

Certificat Avancé

Formation de l'Enseignant de
Dessin et Arts Plastiques dans
l'Enseignement Secondaire





Certificat Avancé

Formation des Enseignants de Dessin et Arts plastiques dans l'Enseignement Secondaire

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/education/diplome-universite/diplome-universite-formation-enseignants-dessin-arts-plastiques-enseignement-secondaire

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 24

06

Diplôme

page 32

01

Présentation

Encourager la créativité, améliorer les compétences techniques en dessin ou transmettre une passion pour l'art ne sont que la partie émergée de l'iceberg de la mission des professeurs qui enseignent le Dessin et les Arts Plastiques. Face à des élèves avides de contenus numériques, il est plus que nécessaire que les enseignants disposent des outils et des connaissances méthodologiques nécessaires pour pouvoir concevoir et planifier un apprentissage attractif. C'est pour cette raison que TECH a créé ce diplôme 100% en ligne qui propose un programme avancé sur ce sujet, une programmation didactique et les activités pratiques les plus efficaces pour l'enseignement de cette matière. Le tout avec du matériel multimédia innovant développé par une équipe d'enseignants spécialisés.



“

Grâce à ce Certificat Avancé, vous pourrez devenir un excellent professeur avec des compétences étendues pour l'enseignement du Dessin et des Arts Plastiques dans l'Enseignement Secondaire"

Il est indéniable que l'art fait partie de l'être humain lui-même en tant que créateur et en tant qu'observateur des œuvres produites par d'autres. La preuve en est le patrimoine artistique que l'on peut voir dans n'importe quel musée ou centre d'art. Des représentations artistiques qui naissent non seulement du talent, mais aussi de la culture de la créativité et de la technique.

Un processus d'apprentissage qui devrait sans aucun doute être encouragé par le système éducatif et qui nécessite des professionnels de l'enseignement hautement qualifiés ayant une connaissance actualisée des méthodologies, de la conception des programmes et de la didactique des matières du Dessin et des Arts Plastiques. C'est pourquoi TECH a conçu ce diplôme universitaire 100% en ligne qui fournit aux enseignants les outils, les techniques et les méthodologies nécessaires pour enseigner ces leçons dans l'Enseignement Secondaire.

Au cours des six mois que dure le programme, les étudiants seront sensibilisés à l'influence des approches pédagogiques dans l'Éducation Artistique, à la grammaire de l'art, à la didactique du dessin et des arts plastiques et à la programmation d'une unité didactique, conformément aux exigences actuelles de l'éducation. Le programme est complété par des résumés vidéo de chaque sujet, des vidéos détaillées, des lectures essentielles et des études de cas pratiques.

Une excellente opportunité pour le professionnel qui souhaite progresser dans ce secteur grâce à un Certificat Avancé 100% en ligne et compatible avec les responsabilités quotidiennes. Vous n'avez besoin que d'un appareil électronique avec une connexion internet pour consulter le programme d'études hébergé sur la plateforme virtuelle. De plus, vous pourrez répartir la charge d'enseignement en fonction de vos besoins et réduire les longues heures d'étude grâce au système *Relearning* utilisé par cette institution académique dans tous ses programmes. Une opportunité inégalée de s'améliorer en tant qu'enseignant grâce à un contenu pédagogique d'avant-garde.

Ce **Certificat Avancé en Formation de l'Enseignant de Dessin et Arts Plastiques dans l'Enseignement Secondaire** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en enseignement et en Éducation Secondaire
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu permettent de s'informer de s'exercer sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Travaillez dans votre classe avec les principales applications et ressources numériques en Art et stimulez le potentiel artistique de vos élèves"

“

Il s'agit d'un diplôme qui vous donnera la liberté de répartir la charge d'enseignement en fonction de vos besoins. Inscrivez-vous maintenant"

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus d'entreprises de premier plan et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel d'apprendre de manière située et contextuelle, c'est-à-dire dans un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui lui seront présentées tout au long du cursus. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Un programme intensif de 450 heures qui vous permettra de résoudre les principales difficultés rencontrées par les élèves lors de l'apprentissage des connaissances artistiques.

