

Mastère Avancé

Implantation de Projets Éducatifs,
Robotique et Imprimerie 3D





Mastère Avancé

Implantation de Projets Éducatifs, Robotique et Imprimerie 3D

Modalité: En ligne

Durée: 2 ans

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 3.000 h.

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/education/mastere-avance/master-avance-implantation-projets-educatifs-robotique-imprimerie-3d

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 18

04

Direction de la formation

page 24

05

Structure et contenu

page 30

06

Méthodologie

page 58

07

Diplôme

page 66

01

Présentation

L'objectif principal des centres éducatifs est de parvenir à renforcer les compétences et les capacités des étudiants. Les projets éducatifs qui sont développés dans ces institutions visent à faire ressortir le meilleur de chaque étudiant et, bien sûr, dans le monde d'aujourd'hui, les nouvelles technologies sont immergées dans ces projets. Les enseignants sont les principaux acteurs travaillant dans ce domaine et doivent donc être formés pour faire progresser leur profession grâce à des spécialisations telles que celle-ci, axée sur l'implantation de Projets Éducatifs, Robotique et Imprimerie 3D.



“

Les enseignants doivent actualiser leurs compétences et leurs aptitudes pour faire progresser leur profession. Dans ce Mastère Avancé, nous vous donnons les clés de l'Implantation de Projets Éducatifs, Robotique et Imprimerie 3D”

Un centre éducatif qui veut être une référence et vise la qualité et l'efficacité dans ses pratiques doit être un expert dans la programmation et la mise en œuvre de projets éducatifs. Ces derniers temps, l'un des domaines les plus innovants et les plus attrayants de ces projets est la robotique et l'impression 3D. En ce sens, la robotique est considérée comme l'un des meilleurs outils d'apprentissage à introduire en classe, car elle permet de développer des projets innovants grâce auxquels les élèves peuvent développer leurs aptitudes et leurs compétences.

Ce Mastère Avancé promeut une vision globale qui permettra la mise en œuvre, ou la transformation, des projets éducatifs destinés à constituer l'essence du centre, quelle que soit leur nature. Cette spécialisation permettra aux centres éducatifs de construire, à partir des connaissances scientifiques appropriées, les piliers fondamentaux du projet éducatif, en tenant compte de chacun des facteurs à prendre en compte dans le processus de programmation et de mise en œuvre. Sans cela, les écoles restent dans un état de flottement, gaspillent du temps et de l'argent et, surtout, ne parviennent pas à tracer un chemin suffisamment stable pour que les élèves puissent y marcher et développer pleinement leurs capacités et leur potentiel.

Ce programme est unique car il parvient à offrir les outils nécessaires pour construire ce noyau du centre éducatif afin qu'il soit durable, viable et, bien sûr, efficace. En plus d'être un moyen de fournir aux enseignants divers outils pour aider à motiver et à soutenir l'apprentissage des élèves, afin de générer un nouveau profil pour les enseignants du 21^{ème} siècle.

Tout au long de cette spécialisation, l'étudiant parcourra toutes les approches actuelles dans les différents défis que pose sa profession. Une démarche de haut niveau qui se convertira en un processus d'amélioration, non seulement sur le plan professionnel, mais aussi sur le plan personnel.

Ce défi est l'un des engagements sociaux de TECH: aider des professionnels hautement qualifiés à se spécialiser et à développer leurs compétences personnelles, sociales et professionnelles pendant la formation.

Nous ne nous contenterons pas de transmettre à l'étudiant les connaissances théoriques que nous proposons, mais nous lui montrerons une autre façon d'étudier et d'apprendre, plus organique, plus simple et plus efficace. Nous nous efforcerons de vous garder motivé et de susciter en vous la passion d'apprendre. Nous vous encouragerons à réfléchir et à développer votre esprit critique.

Ce **Mastère Avancé en Implantation de Projets Éducatifs, Robotique et Imprimerie 3D** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel sur la scène universitaire. Les caractéristiques les plus marquantes sont les suivantes:

- ♦ Les dernières technologies en matière de logiciels d'enseignement en ligne
- ♦ Le système d'enseignement intensément visuel qui est soutenu par un contenu graphique et schématique facile à assimiler et à comprendre
- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en activité
- ♦ Les systèmes vidéo interactifs de pointe
- ♦ L'enseignement soutenu par la télépratique
- ♦ Les systèmes de mise à jour et de recyclage continus
- ♦ L'apprentissage auto-régulable: compatibilité totale avec d'autres professions
- ♦ Les exercices pratiques d'auto-évaluation et de vérification de l'apprentissage
- ♦ Groupes de soutien et synergies éducatives: questions à l'expert, forums de discussion et de connaissances
- ♦ La communication avec l'enseignant et le travail de réflexion individuel
- ♦ La disponibilité de l'accès aux contenus à partir de tout appareil fixe ou portable avec une connexion internet
- ♦ Les banques de documentation complémentaire sont disponibles en permanence, même après le cours



Une spécialisation de haut niveau scientifique, soutenue par un développement technologique avancé et l'expérience pédagogique des meilleurs professionnels"

“

Une spécialisation créée pour les professionnels qui aspirent à l'excellence et qui vous permettra d'acquérir de nouvelles compétences et stratégies de manière fluide et efficace"

Le corps enseignant est composé de professionnels en activité. De cette manière, TECH s'assure d'offrir l'objectif d'actualisation pédagogique qu'il vise. Une équipe pluridisciplinaire de professionnels qualifiés et expérimentés dans différents environnements, qui développeront efficacement les connaissances théoriques, mais surtout, ils mettront au service de la spécialisation les connaissances pratiques issues de leur propre expérience : une des qualités différentielles de ce Mastère Avancé.

Cette maîtrise du sujet est complétée par l'efficacité de la conception méthodologique de ce Mastère Avancé. Conçu par une équipe pluridisciplinaire d'experts en *e-learning* il intègre les dernières avancées en matière de technologie éducative. De cette façon, vous pourrez étudier avec une gamme d'outils multimédias pratiques et polyvalents qui vous donneront l'opérabilité dont vous avez besoin dans la spécialisation.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes : une approche qui conçoit l'apprentissage comme un processus éminemment pratique. Pour y parvenir à distance, on utilise la télépratique. Grâce à un système vidéo interactif innovant et au *learning from an expert*, vous pouvez acquérir les connaissances comme si vous étiez confronté au scénario que vous êtes en train d'apprendre. Un concept qui vous permettra d'intégrer et de consolider l'apprentissage d'une manière plus réaliste et permanente.

Une immersion profonde et complète dans les stratégies et les approches de l'Implantation de Projets Éducatifs, Robotique et Imprimerie 3D.



02 Objectifs

L'objectif est de former des professionnels hautement qualifiés pour une expérience professionnelle. Un objectif qui se complète de manière globale, avec la promotion du développement humain qui jette les bases d'une société meilleure. Cet objectif se concrétise en aidant les professionnels à atteindre un niveau de compétence et de contrôle beaucoup plus élevé. Un objectif que vous pouvez considérer comme acquis, avec une spécialisation de haute intensité et de haute précision.

