

# Certificat Avancé

## Expression Plastique dans l'Enseignement Primaire





## Certificat Avancé

### Expression Plastique dans l'Enseignement Primaire

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtute.com/fr/education/diplome-universite/expression-plastique-enseignement-primaire](http://www.techtute.com/fr/education/diplome-universite/expression-plastique-enseignement-primaire)

# Accueil

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Structure et contenu

---

*page 12*

04

Méthodologie

---

*page 20*

05

Diplôme

---

*page 28*

# 01

# Présentation

L'expression plastique encourage le développement créatif des enfants de manière simple et peut être utilisée de manière complémentaire avec d'autres matières. C'est pourquoi il s'agit d'un sujet qui est appliqué dans toutes les écoles et qui est essentiel dans le développement du programme de l'Enseignement Primaire. Avec cette formation, TECH souhaite que les enseignants acquièrent les compétences nécessaires pour enseigner cette matière avec une aisance totale, en favorisant, en outre, le développement personnel des plus jeunes.



“

*L'expression artistique permet aux élèves plus petits de développer leur créativité à travers le dessin et la peinture, une activité fondamentale pour leur développement futur"*

Le dessin et les arts plastiques sont essentiels au développement des élèves de l'Enseignement Primaire, étant donné qu'il s'agit d'une matière développée dans le programme scolaire qui encourage l'innovation et la créativité des élèves. Il permet ainsi de développer les capacités expressives et créatives des enfants, afin qu'ils soient compétents et génèrent de nouvelles idées grâce à la connaissance et à la pratique des bases du langage plastique.

Pour dispenser ces cours, il faut des enseignants qui connaissent le langage et l'expression plastique en profondeur et qui soient capables d'appliquer les outils et applications les plus récents pour transmettre leurs connaissances à leurs élèves. Pour cette raison, TECH a proposé de former les enseignants à gérer avec aisance et précision dans l'enseignement de cette étape éducative.

À cette fin, l'ordre et la répartition des matières et de leurs sujets sont spécialement conçus pour permettre à chaque étudiant de décider de son engagement et de gérer lui-même son temps. En outre, vous aurez à votre disposition des matériaux théoriques présentés à travers des textes enrichis, des présentations multimédias, des exercices et des activités pratiques guidées, des vidéos de motivation, des cours magistraux et des études de cas, où vous pourrez évoquer des connaissances de manière ordonnée et former des prises de décision qui démontrent votre formation dans le domaine de l'enseignement.

Cette formation se distingue par le fait qu'elle peut être suivie sous un format 100% en ligne, en s'adaptant aux besoins et aux obligations des étudiants, de manière asynchrone et complètement autogérée. Le site étudiant pourront choisir les jours, l'heure et le temps qu'il consacre à l'étude des contenus du programme. Toujours en phase avec les capacités et aptitudes dédiées au programme.

Ce **Certificat Avancé en Expression Plastique dans l'Enseignement Primaire** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ L'élaboration de cas pratiques présentés sous forme de scénarios simulés par des experts du domaine de connaissances, où Le site étudiant évoquera de manière ordonnée les connaissances apprises et démontrant l'acquisition des compétences
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les dernières nouveautés sur la tâche éducative de l'enseignant de l'Enseignement Primaire
- ♦ Des exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage, ainsi que des activités à différents niveaux de compétence
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes enseignement et la recherche
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*TECH vous fournit les principaux outils pédagogiques pour vous permettre de développer votre travail dans le domaine de l'enseignement"*

“

*Dans ce Certificat Avancé, vous trouverez les informations les plus complètes sur l'expression plastique afin que vous puissiez transmettre à vos étudiants la passion pour l'art"*

Il comprend dans son corps enseignant des Professionnels du Primaire qui y consacrent l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de sociétés de référence et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, élaboré avec la dernière technologie éducative, permettra aux professionnels un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira étudier dans un immersive programmée pour s'entraîner face à des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage Par les Problèmes, par lequel les professeurs devront faire face aux différentes situations d'exercice professionnel qu'elles rencontrent. À cette fin, les spécialistes seront assistés par un système vidéo interactif innovant mis au point par des experts renommés et expérimentés en expression plastique.