Ce programme vous fournit les ressources nécessaires pour initier vos élèves au dessin technique et à la géométrie descriptive de manière attrayante.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé est d'offrir aux futurs enseignants un apprentissage intensif et productif sur l'enseignement de la matière du Dessin et des Arts Plastiques dans l'Enseignement Secondaire. Pour ce faire, vous obtiendrez en 6 mois les connaissances nécessaires à la réalisation d'un programme et d'une Unité Didactique selon les critères éducatifs en vigueur.



“

Vous deviendrez un excellent professeur de Dessin et d'Arts Plastiques avec les techniques et les méthodes les plus innovantes pour développer la créativité de vos élèves”



Objectifs généraux

- ♦ Initier les étudiants au monde de l'enseignement, dans une perspective large qui leur fournit les compétences nécessaires pour mener à bien leur travail
- ♦ Se familiariser avec les nouveaux outils et technologies appliqués à l'enseignement
- ♦ Montrer les différentes options et façons de travailler en tant qu'enseignant sur le lieu de travail
- ♦ Encourager l'acquisition de compétences et d'aptitudes en matière de communication et de transmission des connaissances
- ♦ Encourager la formation continue des étudiants

“

Les études de cas vous montrent des unités d'enseignement efficaces et attrayantes pour enseigner le Dessin et les Arts Plastiques. Inscrivez-vous maintenant”





Objectifs spécifiques

Module 1. Compléments pour la formation disciplinaire en Dessin et Arts Plastiques

- ♦ Connaître l'évolution de l'histoire de l'Art en Illustrations
- ♦ Analyser l'importance des académies des beaux-arts
- ♦ Analyser les principales académies des Beaux-Arts
- ♦ Analyser les références didactiques des traités
- ♦ e l'influence des tendances pédagogiques dans l'Enseignement Artistique
- ♦ Comprendre les principales tendances actuelles de l'Enseignement Artistique

Module 2. Conception du programme d'études en Dessin et Arts Plastiques

- ♦ Comprendre le concept et les composantes du programme d'études
- ♦ Analyser les perspectives et les théories en matière de programmes d'études
- ♦ Comprendre les différents types de programmes d'études
- ♦ Analyser les différents niveaux de spécification des programmes
- ♦ Comprendre l'importance de la programmation didactique

Module 3. Didactiques du Dessin et des Arts Plastiques

- ♦ Savoir ce que l'on entend par le concept de didactique
- ♦ Analyser ce qu'est l'apprentissage
- ♦ Comprendre comment l'apprentissage se déroule dans l'esprit humain
- ♦ Analyser les différentes théories de l'apprentissage
- ♦ Comprendre l'influence du cognitivisme dans l'éducation
- ♦ Analyser la théorie de l'apprentissage significatif

03

Direction de la formation

TECH procède à une sélection rigoureuse des professeurs qui enseignent chacun de ses diplômés. Par conséquent, les étudiants qui suivent ce Certificat Avancé auront accès à un programme détaillé, développé par une équipe de professionnels ayant une grande expérience dans le secteur de l'Éducation, aussi bien dans des centres publics que privés. De plus, grâce à leur qualité humaine et à leur proximité, vous pourrez lever tous les doutes que vous pourriez avoir sur le contenu de ce programme, qui est enseigné 100% en ligne.





“

Vous pourrez vous améliorer en tant qu'enseignant grâce à cette qualification qui a été développée par de véritables spécialistes du secteur de l'éducation"

Direction



Dr Laura Barboyón Combey

- ♦ Professeur d'Enseignement Primaire et d'Études Supérieures
- ♦ Enseignante dans le cadre d'Études Universitaires de Troisième Cycle dans le Domaine de la Formation des Enseignants de l'Enseignement Secondaire
- ♦ Professeur d'enseignement primaire dans diverses écoles
- ♦ Doctorat en Éducation de l'université de Valence
- ♦ Master en Psychopédagogie de l'Université de Valence
- ♦ Diplôme d'Enseignement Primaire avec Mention en Enseignement de l'Anglais de l'Université Catholique de Valence San Vicente Mártir



04

Structure et contenu

Ce Certificat Avancé a une structure qui a été conçue par de vrais experts avec un Formation académique dans l'Enseignement Secondaire. De cette façon, les étudiants qui suivent ce diplôme auront accès à un programme qui les emmènera dans une visite historique de l'Éducation Artistique, des méthodologies d'enseignement et des didactiques les plus perturbatrices du Dessin et des Arts Plastiques. Le tout, avec un matériel didactique accessible 24 heures sur 24, depuis n'importe quel appareil électronique connecté à Internet.