Dilectio
nec
per
Lorem ipsum
lacinia ac enim
Quisque sit amet
mauris blandit in
Ut non mi blandit, sa
et volutpat nisi mollis.
interdum risus, in elem
Vestibulum id nulla num
vehicula. Aliquam turpis le
viverra arcu. Donec sagittis
Ut egestas luctus suscipit. Nulla
ullamcorper lobortis elementum
mauris sit amet erat vulputate
fermentum. Integer mollis in tortor
egret purus sed dolor venenatis fring
Mortis eget lacus id urna vestibulum luctu
in nec euismod augue. Lorem ipsum
neque velit, non pharetra arcu semper mollis
Curabitur pellentesque arcu semper mollis
augue urna, facilisis ac nisl ut, bibendum per
Quisque ullamcorper convallis et, at tempus
nisi in condimentum blandit nulla. Maecenas
volutpat lectus a neque moris, nec proligue nulla
Fusce sed euismod nisi integer dignissim diam non
et gravida augue. Duis ut velit, non. Pellentesque
malesuada fermentum. Quisque sit amet, nisi quis ullamcorper
nisi, vel sagittis diam eros at quam. Nam quis ullamcorper
blandit nisi lectus et ultrices proin nulla Curabitur

CHAPTER TH

“

Si votre objectif est de vous améliorer dans votre profession, d'acquérir une qualification qui vous permettra de rivaliser avec les meilleurs, ne cherchez pas plus loin: bienvenue à TECH”



Objectifs généraux

- ◆ Connaître les éléments les plus importants du projet éducatif
- ◆ Former des personnes dans le domaine de l'éducation afin d'améliorer les projets éducatifs qu'elles utilisent, ou de développer un projet innovant de leur propre création ou basé sur des preuves
- ◆ Étudier chacune des phases de programmation et de mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Analyser les facteurs essentiels à prendre en compte dans la programmation et la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Pour avoir une vision globale de l'ensemble du processus et pas seulement une position partielle
- ◆ Comprendre le rôle de chacun des agents éducatifs dans chaque phase de la programmation et de la mise en œuvre du projet éducatif
- ◆ Approfondir les facteurs essentiels de réussite du projet éducatif
- ◆ Devenir un expert dans la gestion ou la participation à un projet éducatif de qualité
- ◆ Former les enseignants de l'enseignement Préscolaire, Primaire et secondaire aux matériels et méthodologies qui améliorent la motivation, la créativité et l'innovation par le biais de la Robotique Éducative, Programmation et Impression 3D
- ◆ Apprendre à planifier de manière transversale et curriculaire dans toutes les étapes de l'éducation, où les professionnels de l'éducation peuvent incorporer les nouvelles technologies et méthodologies en classe
- ◆ Sensibiliser les enseignants à l'importance d'une transformation de l'enseignement, motivée par les nouvelles générations
- ◆ Découvrir de nouveaux modèles d'apprentissage et l'application de la Robotique Éducative pour motiver les élèves à s'orienter vers des carrières technologiques
- ◆ Apprentissage pratique de la conception et de l'impression 3D
- ◆ Faciliter les compétences et les capacités pour les relations des nouvelles salles de classe de l'avenir





Objectifs spécifiques

- ◆ Comprendre le concept de projet éducatif
- ◆ Étudier les approches les plus populaires des projets éducatifs
- ◆ Connaître le début des projets éducatifs innovants
- ◆ Analyser l'objectif des projets éducatifs
- ◆ Déterminer les objectifs d'apprentissage et le processus pour les atteindre
- ◆ Évaluer les centres possibles où le projet éducatif peut être mis en œuvre
- ◆ Savoir quels sont les facteurs clés dans la programmation et la mise en œuvre des projets éducatifs
- ◆ Apprendre quels agents sont impliqués dans le processus de programmation et de mise en œuvre des projets éducatifs
- ◆ Comprendre le contenu du projet éducatif
- ◆ Développer les objectifs poursuivis par les centres avec l'élaboration du projet éducatif
- ◆ Analyser les résultats qui seront obtenus avec le projet éducatif
- ◆ Comprendre tous les aspects clés de l'élaboration de la programmation et de la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Connaître les types de projets éducatifs les plus courants dans les écoles
- ◆ Découvrir les projets éducatifs les plus innovants du moment
- ◆ Comprendre la variété des possibilités de programmation et de mise en œuvre de projets éducatifs
- ◆ Analyser les projets éducatifs les plus courants et les plus innovants dans le domaine de la technologie
- ◆ Étudier les projets éducatifs basés sur les méthodologies les plus innovantes
- ◆ Comprendre les projets éducatifs axés sur les valeurs qui améliorent divers facteurs du processus d'enseignement et d'apprentissage
- ◆ Déterminer le concept de projets fondés sur des données probantes
- ◆ Apprendre à développer un projet fondé sur des preuves dans toutes ses phases
- ◆ Connaître les projets d'éducation artistique les plus importants et les plus innovants
- ◆ Découvrir les projets d'éducation à la santé les plus nécessaires dans un centre éducatif
- ◆ Analyser les projets d'éducation sportive susceptibles d'intéresser les écoles
- ◆ Comprendre les types de projets éducatifs pour l'apprentissage des langues
- ◆ Comprendre les types de projets éducatifs pour générer l'excellence dans les écoles
- ◆ Analyser les facteurs et les mesures les plus importants à prendre par l'école pour atteindre une excellence significative
- ◆ Découvrir d'autres projets d'innovation éducative possibles, en plein essor au niveau international
- ◆ Découvrir les avantages de la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Étudier les bénéfices générés dans l'école en tant qu'institution
- ◆ Analyser l'amélioration de l'identité, du style et de la présence de l'école
- ◆ Découvrir les avantages pour les étudiants et leurs familles
- ◆ Comprendre les avantages pour les éducateurs et autres agents éducatifs
- ◆ Apprendre la positivité du climat scolaire dans la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Comprendre les avantages du projet éducatif en tant que moteur de l'école
- ◆ Mettre en évidence l'amélioration du style de gestion de l'école
- ◆ Étudier le processus de génération de leaders comme un avantage du projet éducatif
- ◆ Étudier l'amélioration de l'alignement de la mission, de la vision et des valeurs promues par l'école
- ◆ Analyser les progrès éducatifs favorisés par la mise en œuvre d'un projet éducatif de qualité

- ◆ Découvrir les avantages de l'adaptation à l'environnement dans la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ S'informer sur l'amélioration du cadre de vie, d'apprentissage et de travail développé dans la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Élargir les connaissances dans le domaine de l'amélioration des relations avec l'environnement et avec les autres écoles
- ◆ Développer une étude sur les avantages de l'approfondissement de l'idéologie et du style du centre éducatif par la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Comprendre tous les facteurs et circonstances qui influencent le processus de programmation et de mise en œuvre des projets éducatifs
- ◆ Comprendre les obstacles que le projet éducatif doit surmonter
- ◆ Étudier la portée du projet éducatif
- ◆ Comprendre les ressources personnelles nécessaires à la programmation et à la mise en œuvre d'un projet éducatif de qualité
- ◆ Déterminer les facteurs économiques nécessaires à la viabilité du projet éducatif
- ◆ Considérer l'importance de la transparence dans un projet éducatif
- ◆ Étudier l'implication nécessaire de chacun des acteurs de l'éducation
- ◆ Examiner les facteurs de qualité nécessaires à la création d'un projet éducatif
- ◆ Analyser les éventuelles situations de difficulté dans la programmation et la mise en œuvre de projets éducatifs
- ◆ Connaître les types d'analyse des résultats du projet éducatif
- ◆ Analyser les facteurs les plus importants dans la phase de programmation du projet éducatif
- ◆ Étudier de manière holistique les circonstances à prendre en compte dans la phase de programmation du projet éducatif
- ◆ Enquêter sur l'environnement social nécessaire avant la mise en œuvre du projet éducatif
- ◆ Déterminer les aspects psychologiques les plus importants pour la programmation adéquate du projet éducatif
- ◆ Comprendre les facteurs de l'environnement culturel qui déterminent l'efficacité de la programmation d'un projet éducatif
- ◆ Développer le domaine des nouvelles technologies pertinentes pour la planification d'un projet éducatif
- ◆ Approfondir le cadre éthique à prendre en compte dans la programmation des projets éducatifs
- ◆ Comprendre l'environnement commercial nécessaire à la programmation de projets éducatifs
- ◆ Apprécier la nécessité d'une cohésion entre les buts et objectifs du centre et la programmation du projet éducatif
- ◆ Considérer le domaine de la famille et de l'étudiant comme un facteur fondamental dans la programmation des projets éducatifs
- ◆ Analyser les agents éducatifs impliqués dans la programmation d'un projet éducatif
- ◆ Déterminer les étapes pour réaliser efficacement une analyse SWOT afin de guider le processus de programmation du projet éducatif
- ◆ Comprendre le cadre réglementaire applicable à l'intégration du projet éducatif dans l'école
- ◆ Considérer les facteurs essentiels pour l'intégration du projet éducatif dans le centre
- ◆ Analyser l'intégration du projet éducatif dans le plan d'action tutorale de l'établissement
- ◆ Étudier l'intégration du projet éducatif dans le plan d'absentéisme scolaire
- ◆ Déterminer comment intégrer le projet éducatif dans le plan d'inclusion scolaire du centre
- ◆ Examiner le processus d'intégration du projet éducatif dans le plan de coexistence et d'égalité du centre
- ◆ Étudier les étapes de l'intégration du projet éducatif dans le plan de transition de l'école entre les étapes
- ◆ Développer des moyens d'intégrer le projet éducatif dans le plan de promotion de la lecture du centre