*Vous n'avez besoin que d'un ordinateur ou d'un appareil fixe ou mobile avec une connexion Internet pour accéder au contenu de ce programme.*

*Le programme nous invite à apprendre et à grandir, à nous développer en tant qu'enseignants et à découvrir des outils et des stratégies pédagogiques en rapport avec les besoins les plus courants dans nos classes.*



# 02

# Objectifs

Le Certificat Avancé en Expression Plastique dans l'Enseignement Primaire vise à développer chez les étudiants les capacités requises pour l'exercice de leur profession. TECH offre la formation la plus complète, dispensée par des experts de premier plan dans ce domaine.





“

*Approfondissez votre formation d'enseignant du Primaire grâce à l'opportunité offerte par TECH, l'université en ligne leader”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Concevoir, planifier, dispenser et évaluer des processus d'enseignement et d'apprentissage, tant individuellement qu'en collaboration avec d'autres enseignants et professionnels de l'établissement
- ◆ Reconnaître l'importance des règles dans tout processus éducatif
- ◆ Promouvoir la participation et le respect des règles de coexistence
- ◆ Développer chez les enseignants les compétences nécessaires pour donner des leçons d'éducation artistique

“

*Notre objectif est d'atteindre l'excellence académique et de vous aider à l'atteindre également”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Développement de la créativité et expression plastique dans l'enseignement primaire

- ◆ Développer la perception et les différents modes d'expression musicale, plastique et corporelle
- ◆ Acquérir des connaissances théoriques et pratiques de base
- ◆ Apprendre à utiliser les activités et les expériences expressives comme ressources de mondialisation
- ◆ Connaître différents jeux expressifs, ainsi que concevoir des activités ludiques d'apprentissage
- ◆ Connaître les outils et ressources d'expression les plus utilisés dans le domaine scolaire
- ◆ Être capables d'utiliser les moyens et supports technologiques actuels en prenant comme référence les activités expressives

### Module 2. Éducation à l'art et à la beauté

- ◆ Rapprocher les élèves de l'éducation artistique et de leurs possibilités dans l'Enseignement Primaire
- ◆ Découvrir la valeur de l'éducation esthétique chez l'être humain

### Module 3. Dessin pour enfants

- ◆ Connaître l'évolution depuis que l'enfant commence à dessiner jusqu'à l'âge adulte
- ◆ Voir comment la représentation graphique est transformée dans les personnes

### Module 4. Éducation artistique et monde numérique

- ◆ Être capable de relier la compétence artistique à la compétence numérique
- ◆ Utilisation de programmes et d'applications numériques pour l'expression artistique

03

# Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par des professionnels de premier plan dans le paysage éducatif, avec une longue expérience et un prestige reconnu dans la profession, avalisé par leur expérience, et avec une vaste maîtrise des nouvelles technologies appliquées à l'enseignement.





“

*Le meilleur contenu pour former  
les meilleurs enseignants”*

**Module 1.** Développement de la créativité et expression plastique dans l'enseignement primaire

- 1.1. Éducation Artistique en Primaire
  - 1.1.1. Éveiller les sensations
  - 1.1.2. Les arts visuels et leurs frontières mouvantes
  - 1.1.3. Langages artistiques
  - 1.1.4. Éducation par l'art
  - 1.1.5. Références bibliographiques
- 1.2. Enseignement multidimensionnel
  - 1.2.1. Qu'est-ce que l'enseignement multidimensionnel?
  - 1.2.2. Concept et caractéristiques
  - 1.2.3. L'apprentissage basé sur des projets
  - 1.2.4. Différentes compétences et domaines interdépendants
  - 1.2.5. Références bibliographiques
- 1.3. L'expression formelle et ses éléments de base
  - 1.3.1. Quels sont les éléments de base de l'expression formelle?
  - 1.3.2. Le point, la ligne et le plan
  - 1.3.3. La forme
  - 1.3.4. La couleur
  - 1.3.5. La texture, la lumière et le volume
- 1.4. Les images L'alphabet visuel et son langage
  - 1.4.1. Introduction
  - 1.4.2. Composition visuelle et schémas de composition
  - 1.4.3. Alphabétisation visuelle
  - 1.4.4. La grammaire et la rhétorique de l'image