“

Un programme avancé qui vous permettra d'acquérir les compétences nécessaires pour réaliser une programmation efficace en Dessin et en Arts Plastiques dans l'Enseignement Secondaire"

Module 1. Compléments pour la formation disciplinaire en Dessin et Arts Plastiques

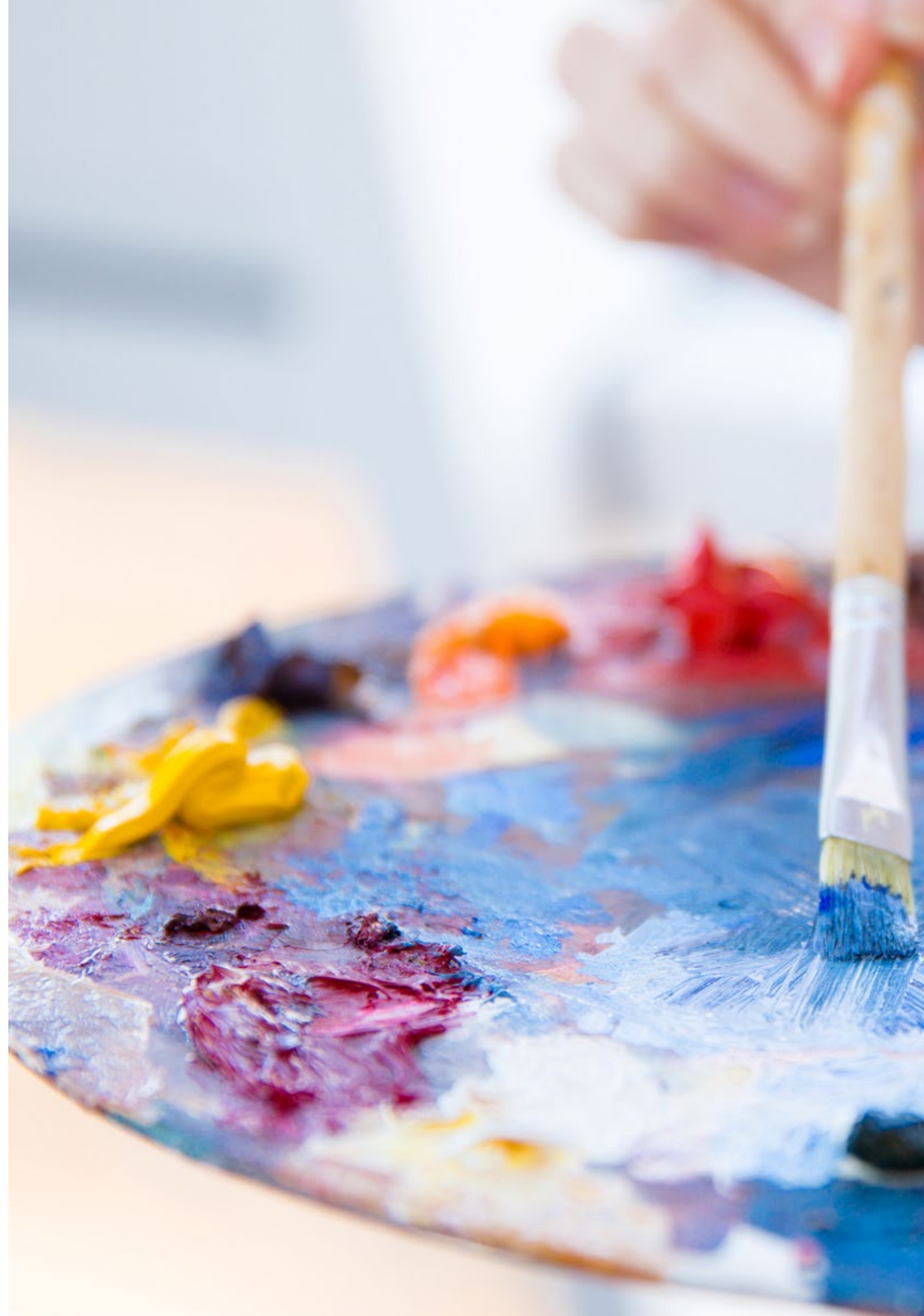
- 1.1. Perspective historique et approches contemporaines de l'Éducation Artistique
 - 1.1.1. Art et Éducation
 - 1.1.2. Les académies L'académie Française
 - 1.1.3. Les Lumières, le siècle des Lumières ou le siècle de l'éducation
 - 1.1.4. La révolution industrielle et l'Éducation Artistique
 - 1.1.5. L'influence des tendances pédagogiques sur l'Éducation Artistique
 - 1.1.6. La Bauhaus
 - 1.1.7. L'Éducation Artistique après la Seconde Guerre mondiale
 - 1.1.8. L'expression créative
 - 1.1.9. L'éducation artistique en tant que discipline (DBAE)
 - 1.1.10. L'éducation artistique postmoderne
 - 1.1.11. Études visuelles: éducation à la culture visuelle
- 1.2. Le patrimoine historique et artistique au XXI^e siècle Le rôle des musées et des centres d'art contemporain
 - 1.2.1. Qu'entendons-nous par Patrimoine Culturel?
 - 1.2.2. Qui décide de ce qu'est le Patrimoine?
 - 1.2.3. L'Éducation au Patrimoine
 - 1.2.4. Construction de l'apprentissage dans les musées et les centres d'Art contemporain
- 1.3. Introduction à la grammaire de l'Art
 - 1.3.1. Concepts
 - 1.3.2. Approches entre l'Art et le langage
 - 1.3.3. Une grammaire de la perception: l'alphabétisme
 - 1.3.4. Grammaire de la création
 - 1.3.5. L'Art dans un modèle communicatif
 - 1.3.6. L'échelle de l'iconicité-abstraction
- 1.4. L'image et ses aspects sociologiques