- ◆ Réfléchir à l'élaboration d'un plan d'accueil de l'école qui intègre le projet éducatif de l'établissement
- ◆ Convenir du processus d'assimilation du projet éducatif par chacun des agents éducatifs du centre
- ◆ Comprendre la méthode d'intégration du projet éducatif dans le règlement intérieur de l'école
- ◆ Étudier d'autres domaines possibles d'intégration du projet éducatif dans différents domaines au sein de la structure du centre
- ◆ Connaître les étapes fondamentales pour la mise en œuvre d'un projet éducatif efficace et efficient
- ◆ Déterminer les facteurs clés pour une mise en œuvre adéquate et de qualité du projet éducatif
- ◆ Comprendre la portée nécessaire du leadership dans la phase de mise en œuvre du projet éducatif
- ◆ Analyser la préparation essentielle à la mise en œuvre du projet éducatif dans le centre
- ◆ Étudier la situation dans la phase de mise en œuvre du projet éducatif
- ◆ Déterminer l'importance du domaine de la sensibilisation dans la phase de mise en œuvre du projet éducatif
- ◆ Apprendre à élaborer les étapes de la phase de mise en œuvre du projet éducatif
- ◆ Connaître les différentes manières de mener à bien la mise en œuvre du projet éducatif au centre
- ◆ Étudier le suivi et les évaluations nécessaires à la mise en œuvre réussie d'un projet éducatif de qualité
- ◆ Déterminer la refonte du projet éducatif après sa mise en œuvre
- ◆ Approfondir la coordination nécessaire à la bonne mise en œuvre du projet éducatif
- ◆ Répondre à la nécessité de la participation des différents acteurs éducatifs dans la phase de mise en œuvre du projet éducatif
- ◆ Analyser les termes et les rôles les plus importants dans les domaines de la Gestion, de la direction et du Leadership
- ◆ Connaître les éléments du *coaching* importants dans la programmation et la mise en œuvre de projets éducatifs
- ◆ Comprendre les éléments du *coaching* les plus importants dans la direction d'une équipe
- ◆ Travailler sur la procédure permettant de favoriser la participation de tous les agents à la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Étudier le processus de transformation du centre à travers le leadership
- ◆ Étudier l'importance du langage et de la communication dans ce processus
- ◆ Étudier les structures de leadership les plus importantes
- ◆ Développer une procédure de conduite du projet basée sur des valeurs
- ◆ Apprendre le processus de choix, de formation et d'accompagnement des leaders dans l'école
- ◆ Connaître le système de délégation des fonctions et des rôles dans la conduite d'un projet éducatif
- ◆ Analyser la procédure pour défendre le projet éducatif du centre
- ◆ Comprendre l'importance de la formation théorique et pratique dans les bases du projet
- ◆ Étudier la gestion, le leadership et la direction du projet éducatif dans toutes ses phases
- ◆ Étudier la manière la plus efficace de faire face aux obstacles éventuels dans le domaine de la direction et de la gestion d'un projet éducatif
- ◆ Apprendre les facteurs de risque à prendre en compte dans l'ensemble du processus
- ◆ Développer un processus d'évaluation de la direction et de la gestion du projet éducatif
- ◆ Apprendre tous les aspects de la planification et de la gestion économique-financière nécessaires à la programmation et à la mise en œuvre de projets éducatifs
- ◆ Étudier le processus d'analyse situationnelle du centre

- ♦ Examiner l'aspect économique en fonction de la typologie du projet
- ♦ Apprendre les termes et les processus nécessaires à une étude de marché éducative efficace et réaliste
- ♦ Développer une stratégie commerciale en accord avec les objectifs de programmation du projet
- ♦ Rechercher les techniques de projection et d'estimation des coûts les plus appropriées pour le projet
- ♦ Découvrir l'importance du contexte économique de l'étude technique
- ♦ Pour connaître les étapes du dimensionnement et de l'optimisation d'un projet
- ♦ Apprendre le processus de prise de décision en matière de localisation
- ♦ Comprendre les effets économiques organisationnels qui influencent la programmation et la mise en œuvre des projets éducatifs
- ♦ Étudier le rôle du cadre juridique et des investissements liés au projet
- ♦ Analyser les avantages du projet et la nécessité de la construction de la trésorerie
- ♦ Étudier les critères d'évaluation les plus importants pour un projet éducatif
- ♦ Assimiler le processus d'analyse de risque et de sensibilité dans la programmation et la mise en œuvre de projets éducatifs
- ♦ Comprendre les termes les plus importants du *marketing* éducatif
- ♦ Connaître les aspects fondamentaux nécessaires à une publicité efficace d'un projet éducatif
- ♦ Découvrir le besoin de *marketing* dans la mise en œuvre d'un projet éducatif dans le domaine de l'éducation
- ♦ Analyser le processus de planification des activités
- ♦ Apprendre les phases nécessaires pour l'analyse, la fixation des objectifs, la conception de la stratégie et l'évaluation dans le domaine du *marketing* du projet éducatif
- ♦ Étudier la segmentation du marché et de la clientèle
- ♦ Identifier les besoins des clients afin de concevoir un *marketing* efficace et réaliste
- ♦ Développer des techniques appropriées pour positionner et construire une marque personnelle
- ♦ Étudier la créativité publicitaire dans les projets éducatifs
- ♦ Apprendre à créer des publicités dans l'environnement numérique
- ♦ Analyser tous les domaines nécessaires dans le domaine du *marketing* et de la publicité en ce qui concerne l'offre éducative
- ♦ Découvrez les réseaux sociaux les plus importants à utiliser dans le *marketing* et la publicité du projet éducatif
- ♦ Comprendre le processus d'utilisation de chacun d'entre eux afin d'obtenir une efficacité optimale
- ♦ Étudier les phases de développement des campagnes publicitaires dans le cadre du projet éducatif
- ♦ Apprendre à créer et à gérer des stratégies de *marketing* pour les entreprises de Services
- ♦ Comprendre tous les domaines nécessaires liés aux stratégies de *marketing*
- ♦ Analyser le processus d'évaluation de la rentabilité des campagnes
- ♦ Sensibiliser les enseignants aux nouvelles tendances éducatives et à l'orientation de leur rôle dans l'éducation
- ♦ Faciliter la connaissance des nouvelles compétences des technologies de l'information et de la communication
- ♦ Préparer les enseignants à conduire des changements éducatifs au sein de la classe afin de créer des environnements qui améliorent les performances des élèves
- ♦ Introduire les théories d'apprentissage liées à la Robotique Éducative
- ♦ Fournir une base pour l'application de la pédagogie de la robotique en classe
- ♦ Se renseigner sur les aspects juridiques et éthiques de la robotique et de l'impression 3D
- ♦ Enseigner les compétences de STEAM comme modèle d'apprentissage