- 1.5. Langages visuels et langages audiovisuels
  - 1.5.1. Introduction
  - 1.5.2. Langages visuels et leur apprentissage
  - 1.5.3. Langage pictural
  - 1.5.4. Langage photographique
  - 1.5.5. Le Langage de l'illustration
  - 1.5.6. Langages audiovisuels et leur apprentissage
  - 1.5.7. Cinéma, bandes dessinées, romans-photos
- 1.6. Publicité
  - 1.6.1. La culture de masse dans la société actuelle
  - 1.6.2. Éduquer avec et dans les médias
  - 1.6.3. La publicité, ce que nous voyons
  - 1.6.4. Stratégies publicitaires
  - 1.6.5. Art de l'affiche
- 1.7. Genres artistiques aujourd'hui
  - 1.7.1. Introduction aux genres artistiques
  - 1.7.2. Les arts plastiques et visuels dans les genres
  - 1.7.3. Les genres sculpturaux
  - 1.7.4. La dissolution des genres
  - 1.7.5. Relation entre le cinéma et la photographie
- 1.8. Le dessin. Techniques sèches et humides
  - 1.8.1. Types de dessin
  - 1.8.2. Techniques et matériaux appliqués au dessin
  - 1.8.3. Techniques sèches
  - 1.8.4. Application en classe
  - 1.8.5. Techniques humides
  - 1.8.6. Gouache
  - 1.8.7. Aquarelle
  - 1.8.8. Teintures
  - 1.8.9. Feutres
  - 1.8.10. Acrylique
  - 1.8.11. Huile

- 1.9. Techniques et ressources tridimensionnelles
  - 1.9.1. Introduction
  - 1.9.2. L'espace et sa représentation
  - 1.9.3. Formes tridimensionnelles dans l'espace
  - 1.9.4. Sculpture et matériaux
- 1.10. Techniques et ressources numériques
  - 1.10.1. Définition et concept d'image statique
  - 1.10.2. Images numériques et différents fichiers
  - 1.10.3. Ressources numériques
  - 1.10.4. Création d'images numériques
  - 1.10.5. Origine du mouvement dans l' image
  - 1.10.6. Productions vidéo
  - 1.10.7. Création de contenu audiovisuel. Étapes
  - 1.10.8. Montage vidéo

## Module 2. Éducation à l'art et à la beauté

- 2.1. Concepts clés liés à l'esthétique
  - 2.1.1. Qu'est-ce que l'esthétique?
  - 2.1.2. L'esthétique en tant que discipline
  - 2.1.3. Perception et esthétique, deux mondes qui se rejoignent
  - 2.1.4. Qu'est-ce qui articule l'expérience esthétique?
  - 2.1.5. S'exciter
  - 2.1.6. Éduquer sur la frontière ténue entre création et perception
  - 2.1.7. Pourquoi étudier l'esthétique?
  - 2.1.8. Principales différences entre l'éducation artistique et l'éducation esthétique
  - 2.1.9. Éléments et contextes à prendre en compte en matière d'esthétique
- 2.2. L'expérience esthétique et sa valeur pédagogique
  - 2.2.1. Le résultat de l'attitude esthétique
  - 2.2.2. L'objet esthétique et ses qualités
  - 2.2.3. Éduquer à l'expérience esthétique
  - 2.2.4. Stratégies d'enseignement