 - 1.4.1. Introduction à l'étude de l'image
 - 1.4.2. L'importance de la culture visuelle: une brève histoire de l'image
 - 1.4.3. Qu'est-ce qu'une image?
 - 1.4.4. Le langage et le message visuel
 - 1.4.5. L'image et la construction de l'identité
- 1.5. Compétences culturelles et artistiques L'éducation à la communication et à la culture audiovisuelle
 - 1.5.1. Concept et caractéristiques
 - 1.5.2. Dimensions et processus de l'apprentissage culturel et artistique
 - 1.5.3. Interrelation avec d'autres compétences et domaines
 - 1.5.4. Les compétences culturelles et artistiques et la conception de tâches intégrées
 - 1.5.5. L'éducation << dans >> les médias
 - 1.5.6. Communication et médias
 - 1.5.7. La photographie
 - 1.5.8. Cinéma
 - 1.5.9. La Bande dessinée
 - 1.5.10. La Radio et télévision
 - 1.5.11. La publicité
 - 1.5.12. Internet
- 1.6. La création d'images et d'objets et leur relation avec le design Les principes du langage graphique et plastique
 - 1.6.1. Introduction Concepts et domaines du design
 - 1.6.2. Pensée projective et processus de conception
 - 1.6.3. La conception de l'espace et des objets
 - 1.6.4. Design graphique
 - 1.6.5. Éléments de base Introduction
 - 1.6.6. Le tricot
 - 1.6.7. La ligne
 - 1.6.8. Le plan
 - 1.6.9. Texture
 - 1.6.10. La forme
 - 1.6.11. La composition
- 1.7. Introduction au dessin technique et à la géométrie descriptive
 - 1.7.1. Contenu du programme d'études pour le collège
 - 1.7.2. Contenu du programme pour le baccalauréat
 - 1.7.3. Présence de la géométrie dans les objets et dans la nature
 - 1.7.4. Géométrie dynamique Ressources TIC