- ◆ Transférer l'enseignant dans de nouveaux environnements physiques qui améliorent la pratique éducative
- ◆ En savoir plus sur les compétences en matière de pensée computationnelle
- ◆ Transformer les salles de classe en espaces de travail pour leur propre apprentissage
- ◆ Rapprocher les enseignants des connaissances liées au fonctionnement du cerveau
- ◆ Apprendre à l'enseignant à transformer la méthodologie traditionnelle en une méthodologie ludique
- ◆ Savoir ce qu'est un robot, les types et les éléments qui le composent
- ◆ Comprendre les lois de la robotique
- ◆ Apprendre des techniques *Do it Yourself*, pour développer la créativité des étudiants
- ◆ Connaître les aspects de la Robotique et de la robotique éducative
- ◆ Comprendre les différentes applications pédagogiques dans l'intervention éducative
- ◆ Apprendre les principes fondamentaux de la pensée computationnelle et l'utiliser comme une compétence de résolution de problèmes
- ◆ Analyser la pensée algorithmique
- ◆ Acquérir la méthodologie de travail en robotique éducative
- ◆ Apprendre à maintenir un état *flow* entre la difficulté du défi et les capacités de l'apprenant
- ◆ Évaluer l'évolution des nouvelles technologies dans les premiers cycles
- ◆ Apprendre l'importance de la compétence numérique dans l'enseignement
- ◆ Apprendre la répercussion entre l'Intelligence Émotionnelle et la Robotique Éducative
- ◆ Expliquer l'émergence de la robotique dans l'éducation de la petite enfance
- ◆ Incorporer la robotique comme ressource d'apprentissage dans les premiers cycles
- ◆ Distinguer différents outils complémentaires
- ◆ En savoir plus sur les différentes ressources robotiques comme alternatives dans la salle de classe
- ◆ Travailler avec des logiciels pour initier les étudiants à la programmation
- ◆ Travailler avec Beebot comme un robot pour les débutants
- ◆ Pour en savoir plus sur les contributions de Bee-Bot dans l'Éducation
- ◆ Analyser le fonctionnement de Bee-Bot
- ◆ Créer des sessions avec BeeBot
- ◆ Découvrez d'autres ressources Bee-Bot pour les enseignants
- ◆ Pour apprendre à mettre en relation des contenus avec la robotique
- ◆ Apprendre à développer des activités de robotique au niveau de l'école primaire
- ◆ Développer les compétences de travail en équipe chez les enseignants
- ◆ Transférer une nouvelle méthode d'apprentissage pour motiver les étudiants à enquêter et à entreprendre
- ◆ Comprendre la relation entre la Robotique Éducative et le programme scolaire
- ◆ Identifier les principes scientifiques et technologiques à appliquer en classe
- ◆ Incorporer l'utilisation d'outils robotiques dans la classe
- ◆ Apprendre à connaître les kits Lego Robotics et leurs composants électroniques
- ◆ Acquérir les premières notions de mécanique en construisant un robot
- ◆ Comprendre les différents capteurs et leurs applications pour le mouvement du Robot
- ◆ Découvrir l'application mobile du Robot mBot
- ◆ Apprenez différentes stratégies de résolution de problèmes pour stimuler l'instinct d'investigation des élèves
- ◆ Concevoir différents supports didactiques pour la classe
- ◆ Initier les enseignants à l'utilisation de la robotique avancée pour aider les élèves à relever les défis
- ◆ Travailler avec la robotique comme élément de motivation et d'orientation dans les carrières de l'avenir

- ◆ Application de la robotique éducative comme sujet de programme dans la classe de l'école secondaire
- ◆ Connaître les ressources technologiques avec lesquelles nous pouvons travailler en classe
- ◆ Identifier les différents composants de l'Arduino
- ◆ Comprendre l'importance du *Software* libre dans l'Éducation et comment les utiliser
- ◆ Pour connaître le *Software* de Arduino et d'autres applications en ligne
- ◆ Apprendre à travailler par défis pour une application en classe
- ◆ Découvrez les différents concours internationaux pour encourager la participation et l'apprentissage des élèves
- ◆ Appliquer la Robotique éducative au niveau de l'école secondaire et comment la réaliser
- ◆ Reconnaître les origines de la programmation
- ◆ Analyser l'impact de la programmation dans la classe
- ◆ Montrer l'importance de l'enseignement de la programmation en classe Par où commencer, que faut-il enseigner et comment l'enseigner?
- ◆ Sensibiliser à la nécessité d'un changement éducatif et aux apports de la programmation dans l'expérimentation pédagogique
- ◆ Apprendre à connaître les différents outils de programmation pour les appliquer dans différents cycles éducatifs
- ◆ La plate-forme *Code Org* pour l'introduire à l'école Maternelle et Primaire
- ◆ Découvrir le *Software Kodu* comme une alternative de programmation de jeux vidéo 3D
- ◆ Découvrez la programmation avancée avec le langage *JavaScript*, *C+*, *Phyton* pour Secondaires
- ◆ Connaître le *Software Scratch* pour apprendre la programmation de manière simple
- ◆ Manipuler l'interface de *Scratch* et différencier les éléments qui y apparaissent
- ◆ Apprendre à identifier et à corriger les erreurs de programmation
- ◆ Reconnaître les différents blocs de mouvement et apprendre à les utiliser
- ◆ Choisir l'apparence souhaitée de l'objet ou du scénario choisi
- ◆ Animer nos programmes par l'utilisation de sons
- ◆ Identifier et comprendre le concept de variables et comment les utiliser
- ◆ Reconnaître et différencier les blocs d'événements pour améliorer un programme
- ◆ Comprendre le concept des boucles et des conditionnels comme des concepts de base pour commencer à programmer
- ◆ Apprendre à exporter, importer et partager un projet *Scratch*
- ◆ Connaître les origines et l'évolution de l'Impression 3D
- ◆ Différencier les types de matériaux qui existent pour les imprimantes 3D
- ◆ Décrire les différents modèles d'imprimantes 3D pour comprendre lesquels sont les mieux adaptés aux besoins éducatifs
- ◆ Montrer les applications du design et de l'impression 3D dans différents domaines professionnels
- ◆ Reconnaître les avantages de travailler avec la conception et l'impression 3D
- ◆ Fournir aux enseignants des outils qu'ils pourront utiliser ultérieurement avec leurs élèves
- ◆ Démontrer l'importance de développer l'intelligence spatiale
- ◆ Encourager la créativité et le travail d'équipe chez les étudiants
- ◆ Susciter l'intérêt et la motivation pour l'application des nouvelles technologies
- ◆ Manipuler le *Software TinkerCad* pour apprendre la conception 3D
- ◆ Apprendre à connaître l'interface de *TinkerCad*
- ◆ Créer de nouveaux projets et modifier leurs propriétés
- ◆ Contrôler les différents modes d'affichage
- ◆ Reconnaître et identifier les polyèdres, prismes, pyramides et leurs éléments de base, sommets, faces et arêtes
- ◆ Reconnaître et identifier les corps ronds, cônes, cylindres, sphères et leurs éléments de base



- ◆ Déplacer des objets de l'onglet des objets vers le plan de travail
- ◆ Apprendre à utiliser les opérations de base telles que le regroupement et le dégroupement
- ◆ Comprendre l'utilisation et le fonctionnement de la commande "Hole"
- ◆ Apprendre à copier, dupliquer et supprimer des objets
- ◆ Tester les différentes techniques de modification des objets
- ◆ Ajuster les objets à l'aide des commande *Align* et *mirror*
- ◆ Apprendre à importer des dessins et modèles afin de modifier des dessins et modèles ultérieurs
- ◆ Comprendre le processus de génération d'un fichier imprimable
- ◆ Savoir ce que l'on entend par "enfants ayant des Besoins Éducatifs Spéciaux"
- ◆ Valoriser la Robotique Éducative comme une ressource pour les enfants ayant des besoins Éducatifs Spéciaux
- ◆ Appliquer la robotique éducative comme outil d'inclusion des élèves
- ◆ Transmettre l'importance du rôle de l'éducateur dans la prise en charge des enfants ayant des SEN
- ◆ Identifier la différence entre les TSA et le syndrome d'Asperger
- ◆ Pour en savoir plus sur la Robotique comme thérapie
- ◆ Comprendre les avantages de la Robotique éducative pour les enfants à besoins spécifiques
- ◆ Créer du contenu à appliquer dans les classes SEN

03

Compétences

Une fois que tous les contenus ont été étudiés et que les objectifs du Mastère Avancé en Implantation de Projets Éducatifs, Robotique et Imprimerie 3D ont été atteints, le professionnel aura une compétence et une performance supérieures dans ce domaine. Une approche très complète qui fait la différence dans une spécialisation de haut niveau.



