

Intitulé du Master : Management de la chaîne logistique

Semestre : S1

Intitulé de l'UE : Méthodologie

Intitulé de la matière : Compétences numériques

Crédits : 1

Coefficients : 1

Mode d'enseignement : Présentiel

Objectifs de l'enseignement Les compétences numériques sont le terme général utilisé pour décrire ou expliquer la capacité (d'un citoyen, d'un étudiant, d'un enseignant, etc.) à utiliser les technologies de l'information (TI) dans un contexte spécifique. Habituellement, lorsqu'il s'agit de définir, de décrire ou d'expliquer cette capacité à utiliser l'informatique, on trouve dans la littérature différentes dénominations telles que compétences numériques, compétences numériques, e-compétences ou e-skills, habiletés ou compétences du XXI^e siècle. Ces dénominations renvoient à des notions différentes qui ne sont pas synonymes. Les technologies numériques ont changé la manière dont les connaissances et les informations sont accessibles, partagées et produites. La pandémie mondiale de Covid-19 a considérablement augmenté la transmission numérique des connaissances, rendant les compétences numériques cruciales pour la participation à la société, y compris l'apprentissage tout au long de la vie et les opportunités d'emploi.

Connaissances préalables recommandées : Maîtrise de l'outil informatique (internet +explorateur web).

Contenu de la matière (indiquer obligatoirement le contenu détaillé du programme en présentiel et du travail personnel)

Contenu du cours		Activités d'apprentissage et d'évaluation
1 ^{ère} séance	Introduction générale	
2 ^e séance Compétences de l'information et des données	1) Navigation, recherche et filtrage des données, informations et contenus numériques 2) Évaluation des données, des informations et du contenu numérique 3) Gérer les données, les informations et le contenu numérique	Cours théorique et travaux pratiques
3 ^e séance Communication et collaboration	1) Interagir grâce aux technologies numériques 2) Partager grâce aux technologies numériques 3) S'engager dans la citoyenneté grâce aux technologies numériques	Cours théorique et travaux pratiques

	4) Collaborer grâce aux technologies numériques 5) Nétique 6) Gestion de l'identité numérique	
4^e - 5^e séances Création de contenu numérique	1) Développer du contenu numérique 2) Intégration et réélaboration de contenus numériques 3) Droits d'auteur et licences 4) La programmation	Cours théorique et travaux pratiques
6^e - 7^e séances La Sécurité	1) Protéger les appareils 2) Protection des données personnelles et de la vie privée 3) Protéger la santé et le bien-être 4) Protéger l'environnement	Cours théorique et travaux pratiques
7^e - 8^e séances La Résolution de problème	1) Résolution de problèmes techniques 2) Identification des besoins et des réponses technologiques 3) Utilisation créative des technologies numériques 4) Identifier les lacunes en matière de compétences numériques	Cours théorique et travaux pratiques

Mode d'évaluation : *Contrôle continu & travaux pratiques 40%, examen 60%*

Références

- Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978- 92-76-48883-5, doi:10.2760/490274, JRC128415.
- Rizza, Caroline. (2014). *Digital Competences. Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research*. 1614-1619. 10.1007/978-94-007-0753-5_731.
- *Key Competences for Lifelong Learning in the European Schools*, ref. 2018 - 09 - D - 69 - en - 1.
- *Official Journal of the European Union, revised framework of Key Competences for Lifelong Learning*, C 189/1, 4.6.2018.