- 1.8. Dessin et couleur dans l'Éducation Artistique L'éducation à la troisième dimension
 - 1.8.1. La lumière et la perception de la couleur
 - 1.8.2. Mélange additif et soustractif
 - 1.8.3. Dimensions de la couleur: teinte, clarté et saturation
 - 1.8.4. Symbologie de la couleur
 - 1.8.5. Dessin et couleur: typologie du dessin
 - 1.8.6. La couleur dans l'art
 - 1.8.7. Formes tridimensionnelles dans l'espace
 - 1.8.8. Les facteurs qui contribuent à créer la notion d'espace
 - 1.8.9. Représentation des formes dans l'espace
 - 1.8.10. Perception des formes dans l'espace
 - 1.8.11. La lumière, créatrice d'espace et de volumes
 - 1.8.12. Sculpture
 - 1.8.13. Perspective
- 1.9. De l'analogique au numérique dans l'enseignement artistique L'Éducation Artistique dans le monde contemporain
 - 1.9.1. Concepts préliminaires
 - 1.9.2. Supports
 - 1.9.3. Procédures, techniques et matériaux pour le dessin et la peinture
 - 1.9.4. Gravure et impression
 - 1.9.5. Technologies numériques
 - 1.9.6. Vers la confluence des techniques et des procédés
 - 1.9.7. Possibilités didactiques de l'Art et de la pratique contemporains
 - 1.9.8. L'Éducation Artistique après la postmodernité L'ArtEducación
 - 1.9.9. Autres genres pour la pratique de l'Art dans (ou sans) la salle de classe L'installation artistique
 - 1.9.10. La Performance
 - 1.9.11. Concepts de la salle de Classe élargie dans le domaine des arts Le Net.Art ou l'art Numérique
- 1.10. Pratique transdisciplinaire des arts: créativité, innovation et recherche dans le collège et le baccalauréat
 - 1.10.1. Introduction: concepts
 - 1.10.2. Culture transversale: Art, Science, Technologie
 - 1.10.3. La créativité et l'innovation en tant qu'éléments de la recherche en classe
 - 1.10.4. Recherche Basée sur les Arts (ABR)
 - 1.10.5. Un exemple de recherche pour l'éducation