- 2.3. Patrimoine lié à l'éducation esthétique
  - 2.3.1. Patrimoine culturel et artistique et éducation esthétique
  - 2.3.2. Patrimoine naturel et éducation esthétique
  - 2.3.3. Influence de la famille et de l'enseignant
- 2.4. Canons de beauté et relation avec l'art
  - 2.4.1. Savons-nous ce qui est beau?
  - 2.4.2. Les canons de la beauté et l'évolution de ces canons
  - 2.4.3. Au-delà de la beauté: beauté des médias et beauté des podiums
  - 2.4.4. La centralité de l'individu dans la création et la perception artistiques
  - 2.4.5. L'éducation artistique comme base d'une éducation humaniste
- 2.5. Apprendre à percevoir le changement. Tout arrive
  - 2.5.1. L'héritage infondé du sublime
  - 2.5.2. Catégories esthétiques alternatives
  - 2.5.3. L'anesthésie
  - 2.5.4. Catégories esthétiques musicales
- 2.6. Esthétique de l'art, de la science et de la technologie
  - 2.6.1. Le passage du regard biologique au regard technologique
  - 2.6.2. Élargir le regard de l'homme sur la technologie
  - 2.6.3. Vies cybernétiques
- 2.7. Apprécier une œuvre d'art
  - 2.7.1. Expérience en tant que modèle
  - 2.7.2. Comprendre que l'éducation culturelle et artistique est primordiale
  - 2.7.3. L'art comme changement complet de l'humanisme
  - 2.7.4. L'art comme une œuvre ouverte et une fenêtre pour voir le monde
  - 2.7.5. Auteurs et œuvres représentatives
- 2.8. Des œuvres d'art contemporaines pour une expérience esthétique complète
  - 2.8.1. De la vision anthropocentrique à l'esthétique relationnelle
  - 2.8.2. Première avant-garde
  - 2.8.3. Deuxième avant-garde
  - 2.8.4. Installations

- 2.9. Les enfants en tant que spectateurs et créateurs d'esthétique
  - 2.9.1. L'esthétique des enfants dans une société du spectacle
  - 2.9.2. Les programmes pour enfants en tant que générateurs d'idées esthétiques
  - 2.9.3. Jeux vidéo, hyperréalité et sens de l'esthétique
  - 2.9.4. Être ou paraître célèbre
  - 2.9.5. Pose ou "posture"
  - 2.9.6. Passer du statut de spectateur à celui de créateur d'esthétique grâce à la technologie
- 2.10. Éthique et Esthétique?
  - 2.10.1. Formes éthiques
  - 2.10.2. Tout ce qui est beau n'est pas bon. Sensibilité et création éthique
  - 2.10.3. Apprendre à regarder au-delà de l'esthétique pour voir l'éthique
  - 2.10.4. Limites légales et liberté d'expression

### Module 3. Dessin pour enfants

- 3.1. L'art des enfants
  - 3.1.1. Connaissances scientifiques et artistiques
  - 3.1.2. L'importance du langage verbal et du langage visuel
  - 3.1.3. Les études sur les arts et l'éducation artistique
  - 3.1.4. L'art des enfants
- 3.2. Grammaire de l'art et de l'image
  - 3.2.1. Éléments morphologiques de l'image
  - 3.2.2. Éléments de la composition
  - 3.2.3. Image: concepts et théories
- 3.3. Le dessin comme langage et comme processus
  - 3.3.1. Qu'est-ce que le dessin?
  - 3.3.2. Le processus de dessiner
  - 3.3.3. Origine et histoire du dessin
  - 3.3.4. Instruments, matériaux et supports
  - 3.3.5. L'importance du dessin



- 3.3.6. Lignes
- 3.3.7. Structure
- 3.3.8. Tissage de dentelles
- 3.3.9. La ligne sensible provoquant un dessin
- 3.3.10. L'évaluation de base
- 3.3.11. L'évaluation finale
- 3.4. L'œuvre de Luquet
  - 3.4.1. Introduction
  - 3.4.2. Concepts de base et fondamentaux
  - 3.4.3. Le réalisme de Luquet
  - 3.4.4. Les étapes de l'évolution de Luquet
- 3.5. Le travail de Lowenfeld
  - 3.5.1. Introduction
  - 3.5.2. Concept et approche du travail
  - 3.5.3. Les étapes de l'évolution de Lowenfeld
- 3.6. L'étape du gribouillage et l'étape du début de la figuration
  - 3.6.1. Introduction
  - 3.6.2. Phase de gribouillage (1-2-3)
  - 3.6.3. Les étapes du gribouillage
  - 3.6.4. Gribouillage incontrôlé et contrôlé
  - 3.6.5. Début de la phase de figuration (4-5-6)
  - 3.6.6. Figure humaine
  - 3.6.7. Variation des thèmes
  - 3.6.8. Conscience de l'espace et de la couleur
- 3.7. Étape schématique et étape du début du réalisme
  - 3.7.1. Introduction
  - 3.7.2. Scène schématique (7-8-9)
  - 3.7.3. Figure humaine
  - 3.7.4. Utilisation de la couleur et de l'espace
  - 3.7.5. Étape du début du réalisme (10-11-12)
  - 3.7.6. Figure humaine
  - 3.7.7. Couleur et espace

