

# COUP DE PROJECTEUR SUR LES COMPÉTENCES INFORMATIQUES EN GÉOGRAPHIE

## OBJECTIFS

Améliorer les compétences informatiques des étudiants en prenant davantage en compte leurs acquis à l'entrée

Mieux articuler le développement des compétences informatiques aux exigences des Masters et du monde professionnel



## RÉALISATIONS

Etape **1** Redéfinir les **compétences informatiques à acquérir** au terme du bachelier au départ d'une enquête menée auprès des étudiants en Master et du monde professionnel

Etape **2** Retravailler la **cohérence et la progressivité des apprentissages informatiques** à l'aide

- D'un état des lieux du programme actuel
- D'une révision des objectifs des cours en terme de compétences informatiques
- De la création de séances de TP sur le sujet dans le cadre d'un cours de statistiques
- D'une démarche générale d'amélioration de la transmission des compétences informatiques par les assistants/professeurs

Etape **3** Améliorer les chances de réussite des étudiants de BLOC 1 par:

- La soumission d'un diagnostic (questionnaire) à l'entrée fondé sur les prérequis des différents cours de Bloc 1
- Des actions réalistes de remise à niveau

*Ciblons mieux les apprentissages en informatique pour que ces outils deviennent une aide précieuse pour tous les géographes*



Développer l'approche-programme

Axe  
**01**

Développer les méthodes actives

Axe  
**02**

Développer la transversalité, l'interdisciplinarité et l'ouverture sur le monde

Axe  
**03**

Évaluer les acquis en cohérence avec les objectifs et les méthodes pédagogiques

Axe  
**04**

Informer et favoriser les échanges sur les initiatives pédagogiques

Axe  
**05**

## PUBLIC CIBLE

Bachelier en géographie

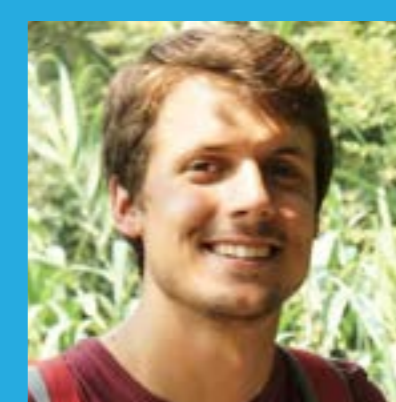
## PUNCHEURS



Catherine  
LINARD



Elisabeth  
HENRIËT



Jérémie  
BIHIN

## FACULTÉ/DÉPARTEMENT/UE

Faculté des sciences

Département de géographie