, faire en sorte que toutes les filles et tous les garçons suivent, sur un pied d'égalité, un cycle complet d'enseignement primaire et secondaire gratuit et de qualité, qui débouche sur un apprentissage véritablement utile.
- 4.3 D'ici à 2030, faire en sorte que les femmes et les hommes aient tous accès dans des conditions d'égalité à un enseignement technique, professionnel ou tertiaire, y compris universitaire, de qualité et d'un coût abordable.
- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.
- 4.7 D'ici à 2030, faire en sorte que tous les élèves acquièrent les connaissances et compétences nécessaires pour promouvoir le développement durable, notamment par l'éducation en faveur du développement et de modes de vie durables, des droits de l'homme, de l'égalité des sexes, de la promotion d'une culture de paix et de non-violence, de la citoyenneté mondiale et de l'appréciation de la diversité culturelle et de la contribution de la culture au développement durable.
- 4.a Faire construire des établissements scolaires qui soient adaptés aux enfants, aux personnes handicapées et aux deux sexes ou adapter les établissements existants à cette fin et fournir un cadre d'apprentissage effectif qui soit sûr, exempt de violence et accessible à tous.
- 4.c D'ici à 2030, accroître considérablement le nombre d'enseignants qualifiés, notamment au moyen de la coopération internationale pour la formation d'enseignants dans les pays en développement, surtout dans les pays les moins avancés et les petits États insulaires en développement.



Egalité entre les sexes

Objectif 5 Parvenir à l'égalité des sexes et autonomiser toutes les femmes et les filles

- 5.1 Mettre fin, dans le monde entier, à toutes les formes de discrimination à l'égard des femmes et des filles.
- 5.b Renforcer l'utilisation des technologies clefs, en particulier l'informatique et les communications, pour promouvoir l'autonomisation des femmes.



Travail décent et croissance économique

Objectif 8 Promouvoir une croissance économique soutenue, partagée et durable, le plein emploi productif et un travail décent pour tous

- 8.2 Parvenir à un niveau élevé de productivité économique par la diversification, la modernisation technologique et l'innovation, notamment en mettant l'accent sur les secteurs à forte valeur ajoutée et à forte intensité de main-d'œuvre.
- 8.6 D'ici à 2020, réduire considérablement la proportion de jeunes non scolarisés et sans emploi ni formation.

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Témoigner du développement d'une culture numérique
- Identifier, décrire et poser un regard réflexif sur les enjeux d'une éducation à la citoyenneté numérique

- Analyser et actualiser ses connaissances, ses pratiques, critiquer et justifier les savoirs disciplinaires à des fins pédagogiques.

Contenu de l'AA Culture numérique et société

- Développement d'une culture numérique
- Enjeux d'une éducation à la citoyenneté numérique
- Sensibilisation aux métiers de l'IT
- Usages du numérique et leur impact écologique
- Notions d'IoT, big Data, IA, obsolescence programmée, "fake news"

Méthodes d'enseignement

Culture numérique et société : travaux de groupes, approche interactive, approche par situation problème, approche inductive, approche déductive, approche avec TIC, étude de cas, utilisation de logiciels

Supports

Culture numérique et société : notes de cours, activités sur eCampus

Ressources bibliographiques de l'AA Culture numérique et société

Pauline Escande-Gauquié et Bertrand Naivin (2019), Comprendre la culture numérique, éd. Dunod

Guillaume Piétron (2018), La guerre des métaux rares: La face cachée de la transition énergétique et numérique

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	Culture numérique et société : Français

Méthode d'évaluation de l'AA Culture numérique et société :

1ère session

Evaluation continue : 100%

2ème session

Examen oral : 100%

Année académique : **2023 - 2024**