- 3.8. Le stade du réalisme visuel
  - 3.8.1. Introduction
  - 3.8.2. Phase de du réalisme visuel (12-13-14)
  - 3.8.3. Figure humaine
  - 3.8.4. Couleur et espace
- 3.9. Différents matériaux et techniques de peinture
  - 3.9.1. Couleurs pastel
  - 3.9.2. Aquarelle
  - 3.9.3. La gouache
  - 3.9.4. L'acrylique
  - 3.9.5. L'huile
  - 3.9.6. Le collage
- 3.10. Illustrations et dessins pour enfants
  - 3.10.1. Illustration d'un livre
  - 3.10.2. Genres d'illustration
  - 3.10.3. Illustration d'histoires pour enfants
  - 3.10.4. Techniques utilisées dans l'illustration

## Module 4. Éducation artistique et monde numérique

- 4.1. Compétence numérique et pédagogies éducatives
  - 4.1.1. L'art l'ère numérique
  - 4.1.2. E-learning et compétence artistique
  - 4.1.3. B-learning et compétence artistique
  - 4.1.4. M-learning et compétence artistique
  - 4.1.5. U-Learning et compétence artistique
- 4.2. Éduquer à partir des technologies
  - 4.2.1. L'éducation nouvelle et passionnante
  - 4.2.2. Éduquer avec et dans les médias
  - 4.2.3. Traiter les expériences en ligne et hors ligne
  - 4.2.4. Dispositifs statiques et dynamiques
  - 4.2.5. Réalité virtuelle et réalité augmentée

- 4.3. Ressources numériques hors ligne: images et vidéos
  - 4.3.1. Modification d'une image à l'aide de programmes hors ligne
  - 4.3.2. Connaître GIMP, travailler avec GIMP
  - 4.3.3. Connaître Krita, travailler avec Krita
  - 4.3.4. Création audiovisuelle: phases et processus
  - 4.3.5. Montage d'une vidéo à l'aide de programmes hors ligne
  - 4.3.6. Connaître Shotcut, travailler avec Shotcut
  - 4.3.7. Thèmes d'images et de vidéos pour l'Enseignement Primaire
- 4.4. Applications numériques
  - 4.4.1. *Apps*: Types
  - 4.4.2. Didactique liée aux *Apps*
  - 4.4.3. Les *Apps* et l'art
  - 4.4.4. La taxonomie de Bloom à l'ère numérique
- 4.5. Conception d'environnements virtuels
  - 4.5.1. Que sont les VLE?
  - 4.5.2. Parler des murs collaboratifs
  - 4.5.3. Outils numériques
  - 4.5.4. Espaces personnels en ligne: mon Symbaloo
- 4.6. *Apps* pour le dessin, la peinture et la modélisation
  - 4.6.1. *Fingers Paintings* et *Pencil*
  - 4.6.2. Dessiner numériquement
  - 4.6.3. Peindre numériquement
  - 4.6.4. Modéliser numériquement
- 4.7. *Apps* d'animation numérique
  - 4.7.1. Qu'est-ce que l'animation numérique?
  - 4.7.2. Quelques logiciels d'animation pour l'enseignement primaire
  - 4.7.3. Création de thaumatropes numériques et de folioscopes numériques





- 4.8. Apps pour la création de GIFs artistiques
  - 4.8.1. Qu'est-ce que le GIF?
  - 4.8.2. Combien de types de GIFs existe-t-il?
  - 4.8.3. Processus de création de GIF
  - 4.8.4. Apps pour la création de GIF
  - 4.8.5. La création de GIFs à partir de différents contenus
- 4.9. Apps pour la création de réalité mixte et de codes QR
  - 4.9.1. Se lancer dans la réalité augmentée et la réalité virtuelle
  - 4.9.2. Les codes QR et leur utilité aujourd'hui
  - 4.9.3. Applications QR dans l'éducation artistique
- 4.10. Apps pour des visites virtuelles de musées
  - 4.10.1. Apps et musées
  - 4.10.2. Mise en pratique des visites virtuelles dans les musées
  - 4.10.3. Créer des activités de perspective avec l'art et ce type d' apps

“

*Ce programme est essentiel pour faire progresser votre carrière, ne manquez pas cette occasion”*

# 04

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement s'utilise, notamment, dans les Écoles de Médecine les plus prestigieuses du monde. De plus, il a été considéré comme l'une des méthodologies les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le ***New England Journal of Medicine***.