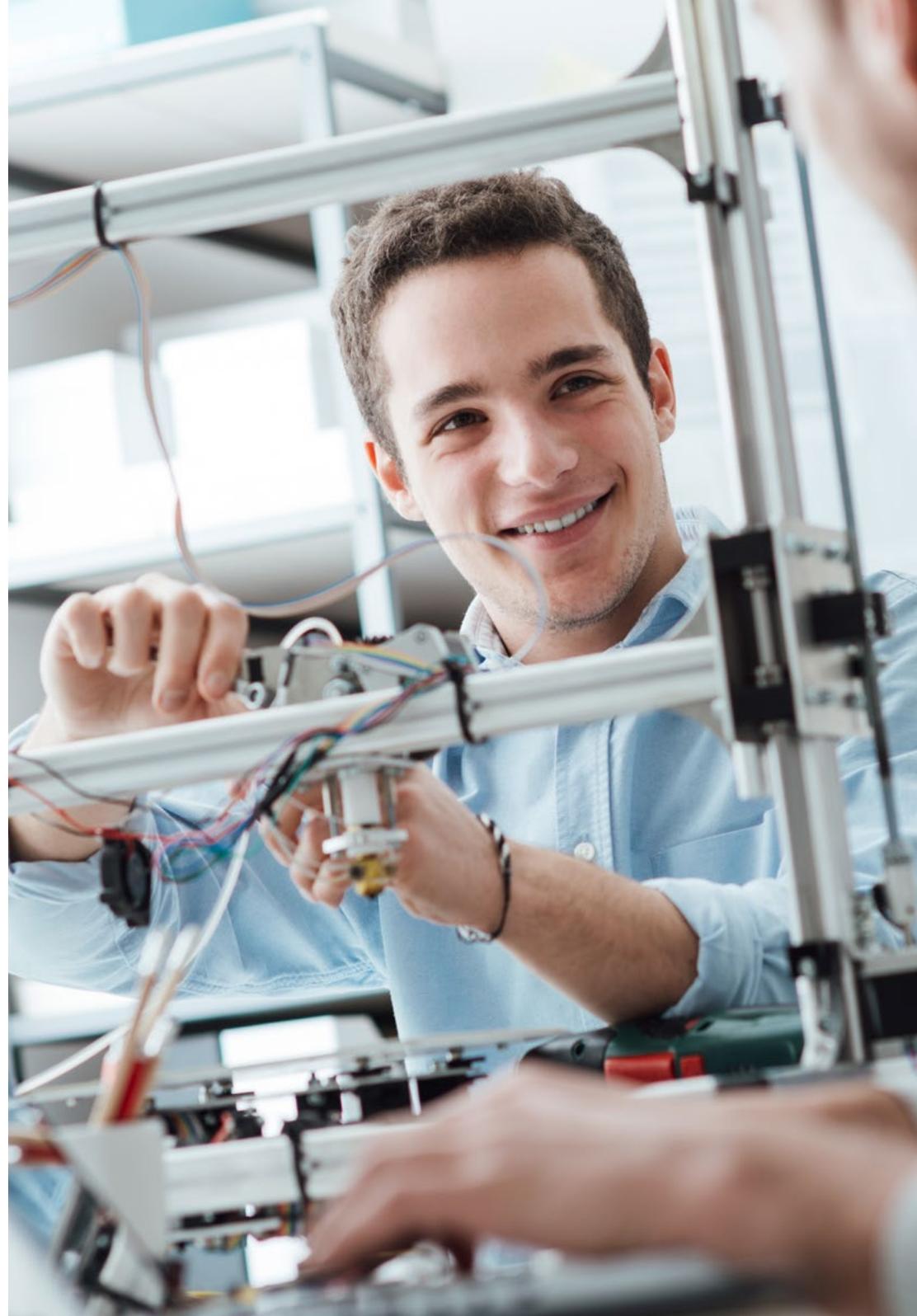


“ Atteindre l'excellence dans n'importe quelle profession exige des efforts et de la persévérance. Mais, surtout, le soutien de professionnels, qui vous donneront l'impulsion dont vous avez besoin, avec les moyens et le support nécessaires. Chez TECH, nous vous offrons tout ce dont vous avez besoin”



Compétences générales

- ◆ Connaître les éléments les plus importants du projet éducatif
- ◆ Améliorer les projets éducatifs en cours, ou développer un projet innovant de sa propre création ou basé sur des données probantes
- ◆ Connaître toutes les phases de programmation et de mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Analyser les facteurs essentiels à prendre en compte dans la programmation et la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Acquérir une vision globale de l'ensemble du processus et pas seulement une position partielle
- ◆ Comprendre le rôle de chacun des agents éducatifs dans chaque phase de la programmation et de la mise en œuvre du projet éducatif
- ◆ Approfondir les facteurs essentiels de réussite du projet éducatif
- ◆ Devenir un expert dans la gestion ou la participation à un projet éducatif de qualité
- ◆ Développer des contenus didactiques pour des cours basés sur la Robotique, la Programmation et l'Impression 3D dans l'enseignement primaire et secondaire
- ◆ Développer des contenus transversaux pour enrichir les matières du programme
- ◆ Développer des activités extrascolaires liées à la Robotique, Programmation et Impression 3D
- ◆ Dispenser un enseignement aux élèves lorsque l'utilisation de ces technologies est requise
- ◆ Surmonter les défis quotidiens en mettant en pratique les concepts et les compétences cognitives liés aux différents domaines du programme et de la pensée informatique





Compétences spécifiques

- ◆ Comprendre le concept de projet éducatif
- ◆ Étudier les approches les plus populaires des projets éducatifs
- ◆ Analyser l'objectif des projets éducatifs
- ◆ Déterminer les objectifs d'apprentissage et le processus pour les atteindre
- ◆ Comprendre le contenu du projet éducatif
- ◆ Développer les objectifs poursuivis par les centres avec l'élaboration du projet éducatif
- ◆ Analyser les résultats qui seront obtenus avec le projet éducatif
- ◆ Découvrir les projets éducatifs les plus innovants du moment
- ◆ Comprendre la variété des possibilités de programmation et de mise en œuvre de projets éducatifs
- ◆ Analyser les projets éducatifs les plus courants et les plus innovants dans le domaine de la technologie
- ◆ Comprendre les projets éducatifs axés sur les valeurs qui améliorent divers facteurs du processus d'enseignement et d'apprentissage
- ◆ Déterminer le concept de projets fondés sur des données probantes
- ◆ Apprendre à développer un projet fondé sur des preuves dans toutes ses phases
- ◆ Découvrir les projets d'éducation à la santé les plus nécessaires dans un centre éducatif
- ◆ Analyser les projets d'éducation sportive susceptibles d'intéresser les écoles
- ◆ Comprendre les types de projets éducatifs pour générer l'excellence dans les écoles
- ◆ Analyser les facteurs et les mesures les plus importants à prendre par l'école pour atteindre une excellence significative
- ◆ Découvrir d'autres projets d'innovation éducative possibles, en plein essor au niveau international
- ◆ Analyser l'amélioration de l'identité, du style et de la présence de l'école
- ◆ Découvrir les avantages pour les étudiants et leurs familles
- ◆ Comprendre les avantages pour les éducateurs et autres agents éducatifs
- ◆ Apprendre la positivité du climat scolaire dans la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Comprendre les avantages du projet éducatif en tant que moteur de l'école
- ◆ Étudier le processus de génération de leaders comme un avantage du projet éducatif
- ◆ Étudier l'amélioration de l'alignement de la mission, de la vision et des valeurs promues par l'école
- ◆ Analyser les progrès éducatifs favorisés par la mise en œuvre d'un projet éducatif de qualité
- ◆ Découvrir les avantages de l'adaptation à l'environnement dans la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Développer une étude sur les avantages de l'approfondissement de l'idéologie et du style du centre éducatif par la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ◆ Déterminer les facteurs économiques nécessaires à la viabilité du projet éducatif
- ◆ Considérer l'importance de la transparence dans un projet éducatif
- ◆ Étudier l'implication nécessaire de chacun des acteurs de l'éducation
- ◆ Examiner les facteurs de qualité nécessaires à la création d'un projet éducatif