Module 2. Conception du programme d'études en Dessin et Arts Plastiques

- 2.1. Le programme et sa structure
 - 2.1.1. Le programme scolaire: concept et composantes
 - 2.1.2. Conception du curriculum: concept, structure et fonctionnement
 - 2.1.3. Niveaux de mise en œuvre du programme scolaire
 - 2.1.4. Modèles de programmes scolaires
 - 2.1.5. Le syllabus en tant qu'instrument de travail en classe
- 2.2. La législation comme guide pour la conception des programmes d'études Et les compétences clés
 - 2.2.1. Examen de la législation nationale actuelle en matière d'éducation
 - 2.2.2. Que sont les compétences?
 - 2.2.3. Types de compétences
 - 2.2.4. Compétences clés
 - 2.2.5. Description et composantes des compétences clés
- 2.3. Analyse du programme d'études en Dessin et en Arts Plastiques
 - 2.3.1. Le cursus artistique dans la législation et la réglementation en vigueur
 - 2.3.2. Structure des conceptions curriculaires de la matière Éducation Plastique, Visuelle et Audiovisuelle Blocs de contenus
 - 2.3.3. Structure des programmes d'études du Baccalauréat Artistique Blocs de contenus
- 2.4. Programmation didactique I
 - 2.4.1. Contexte
 - 2.4.2. Objectifs et compétences clés
 - 2.4.3. Contenu Séquençage
 - 2.4.4. Critères d'évaluation et résultats de l'apprentissage
 - 2.4.5. Normes d'apprentissage
 - 2.4.6. Méthodologie
- 2.5. Programmation didactique II
 - 2.5.1. Introduction aux ressources et matériels pédagogiques
 - 2.5.2. Matériels et ressources pour le travail dans l'Enseignement Artistique
 - 2.5.3. Évaluation: procédures et critères de qualification