“

*Découvrez Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"*

## À TECH, School nous utilisons la Méthode des cas

Dans une situation donnée, que feriez-vous? Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas simulés, basés sur des situations réelles, dans lesquels ils devront enquêter, établir des hypothèses et, enfin, résoudre la situation. Il existe de nombreuses preuves scientifiques de l'efficacité de cette méthode.

*Avec TECH, le professeur, l'enseignant ou le conférencier fait l'expérience d'une méthode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier.*



*C'est une technique qui développe l'esprit critique et prépare l'éducateur à prendre des décisions, à défendre des arguments et à confronter des opinions.*

“

*Saviez-vous que cette méthode a été développée en 1912, à Harvard, pour les étudiants en Droit? La méthode des cas consiste à présenter aux apprenants des situations réelles complexes pour qu'ils s'entraînent à prendre des décisions et pour qu'ils soient capables de justifier la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard”*

#### L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre réalisations clés:

1. Les professeurs qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale, grâce à des exercices d'évaluation de situations réelles et à l'application des connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques qui permettent à l'éducateur de mieux intégrer ses connaissances dans sa pratique quotidienne.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de l'enseignement réel.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.



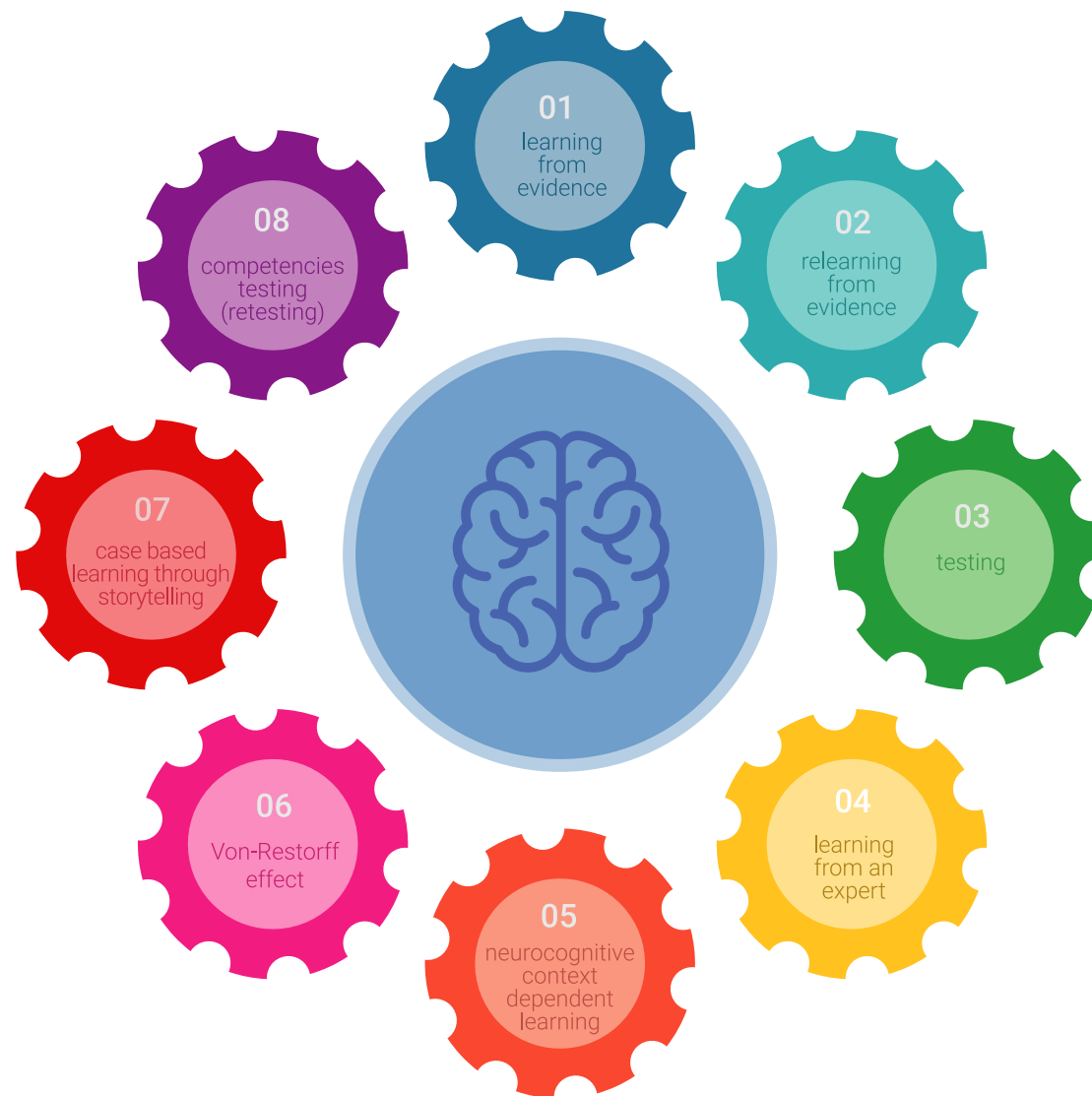
## Relearning Methodology

TECH renforce l'utilisation de la méthode des cas avec la meilleure méthodologie d'enseignement 100% en ligne du moment: Relearning.