- ♦ Analyser les éventuelles situations de difficulté dans la programmation et la mise en œuvre de projets éducatifs
- ♦ Analyser les facteurs les plus importants dans la phase de programmation du projet éducatif
- ♦ Enquêter sur l'environnement social nécessaire avant la mise en œuvre du projet éducatif
- ♦ Déterminer les aspects psychologiques les plus importants pour la programmation adéquate du projet éducatif
- ♦ Considérer le domaine de la famille et de l'étudiant comme un facteur fondamental dans la programmation des projets éducatifs
- ♦ Analyser les agents éducatifs impliqués dans la programmation d'un projet éducatif
- ♦ Déterminer les étapes pour réaliser efficacement une analyse SWOT afin de guider le processus de programmation du projet éducatif
- ♦ Analyser l'intégration du projet éducatif dans le plan d'action tutorale de l'établissement
- ♦ Examiner le processus d'intégration du projet éducatif dans le plan de coexistence et d'égalité du centre
- ♦ Étudier les étapes de l'intégration du projet éducatif dans le plan de transition de l'école entre les étapes
- ♦ Développer des moyens d'intégrer le projet éducatif dans le plan de promotion de la lecture du centre
- ♦ Étudier d'autres domaines possibles d'intégration du projet éducatif dans différents domaines au sein de la structure du centre
- ♦ Analyser la préparation essentielle à la mise en œuvre du projet éducatif dans le centre
- ♦ Déterminer l'importance du domaine de la sensibilisation dans la phase de mise en œuvre du projet éducatif
- ♦ Déterminer la refonte du projet éducatif après sa mise en œuvre
- ♦ Approfondir la coordination nécessaire à la bonne mise en œuvre du projet éducatif
- ♦ Travailler sur la procédure permettant de favoriser la participation de tous les agents à la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ♦ Étudier l'importance du langage et de la communication dans ce processus
- ♦ Étudier les structures de leadership les plus importantes
- ♦ Analyser la procédure pour défendre le projet éducatif du centre
- ♦ Étudier la gestion, le leadership et la direction du projet éducatif dans toutes ses phases
- ♦ Développer un processus d'évaluation de la direction et de la gestion du projet éducatif
- ♦ Examiner l'aspect économique en fonction de la typologie du projet
- ♦ Développer une stratégie commerciale en accord avec les objectifs de programmation du projet
- ♦ Rechercher les techniques de projection et d'estimation des coûts les plus appropriées pour le projet
- ♦ Découvrir l'importance du contexte économique de l'étude technique
- ♦ Étudier le rôle du cadre juridique et des investissements liés au projet
- ♦ Analyser les avantages du projet et la nécessité de la construction de la trésorerie
- ♦ Étudier les critères d'évaluation les plus importants pour un projet éducatif
- ♦ Assimiler le processus d'analyse de risque et de sensibilité dans la programmation et la mise en œuvre de projets éducatifs
- ♦ Découvrir le besoin de marketing dans la mise en œuvre d'un projet éducatif dans le domaine de l'éducation
- ♦ Analyser le processus de planification des activités
- ♦ Apprendre les phases nécessaires pour l'analyse, la fixation des objectifs, la conception de la stratégie et l'évaluation dans le domaine du marketing du projet éducatif

- ♦ Étudier la créativité publicitaire dans les projets éducatifs
 - ♦ Analyser tous les domaines nécessaires dans le domaine du marketing et de la publicité en ce qui concerne l'offre éducative
 - ♦ Découvrez les réseaux sociaux les plus importants à utiliser dans le marketing et la publicité du projet éducatif
 - ♦ Étudier les phases de développement des campagnes publicitaires dans le cadre du projet éducatif
 - ♦ Apprendre à créer et à gérer des stratégies de marketing pour les entreprises de Services
 - ♦ Analyser le processus d'évaluation de la rentabilité des campagnes
 - ♦ Identifier l'évolution de la technologie appliquée à l'éducation et les différents modèles d'apprentissage pour préparer les professionnels du futur
 - ♦ Connaître les débuts de la robotique éducative, ainsi que l'importance de transmettre la pensée computationnelle aux élèves, comme ressource pour favoriser l'Éducation du XXIe Siècle
 - ♦ Faire une première approche de la Robotique dans l'Éducation Maternelle et de son utilisation comme ressource pour travailler l'esprit entrepreneurial avec les élèves
 - ♦ Incorporer des connaissances en robotique pour transmettre l'importance du travail en équipe et des méthodes qui favorisent l'apprentissage dans l'enseignement Primaire, ainsi que l'utilisation et la connaissance des Robots et de leurs pièces à appliquer en classe grâce au développement de matériel didactique
 - ♦ Travailler avec la Robotique Éducative comme ressource pour guider les étudiants vers des carrières technologiques, ainsi que l'apprentissage de l'application didactique du sujet
 - ♦ Découvrir une nouvelle ressource comme la programmation, son évolution dans le temps et l'acquisition d'outils pédagogiques pour son application
- ♦ Plonger dans un outil puissant et gratuit pour les enseignants et les élèves
 - ♦ Comprendre le développement et l'évolution de l'impression 3D, ainsi que l'importance de son application dans différents domaines professionnels, notamment dans l'Éducation
 - ♦ Intégrer des connaissances sur la Conception et l'impression 3D grâce à des logiciels qui leur permettront de les intégrer dans leurs cours pour l'apprentissage des élèves
 - ♦ Connaître l'importance de la ressource de la Robotique Éducative Spécialisée pour les élèves ayant des Besoins Éducatifs Spéciaux et apprendre à la développer afin de travailler avec elle comme une ressource favorisant l'inclusion



Notre objectif est très simple: vous offrir une spécialisation de qualité, avec le meilleur système d'enseignement du moment, afin que vous puissiez atteindre l'excellence dans votre profession"

04

Direction de la formation

Dans le cadre du concept de qualité totale de notre Mastère Avancé, nous sommes fiers de mettre à votre disposition un corps enseignant de haut niveau, choisi pour son expérience avérée dans le domaine. Professionnels de différents domaines et compétences qui constituent une équipe multidisciplinaire complète. Une occasion unique d'apprendre des meilleurs.



“

Nos enseignants mettront leur expérience et leurs compétences pédagogiques à votre disposition pour vous offrir un processus de spécialisation stimulant et créatif”

Direction



Dr Pattier Bocos, Daniel

- ♦ Spécialiste de l'innovation pédagogique
- ♦ Chercheur et professeur d'université à la Faculté d'Éducation de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Finaliste pour le Meilleur Enseignant d'Espagne 2018 aux Prix Educa Abanca



Mme Muñoz Gambín, Marina

- ♦ Licence en Éducation Maternelle de l'Université CEU Cardinal Herrera
- ♦ Coach Éducatif certifié par la Chambre de Commerce d'Alicante
- ♦ Expert en Programmation Neurolinguistique certifié par Richard Bandler
- ♦ Responsable de la Robotique Éducative et de la Programmation pour l'École Maternelle et Primaire à l'Académie RobotuXc
- ♦ Certifié selon la méthodologie Lego Education®
- ♦ Formatrice en Intelligence Émotionnelle en Classe
- ♦ Formation Pédagogique en Neurosciences
- ♦ Certifié formateur de formateurs
- ♦ Certifié en Éducation Musicale comme thérapie