- 2.5.4. Autres sections du programme à prendre en considération: mesures visant à tenir compte de la diversité et adaptations des programmes d'études Activités TIC et extrascolaires
- 2.6. L'Unité Didactique I
 - 2.6.1. Introduction Concepts
 - 2.6.2. Phases fondamentales du processus de conception de l'unité didactique
 - 2.6.3. Sections composant l'unité didactique
 - 2.6.4. Approfondissement des sections fondamentales
- 2.7. L'Unité Didactique II
 - 2.7.1. Programmation didactique dans les cycles de formation professionnelle
 - 2.7.2. L'Unité Didactique (unité de travail) dans les cycles de formation
 - 2.7.3. Conditions générales à remplir par les unités didactiques ou de travail
 - 2.7.4. La validation des unités didactiques ou des unités de travail
 - 2.7.5. La conception et le développement d'unités didactiques/de travail en tant qu'axe de recherche et d'innovation pédagogiques
- 2.8. Programmation d'une Unité Didactique
 - 2.8.1. L'unité didactique dans l'Enseignement Secondaire Obligatoire et le Baccalauréat: conception en termes de compétences
 - 2.8.2. Formulation des objectifs Didactiques
 - 2.8.3. Le contenu
 - 2.8.4. Objectifs, contenu et compétences
 - 2.8.5. Méthodologie: principes didactiques
 - 2.8.6. Les activités
 - 2.8.7. Critères d'évaluation et normes d'apprentissage évaluables
 - 2.8.8. Programmation d'une unité de travail
- 2.9. Exemples d'unités didactiques
 - 2.9.1. Normes utilisées pour illustrer les unités didactiques
 - 2.9.2. Exemple (Enseignement Secondaire Obligatoire)
 - 2.9.3. Exemple (Baccalauréat)
 - 2.9.4. Identification du diplôme pour lequel les unités d'enseignement sont exemplifiées
 - 2.9.5. L'Unité Didactique en EFP
 - 2.9.6. Exemples

Module 3. Didactiques du Dessin et des Arts Plastiques

- 3.1. Didactique générale et théories de l'apprentissage
 - 3.1.1. Introduction au concept de didactique
 - 3.1.2. Qu'est-ce que l'apprentissage? Comment se déroule-t-il?
 - 3.1.3. Introduction aux théories de l'apprentissage et à leurs auteurs
 - 3.1.4. Influence du cognitivisme sur l'éducation
 - 3.1.5. L'apprenant au centre: l'apprentissage significatif
- 3.2. Théories de l'apprentissage appliquées à l'Art
 - 3.2.1. La psychologie du développement: Jean Piaget
 - 3.2.2. Luquet et Lowenfeld: étapes du développement grapho-plastique
 - 3.2.3. Modèles cognitifs et art: Eisner, Gardner, Read
 - 3.2.4. La théorie de la Gestalt et ses lois
 - 3.2.5. Perception et pensée visuelle: Rudolf Arnheim
- 3.3. Techniques et stratégies d'apprentissage appliquées à l'Art
 - 3.3.1. Introduction La relation apprentissage-stratégies
 - 3.3.2. Types de stratégies: primaires, secondaires, polyvalentes
 - 3.3.3. Techniques pour apprendre à apprendre L'orientation à l'étude
 - 3.3.4. Outils qui améliorent le processus d'apprentissage
 - 3.3.5. Nouvelles contributions pour améliorer l'apprentissage
 - 3.3.6. Théories et stratégies pour favoriser la créativité
 - 3.3.7. La pensée latérale et ses techniques Edward de Bono
 - 3.3.8. Techniques et méthodes pour développer la créativité
 - 3.3.9. Les cartes mentales en tant qu'organismes graphiques
- 3.4. Méthodologies d'enseignement
 - 3.4.1. Méthodologie des ateliers
 - 3.4.2. Expression créative et libre expression
 - 3.4.3. L'Éducation Artistique en tant que discipline (DBAE) et autres initiatives/approches
 - 3.4.4. Introduction au postmodernisme
 - 3.4.5. L'éducation artistique postmoderne
 - 3.4.6. Culture visuelle
 - 3.4.7. Méthodologies artistiques pour la recherche et l'innovation dans l'éducation
- 3.5. Difficultés d'apprentissage
 - 3.5.1. Difficultés liées à la perception visuospatiale
 - 3.5.2. Déficiences visuelles
 - 3.5.3. Problèmes de vision des couleurs
- 3.6. Problèmes de vision des couleurs
 - 3.6.1. La motivation: un facteur clé
 - 3.6.2. Activités de socialisation
 - 3.6.3. Activités d'interdisciplinarité et de transdisciplinarité
 - 3.6.4. Activités pour le multiculturalisme
 - 3.6.5. Web 2.0 Principes éducatifs et sociaux
 - 3.6.6. Activités pour le collège et le Baccalauréat Référentiels d'activités
 - 3.6.7. Activités basées sur des projets. eTwinning
 - 3.6.8. Travailler avec des applications éducatives dans le domaine de l'art
- 3.7. Ressources pédagogiques I
 - 3.7.1. Concepts préliminaires
 - 3.7.2. Classifications
 - 3.7.3. Facteurs à prendre en compte dans la sélection et/ou le développement de ressources pour le Dessin et les Arts Plastiques
 - 3.7.4. Le manuel
 - 3.7.5. L'image fixe
 - 3.7.6. Le tableau noir
 - 3.7.7. Espaces scolaires, excursions et sorties
- 3.8. Ressources pédagogiques II: ressources TIC
 - 3.8.1. Éduquer dans et avec les technologies
 - 3.8.2. Supports: tableau blanc interactif, ordinateurs et appareils mobiles
 - 3.8.3. Applications et programmes utiles pour l'enseignement du dessin et des arts plastiques
 - 3.8.4. Internet
 - 3.8.5. Environnements dans le cloud
 - 3.8.6. Outils sociaux et collaboratifs: blog, Wiki, Webquest et chasse au trésor
 - 3.8.7. Amélioration/innovation des ressources et de l'enseignement
 - 3.8.8. Le livre de l'artiste
 - 3.8.9. Le portfolio et le portfolio électronique
 - 3.8.10. Audiovisuel et multimédia
 - 3.8.11. Réalité virtuelle et réalité augmentée
 - 3.8.12. Jeux vidéo et gamification