Cette université est la première au monde à combiner des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, combinant un minimum de 8 éléments différents dans chaque leçon, ce qui constitue une véritable révolution par rapport à la simple étude et analyse de cas.

*L'éducateur apprendra à travers des cas réels et la résolution de situations complexes dans des environnements d'apprentissage simulés.*

*Ces simulations sont développées à l'aide de logiciels de pointe pour faciliter l'apprentissage immersif.*





Selon les indicateurs de qualité de la meilleure université en ligne du monde hispanophone (Columbia University). La méthode Relearning, à la pointe de la pédagogie mondiale, a réussi à améliorer le niveau de satisfaction globale des professionnels finalisant leurs études.

Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 85.000 éducateurs avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialisations. Notre méthodologie d'enseignement est développée dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique.

Selon les normes internationales les plus élevées, la note globale de notre système d'apprentissage est de 8,01.



Ce programme offre le meilleur matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH online. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



#### Techniques et procédures éducateurs en vidéo

TECH met les techniques les plus innovantes, avec les dernières avancées pédagogiques, au premier plan de l'actualité de l'Éducation. Tout cela, à la première personne, expliqué et détaillé rigoureusement pour atteindre une compréhension complète. Et surtout, vous pouvez les regarder autant de fois que vous le souhaitez.



#### Résumés interactifs

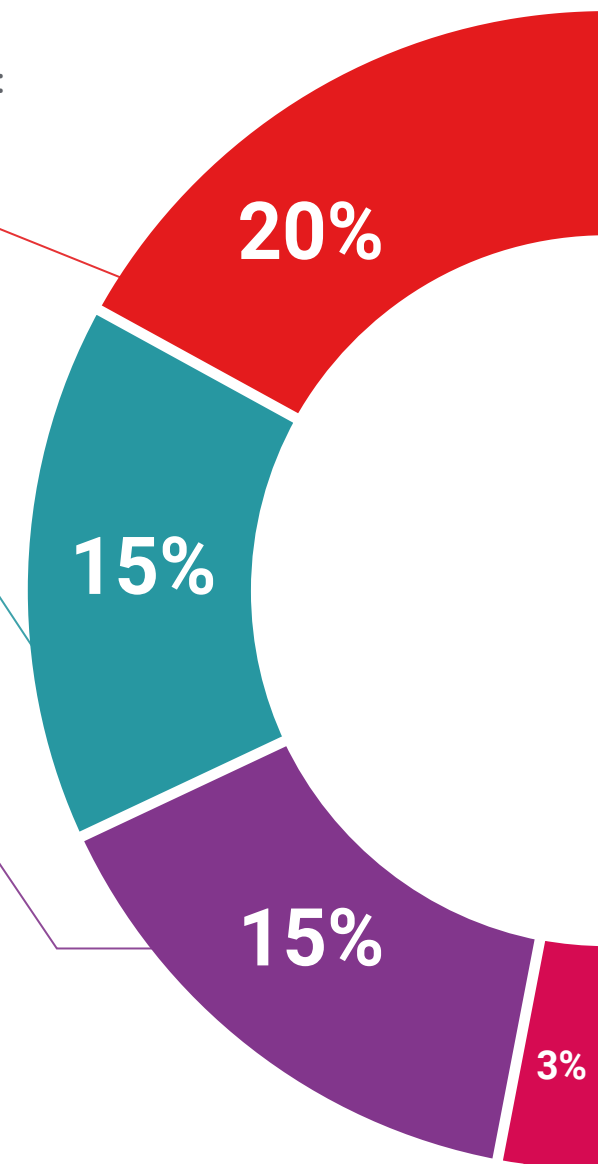
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

