

CONSIGNES RELATIVES A L'EXAMEN UE

Usages éducatifs des technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement - TICE

CAP2

ACQUIS D'APPRENTISSAGE VISÉS

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable

à partir d'une situation d'enseignement et d'apprentissage, dans le respect des règles d'usage de la langue française, en respectant les règles d'utilisation de l'équipement et du matériel relevant des TICE,

AA1 d'organiser une recherche d'information dans le contexte numérique ;

AA2 de produire, de traiter et d'exploiter un document numérique intégrant au moins deux technologies de l'information et de la communication différentes à des fins didactiques ;

AA3 de justifier les choix opérés.

Pour la détermination du **degré de maîtrise**, il sera tenu compte des critères suivants :

- ♦ le niveau de **cohérence** : la capacité à établir une majorité de liens logiques pour former un ensemble organisé,
- ♦ le niveau de **précision** : la clarté, la concision, la rigueur au niveau de la terminologie, des concepts et des techniques/principes/modèles,
- ♦ le niveau d'**intégration** : la capacité à s'approprier des notions, concepts, techniques et démarches en les intégrant dans son analyse, son argumentation, sa pratique ou la recherche de solutions,
- ♦ le niveau d'**autonomie** : la capacité de faire preuve d'initiative démontrant une réflexion personnelle basée sur une exploitation des ressources et des idées en interdépendance avec son environnement.
- ♦ le degré de **pertinence** des choix posés,
- ♦ le degré de **rigueur** des justifications,
- ♦ le niveau d'**exploitation** des moyens et des supports utilisés.

Tâches

Il est demandé à chaque étudiant(e), de créer **une leçon intégrant les TICE** sur base d'un canevas donné ou pas en stage et propre à votre discipline.

Elle devra contenir **une analyse de vos bonnes pratiques et développer votre réflexion sur les TICES** en utilisant de manière raisonnée un **minimum de 5 outils clairement identifiés, développés et justifiés**.

Exemples d'outils :

- Agenda, aspect collaboratif & organisationnel
- Baladodiffusion ou Podcasting
- Cartographie
- Clickers et interaction
- Créations graphiques : logiciels & applications
- Formulaires
- Forums
- Lignes du temps
- Mind Mapping - carte heuristique
- Modélisation & impression 3D
- Moteurs de recherches
- Navigation sur internet
- Plateformes pédagogiques, learning management system (LMS) & E-learning
- Présentations interactives
- Quizz, sondages, exercices, évaluations & QCM
- Réseaux sociaux
- Serious Games
- Tableau Blanc Interactif (TBI)
- Tablettes - Smartphones
- Vidéos
- etc

La leçon se construira au fil des cours sous la forme d'un « **laboratoire interactif** » et sous la supervision de l'enseignant et en collaboration avec le groupe.

Pour l'évaluation finale, cette leçon sera obligatoirement « mise en scène » sur **un site internet personnel** de l'apprenant réalisé lors des premières heures de cours. (2° cours)

Le contenu sera celui équivalent à deux feuilles A4 min.

L'adresse définitive et accessible de celui-ci sera fournie à l'enseignant dès le 3° cours. L'étudiant(e) sera directement ajourné(e) si le site internet n'est pas visible ou finalisé. Une copie pdf du scénario sera en téléchargement sur le site internet et sera donnée sur clef usb lors du jour de l'examen.

La remise de l'examen se fera lors du dernier cours mis à l'horaire.

Remarque :

Dans les travaux, l'étudiant(e) est tenu(e) de respecter les règles typographiques, orthographiques et grammaticales & ne pas plagier. La présentation générale soignée et graphique sera un plus.

NB :

Attention que le dispositif rendu ne peut avoir bénéficié d'une correction par un(e) chargé(e) de cours de la section CAP.