Coordination

M. Coccaro Quereda, Alejandro

- ◆ Expert en Robotique Éducative, Conception et Impression 3D
- ◆ Certificat en méthodologie Lego Education©
- ◆ Responsable de la Robotique Éducative, de la Conception et de l'impression 3D des écoles Primaires et Secondaires à la Robotuxc Academy
- ◆ Spécialiste des Défis des Compétitions Nationales de Robotique de la Robotuxc Academy
- ◆ Certificat en formateur de formateurs

Mme Gambín Pallarés, María del Carmen

- ◆ Thérapeute Familial Systémique
- ◆ Assistante sociale
- ◆ Fondatrice et directrice de "EducaDiferente" Disciplina Positiva Alicante
- ◆ Éducatrice familiale et enseignante à la Discipline positive
- ◆ Facilitateur de la méthodologie Lego Serious Play
- ◆ Formation de Coaching pour professionnels
- ◆ Membre de l'Association espagnole de la Discipline Positive

Professeurs

M. Boulind, Andrew

- ◆ Spécialiste des nouvelles technologies
- ◆ Coordinateur de l'apprentissage numérique au Royaume-Uni
- ◆ Collaborateur enseignant à l'Université CEU Cardenal Herrera

Dr Elvira-Valdés, María Antonieta

- ◆ Docteur en Sciences Sociales et Humaines
- ◆ Professeur Universitaire
- ◆ Spécialiste de la Dynamiques Sociales
- ◆ Psychologue et conseiller pédagogique

Mme Hidalgo Pérez, Miriam

- ◆ Spécialiste de la gestion des centres éducatifs
- ◆ Enseignant expert en besoins éducatifs spéciaux et conseiller d'orientation
- ◆ Elle est membre de l'équipe de direction d'un centre éducatif de la Communauté de Madrid

Mme Lozano Morote, María

- ◆ Avocat, MBA, médiateur et expert en gestion de projets éducatifs
- ◆ Travaille actuellement en tant que chef de projet éducatif dans une Fondation Éducative Espagnole

Dr Muñoz Hevia, Juan Carlos

- ◆ Docteur en Marketing, MBA
- ◆ Spécialiste de l'économie et des affaires
- ◆ Expert en Gestion Commerciale
- ◆ Professeur d'université

M Ortiz Gómez, Juan Saunier

- ◆ Spécialiste de la direction de l'éducation dans les centres en processus de changement et d'innovation
- ◆ Expert en gestion et direction de centres éducatifs
- ◆ Enseignant de collège et de lycée, avec expérience en tant que directeur général d'un centre éducatif

Dr Paredes Giménez, Jorge

- ◆ Docteur en Éducation
- ◆ Spécialiste de la gestion et de la direction de centres éducatifs
- ◆ Enseignant et directeur d'un centre éducatif dans la Région de Valence

M Sánchez García, Fernando J.

- ◆ Expert en *Social Media Marketing*
- ◆ Chef de projet et coordinateur
- ◆ Organisatrice et gestionnaire de programmes socio-éducatifs, avec une expérience en administration, *Marketing* et Ressources Humaines, et enseignante de l'Enseignement Primaire





“

Un apprentissage qui s'appuie sur l'expérience réelle des professionnels en exercice. L'apprentissage est le meilleur moyen d'atteindre la qualité dans votre profession”

05

Structure et contenu

Les contenus de cette spécialisation ont été élaborés par les différents enseignants de ce Mastère Avancé, avec un objectif clair: faire en sorte que les étudiants acquièrent chacune des compétences nécessaires pour devenir de véritables experts dans ce domaine. Le contenu de ce cours vous permettra d'apprendre tous les aspects des différentes disciplines impliquées dans ce domaine. Un programme très bien structuré et complet qui conduira l'étudiant vers les plus hauts standards de qualité et de réussite.





“

Grâce à un développement très bien compartimenté, vous pourrez accéder aux connaissances les plus avancées du moment en matière de Implantation de Projets Éducatifs, Robotique et Imprimerie 3D”

Module 1. Introduction au projet éducatif

- 1.1. Qu'est-ce qu'un projet éducatif?
 - 1.1.1. Description
 - 1.1.1.1. Planifier le processus pour atteindre l'objectif
 - 1.1.1.2. Implications du processus
 - 1.1.1.3. Présentation des résultats
 - 1.1.2. Identifier le problème
 - 1.1.3. Traiter ses causes et ses conséquences
 - 1.1.3.1. Analyse SWOT
 - 1.1.3.2. Formulations des actions
 - 1.1.4. Diagnostic de la situation problématique
 - 1.1.4.1. Localisation et situation du projet
 - 1.1.4.2. Gestion du temps
 - 1.1.4.3. Objectifs et buts préétablis
 - 1.1.5. Projets éducatifs novateurs: par où commencer?
 - 1.1.5.1. La meilleure alternative
 - 1.1.5.2. Étude ou diagnostic de la situation problématique
- 1.2. À quoi ça sert?
 - 1.2.1. Générer des changements dans les environnements
 - 1.2.1.1. Gestion du changement
 - 1.2.1.2. Vérification du problème et de sa solution
 - 1.2.1.3. Soutien institutionnel
 - 1.2.1.4. Vérification des progrès
 - 1.2.1.5. Quelle est la population étudiante spécifique desservie?
 - 1.2.2. Transformer et permettre
 - 1.2.2.1. Dynamique sociale
 - 1.2.2.2. Délimiter le problème
 - 1.2.2.3. Questions d'intérêt commun
 - 1.2.3. Une réalité qui change
 - 1.2.3.1. L'unité opérationnelle
 - 1.2.4. Action collective
 - 1.2.4.1. Mise en œuvre d'actions et d'activités collectives
 - 1.2.4.2. Activités spontanées
 - 1.2.4.3. Activités structurées
 - 1.2.4.4. Action collective et socialisation
 - 1.2.4.5. Action collective et stigmatisation
 - 1.2.4.6. Action collective, transition et confiance
- 1.3. Origine
 - 1.3.1. Planifier le processus pour atteindre un objectif éducatif
 - 1.3.1.1. Définir les objectifs
 - 1.3.1.2. Justification du projet
 - 1.3.1.3. Pertinence du projet
 - 1.3.1.4. Contribution à la communauté éducative
 - 1.3.1.5. Faisabilité de la mise en œuvre
 - 1.3.1.6. Limites
 - 1.3.2. Objectifs de l'apprentissage
 - 1.3.2.1. Réalisable et mesurable
 - 1.3.2.2. Relation entre les objectifs et le problème énoncé
- 1.4. Destinataires
 - 1.4.1. Projets éducatifs mis en œuvre dans un centre ou une institution spécifique
 - 1.4.1.1. Élèves
 - 1.4.1.2. Besoins de l'école
 - 1.4.1.3. Enseignants impliqués
 - 1.4.1.4. Managers
 - 1.4.2. Projets éducatifs relatifs à un système éducatif
 - 1.4.2.1. Vision
 - 1.4.2.2. Objectifs stratégiques
 - 1.4.2.3. Ressources politiques
 - 1.4.2.4. Ressources sociales
 - 1.4.2.5. Ressources pédagogiques
 - 1.4.2.6. Ressources normatives
 - 1.4.2.7. Ressources financières



- 1.4.3. Projets éducatifs en dehors du système éducatif
 - 1.4.3.1. Exemples
 - 1.4.3.2. Approches complémentaires
 - 1.4.3.3. Réactif/Proactif
 - 1.4.3.4. Les agents du changement
 - 1.4.3.5. Public/Privé
- 1.4.4. Projets éducatifs d'apprentissage spécialisés
 - 1.4.4.1. Besoins éducatifs particuliers
 - 1.4.4.2. L'apprentissage comme motivation
 - 1.4.4.3. Auto-évaluation et motivation
 - 1.4.4.4. Tirer des enseignements de la Recherche
 - 1.4.4.5. Exemples : améliorer la vie quotidienne
- 1.5. Facteurs
 - 1.5.1. Analyse de la situation éducative
 - 1.5.1.1. Étapes
 - 1.5.1.2. Révision
 - 1.5.1.3. Informations sur le ré-accouplement
 - 1.5.2. Sélection et définition du problème
 - 1.5.2.1. Contrôle de l'avancement des travaux
 - 1.5.2.2. Soutien institutionnel
 - 1.5.2.3. Délimitation
 - 1.5.3. Définition des objectifs du projet
 - 1.5.3.1. Objectifs connexes
 - 1.5.3.2. Directives de travail
 - 1.5.3.3. Analyse des Objectif
 - 1.5.4. Justification du projet
 - 1.5.4.1. Pertinence du projet
 - 1.5.4.2. Utilité pour la communauté éducative
 - 1.5.4.3. Viabilité