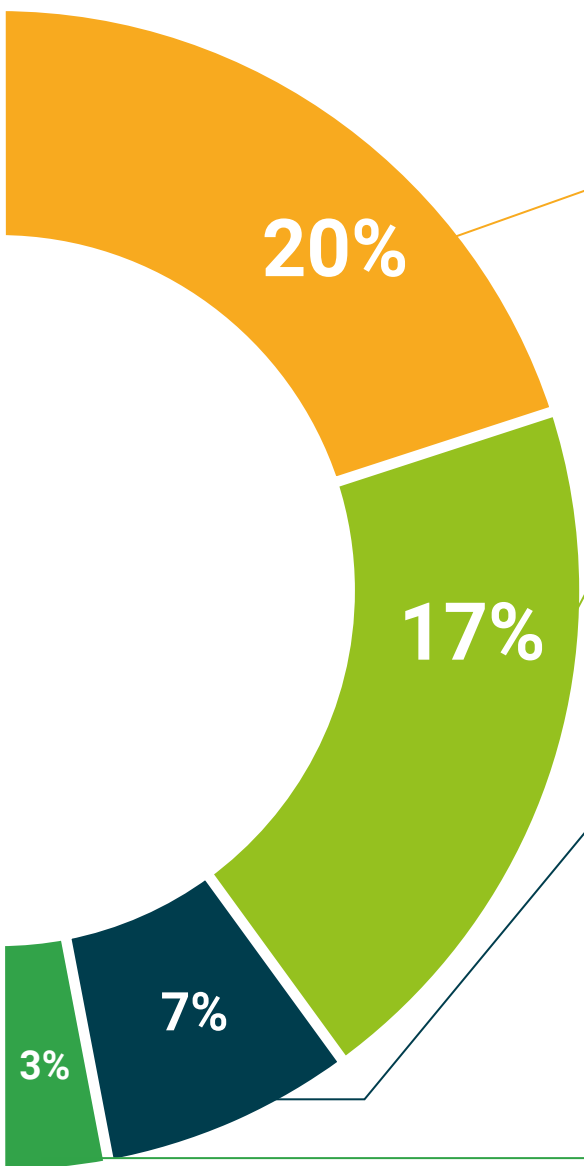
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Analyses de cas menées et développées par des experts

Un apprentissage efficace doit nécessairement être contextuel. Pour cette raison, TECH présente le développement de cas réels dans lesquels l'expert guidera l'étudiant à travers le développement de la prise en charge et la résolution de différentes situations: une manière claire et directe d'atteindre le plus haut degré de compréhension.



#### Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



#### Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



#### Guides d'action rapide

À TECH nous vous proposons les contenus les plus pertinents du cours sous forme de feuilles de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



# 05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Expression Plastique dans l'Enseignement Primaire vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ou à remplir des formalités administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Expression Plastique dans l'Enseignement Primaire** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Expression Plastique dans l'Enseignement Primaire**

N.° d'Heures Officielles: **600**



\*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future  
santé confiance personnes  
éducation information tuteurs  
garantie accréditation enseignement  
institutions technologie apprentissage  
communauté engagement  
service personnalisé innovation  
connaissance présent qualité  
en ligne formation  
développement institutions  
classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

## Certificat Avancé

### Expression Plastique dans l'Enseignement Primaire

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat Avancé

## Expression Plastique dans l'Enseignement Primaire

