

USCF0E - Informatique et outils numériques

Présentation

Objectifs pédagogiques

Le numérique est chaque jour plus présent dans nos vies. Pour nous informer, travailler, réaliser des démarches administratives, se déplacer, partager des idées, communiquer avec nos proches etc.

Toute personne est aujourd'hui concernée par l'usage désormais banalisé d'outils informatiques dans sa vie personnelle et professionnelle. Il est nécessaire de **maîtriser les compétences** qui sont désormais indispensables à la vie professionnelle, à la poursuite d'études supérieures et d'être capables de faire évoluer ces compétences en fonction des développements technologiques.

Au regard du public de ce titre qui interagit fortement et quotidiennement avec le numérique, la mise en place de bonnes pratiques est d'autant plus importante.

L'unité étant dans le tronc commun des bac + 1, une « spécialisation » selon le domaine de formation peut être ajoutée.

L'unité se déroule en salle machine sur PC disposant d'une suite bureautique et on essaye autant que possible d'utiliser des outils du numérique pour travailler. Plusieurs thèmes peuvent ainsi être abordés en groupe, en utilisant des cartes mentales ou des outils padlet, par le biais d'exposés ou de projets (mises en œuvre de la partie présentation, de la recherche d'informations), la rédaction de documents à plusieurs.

Compétences

L'unité USCF0E a pour but d'apporter aux apprenants les compétences et connaissances incontournables dans l'usage du numérique. Les compétences abordées ici sont en lien avec celles développées par le projet Pix, le service public en ligne pour évaluer, développer et certifier ses compétences numériques (pix.fr).

- Se situer dans le monde numérique, par rapport à ses usages et aux enjeux de celui-ci
- Maîtriser son poste de travail, la gestion et la pérennisation de ses données sur celui-ci
- Mener une recherche d'informations efficiente, savoir analyser la pertinence des résultats et utiliser les ressources (images, texte, vidéos) dans le respect des droits d'auteurs
- Utiliser avec pertinence les outils de communication (mails, forums, réseaux sociaux)
- Sécuriser son poste de travail et adopter un comportement adéquat visant à limiter les risques d'infection
- Gérer son identité numérique, protéger ses données personnelles
- Savoir produire des documents textuels (traitement de texte et PréAO)
- Maîtriser les bases d'un logiciel tableur

Programme

Contenu

1/ Qu'est-ce que le numérique ?

- Les usages principaux, les enjeux
- Les étapes clés et historiques du développement du numérique
- Compétence Pix : 2.4. S'insérer dans le monde numérique

2/ L'environnement de travail

- Le poste de travail, les composants principaux, les interfaces, les grandeurs de mesures
- Les principaux logiciels et leurs rôles ;

Mis à jour le 09-04-2020



Code : USCF0E

Unité spécifique de type cours

6 crédits

Responsabilité nationale :
EPN13 - Travail, Orientation,
Formation, Social / Joëlle
DELACROIX-GOUIN

- Internet : définition
- Stockage des données : fichiers, répertoire, archive, extensions, application par défaut, interopérabilité sauvegardes locales et distantes
- Compétence Pix : 1.2. Gérer des données et 5.2. Construire un environnement numérique

3/ Recherche d'informations sur le web

- Le web et les outils de recherche
- Les critères de sélection des ressources
- Respect des droits d'auteurs, licences d'utilisation
- Compétence Pix : 3.3. Adapter les documents à leur finalité, 1.1. Mener une recherche et une veille d'information

4/ Sécurité

- Sécuriser le poste de travail, malwares et parasites
- Protéger les données personnelles, la CNIL, le phishing
- Echanger et interagir : mail, forum, réseaux sociaux, e-réputation, droit à l'oubli
- Compétence Pix : 3.3. Adapter les documents à leur finalité, 4.1. Sécuriser l'environnement numérique, 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée, 2.2. Partager et publier

5/ Bureautique

- Traitement de texte : modèle, table des matières automatique, styles, mode révision
- Présentation : construire des slides, animations, masque de documents
- Tableur : formules, tris, filtres, graphiques
- Compétences Pix : 3.1. Développer des documents textuels, 1.3. Traiter des données

6/ Spécialisation

- Comptabilité
- Tourisme
- etc

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)

Description des modalités de validation

Les élèves se positionnent sur la plateforme Pix. Ils peuvent candidater à la certification Pix.

L'évaluation se fait par le biais des travaux réalisés en séance et en tenant compte des résultats des positionnements sur la plateforme Pix