

Numérique

Niveau d'étude #
Bac +2

Composante #
Faculté des
sciences du
sport

Présentation

Description

Compétences développées :

- Savoir rechercher des informations, gérer et traiter des données,
- Savoir présenter graphiquement des données et savoir faire des tests d'hypothèses simples,
- Savoir échanger, publier, collaborer et gérer son identité numérique,
- Savoir créer des textes, des diaporamas, des images, des vidéos, des sons et savoir faire un peu de programmation,
- Savoir sécuriser les équipements, les communications et les données.

Toutes ces compétences seront acquises et évaluées à l'aide de l'application PIX.

Objectifs

- Permettre à tous les étudiants de la mention de développer un socle de compétences numériques quel que soit leur niveau à l'entrée en licence.

- Réaliser une évaluation intermédiaire et formative en fin de S3 qui positionne l'étudiant par rapport au profil attendu et l'aide à piloter ses apprentissages.

Heures d'enseignement

| | | |
|---------------------|---|----|
| Numérique - CM | CM | 6h |
| Numérique - A-SISTD | Situation de simulation (en face-à-face pédagogique) - TD | 0h |
| Numérique - C-PAS | Plateforme avec suivi | 8h |
| Numérique - TD | TD | 6h |