- 3.9. Évaluation Principes généraux
 - 3.9.1. Concept d'évaluation éducative Principes et fonctions
 - 3.9.2. Quand évaluons-nous? Phases et processus
 - 3.9.3. Que faut-il évaluer? Taxonomie de Bloom
 - 3.9.4. Avec quoi évaluons-nous? Techniques générales et instruments d'évaluation
 - 3.9.5. Critères
- 3.10. L'évaluation dans le domaine de l'Art
 - 3.10.1. L'Éducation Artistique et son évaluation Considérations générales
 - 3.10.2. Domaines de connaissances artistiques à évaluer Eisner
 - 3.10.3. Stratégies et instruments d'évaluation de l'apprentissage artistique
 - 3.10.4. La rubrique et l'item comme outils de suivi de l'apprentissage
 - 3.10.5. Autres aspects à prendre en compte dans l'évaluation des travaux et des exercices

“

Ce programme 100% en ligne vous permet d'acquérir les méthodologies artistiques nécessaires à la recherche et à l'innovation dans le domaine de l'éducation"

05

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***.





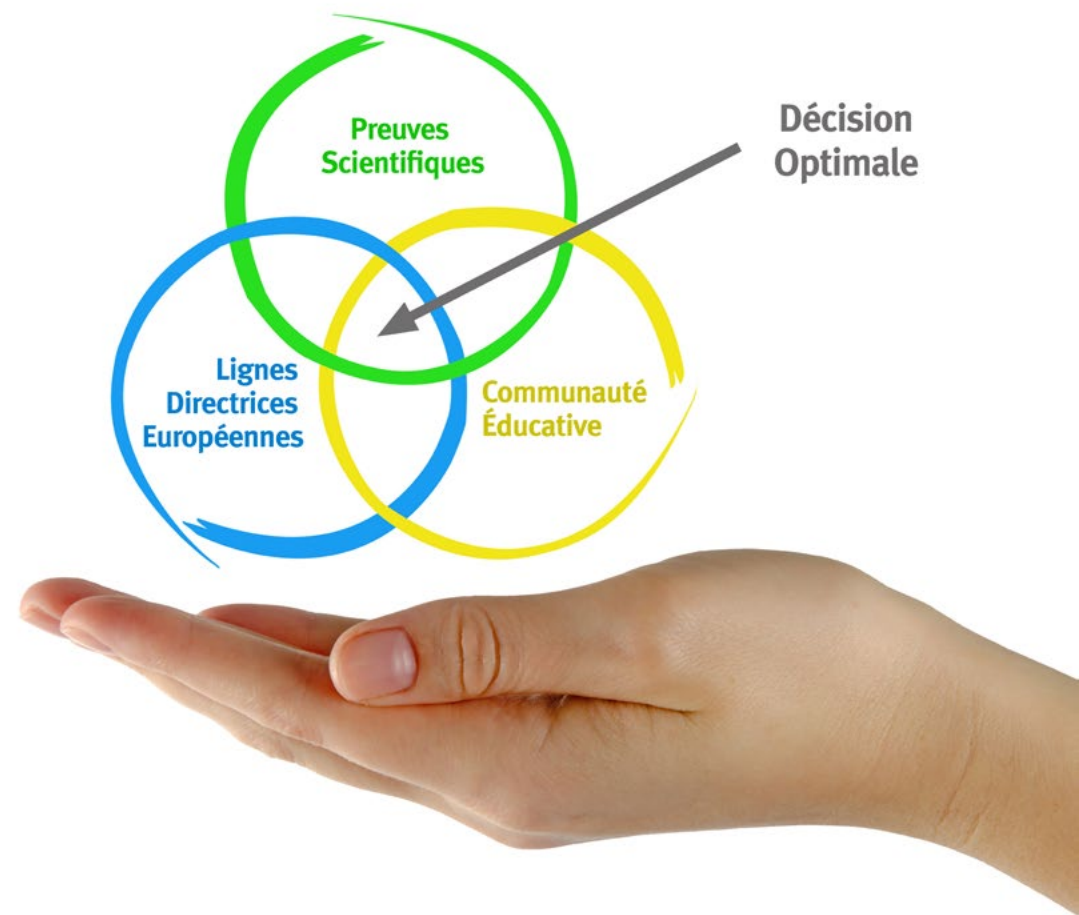
“

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.

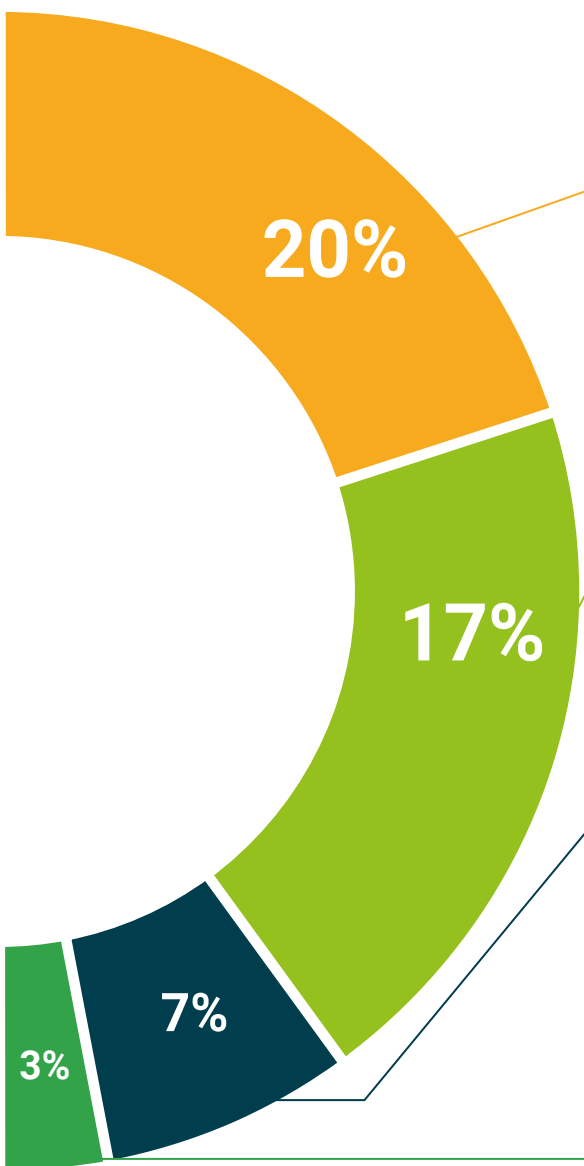
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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.



06

Diplôme

Le Certificat Avancé en Formation de l'Enseignant de Dessin et Arts Plastiques dans l'Enseignement Secondaire 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.



“

Complétez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans déplacements, ni formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Formation de l'Enseignant de Dessin et Arts Plastiques dans l'Enseignement Secondaire** 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 Formation de l'Enseignants de Dessin et Arts Plastiques dans l'Enseignement Secondaire**

N° d'heures officielles: **450 h.**



*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.



Certificat Avancé

En Formation de l'Enseignants
de Dessin et Arts Plastiques
dans l'Enseignement Secondaire

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Formation de l'Enseignant de
Dessin et Arts Plastiques dans
l'Enseignement Secondaire