- 1.5.5. Faisabilité
 - 1.5.5.1. Justification
 - 1.5.5.2. Objectif ou pré objectif
 - 1.5.5.3. Objectifs ou champ d'application
 - 1.5.5.4. Contexte
 - 1.5.5.5. Activités
 - 1.5.5.6. Ligne du temps
 - 1.5.5.7. Ressources et responsabilités
 - 1.5.5.8. Hypothèses
- 1.5.6. Plan d'action
 - 1.5.6.1. Planification des actions correctives
 - 1.5.6.2. Proposition de travail
 - 1.5.6.3. Séquence des activités
 - 1.5.6.4. Délimitations des délais
- 1.5.7. Calendrier des travaux
 - 1.5.7.1. Répartition des tâches
 - 1.5.7.2. Outil de communication
 - 1.5.7.3. Identifier les étapes du projet
 - 1.5.7.4. Blocs de l'ensemble des activités
 - 1.5.7.5. Identifier les activités
 - 1.5.7.6. Élaboration d'un plan d'activités
- 1.5.8. Spécification des ressources humaines, matérielles et financières
 - 1.5.8.1. Humaines
 - 1.5.8.1.1. Participants au projet
 - 1.5.8.1.2. Rôles et fonctions
 - 1.5.8.2. Matériaux
 - 1.5.8.2.1. Ressources
 - 1.5.8.2.2. Instrumentation du projet
 - 1.5.8.3. Technologies
 - 1.5.8.3.1. Équipement nécessaire
- 1.5.9. Évaluation
 - 1.5.9.1. Évaluation du processus
 - 1.5.9.2. Évaluation des résultats
- 1.5.10. Rapport final
 - 1.5.10.1. Guide
 - 1.5.10.2. Limites
- 1.6. Acteurs impliqués
 - 1.6.1. Élèves
 - 1.6.2. Parents
 - 1.6.2.1. Familles
 - 1.6.3. Professeurs
 - 1.6.3.1. Équipes d'orientation scolaire
 - 1.6.3.2. Personnel enseignant du Centre
- 1.7. Contenus
 - 1.7.1. Marques d'identité
 - 1.7.1.1. Micro ou macro
 - 1.7.1.2. Contribuer à la communauté éducative
 - 1.7.2. Caractéristiques
 - 1.7.2.1. Idéologique
 - 1.7.2.2. Enseignements
 - 1.7.2.3. Unités
 - 1.7.2.4. Horaires
 - 1.7.2.5. Installations
 - 1.7.2.6. Direction du cours
 - 1.7.2.7. Managers
 - 1.7.3. Objectifs et engagements
 - 1.7.3.1. Buts et objectifs
 - 1.7.3.2. Implication du monde éducatif
 - 1.7.4. Valeurs spécifiques
 - 1.7.4.1. Habitudes
 - 1.7.4.2. Comportements qu'elle favorise
 - 1.7.5. Méthodologie
 - 1.7.5.1. Attention à la diversité
 - 1.7.5.2. Travailler sur la base de projets A
 - 1.7.5.3. Apprentissage basé sur la réflexion
 - 1.7.5.4. Apprentissage basé sur la réflexion

- 1.7.6. Structure organisationnelle
 - 1.7.6.1. Objectif fondamental
 - 1.7.6.2. Mission
 - 1.7.6.3. Théorie, principes et valeurs
 - 1.7.6.4. Objectifs et stratégies de changement
 - 1.7.6.5. Conception pédagogique
 - 1.7.6.6. Conception pédagogique
- 1.8. Objectifs
 - 1.8.1. Professeurs
 - 1.8.1.1. Conseiller-Coordinateur
 - 1.8.1.2. Collaborer à la modernisation
 - 1.8.2. Approches pédagogiques
 - 1.8.2.1. Personnel
 - 1.8.2.2. Valeur
 - 1.8.2.3. Design
 - 1.8.2.4. Développer
 - 1.8.2.5. Mettre en œuvre des méthodes
 - 1.8.3. Besoins de formation
 - 1.8.3.1. Formation continue
 - 1.8.3.2. Pédagogies
 - 1.8.3.3. Apprentissage basé sur la réflexion
 - 1.8.3.4. Collaboration en matière d'éducation
 - 1.8.3.5. Stratégies méthodologiques
 - 1.8.3.6. Ressources pédagogiques
 - 1.8.3.7. Partage d'expériences
- 1.9. Résultats
 - 1.9.1. Qu'est-ce qui doit être évalué?
 - 1.9.1.1. Comment l'examen doit-il se dérouler?
 - 1.9.1.2. Qui sera chargé de réaliser le test?
 - 1.9.1.3. Quand l'analyse aura-t-elle lieu?
 - 1.9.1.4. Analyse avec SMART: pertinence, en abordant les questions importantes
 - 1.9.2. Globalité
 - 1.9.2.1. Domaines
 - 1.9.2.2. Dimensions
 - 1.9.3. Fiabilité
 - 1.9.3.1. Reflect
 - 1.9.3.2. Mesures
 - 1.9.3.3. Preuves objectives à l'appui
 - 1.9.4. Concision
 - 1.9.4.1. Rédaction
 - 1.9.4.2. Présentation
 - 1.9.5. Opérationnalité
 - 1.9.5.1. Mesure
 - 1.9.5.2. Résultats réalisables
 - 1.9.5.3. Consensus: assumé et partagé
- 1.10. Conclusion
 - 1.10.1. Numérisation
 - 1.10.2. Collaboration
 - 1.10.3. Transformation

Module 2. Types de projets éducatifs

- 2.1. Projets technologiques
 - 2.1.1. Réalité virtuelle
 - 2.1.2. Réalité augmentée
 - 2.1.3. Réalité mixte
 - 2.1.4. Tableaux blancs numériques
 - 2.1.5. Projet iPad ou tablette
 - 2.1.6. Les téléphones portables en classe
 - 2.1.7. La robotique éducative
 - 2.1.8. Intelligence artificielle
 - 2.1.9. *E-learning* et éducation en ligne
 - 2.1.10. Imprimantes 3D

- 2.2. Projets méthodologiques
 - 2.2.1. Gamification
 - 2.2.2. L'éducation par le jeu
 - 2.2.3. *Flipped classroom*
 - 2.2.4. Apprentissage basé sur les projets
 - 2.2.5. Apprentissage basé sur les problèmes
 - 2.2.6. Apprentissage basé sur la réflexion
 - 2.2.7. Apprentissage basé sur les compétences
 - 2.2.8. L'apprentissage coopératif
 - 2.2.9. *Design Thinking*
 - 2.2.10. Méthodologie Montessori
 - 2.2.11. Pédagogie musicale
 - 2.2.12. *Coaching* éducatif
- 2.3. Projets de valeurs
 - 2.3.1. Éducation émotionnelle
 - 2.3.2. Projets de lutte contre le harcèlement
 - 2.3.3. Projets de soutien aux associations
 - 2.3.4. Projets en faveur de la paix
 - 2.3.5. Projets en faveur de la non-discrimination
 - 2.3.6. Projets de solidarité
 - 2.3.7. Projets contre la violence de genre
 - 2.3.8. Projets d'inclusion
 - 2.3.9. Projets interculturels
 - 2.3.10. Projets de coexistence
- 2.4. Projets fondés sur des données probantes
 - 2.4.1. Introduction aux projets fondés sur des données probantes
 - 2.4.2. Analyse préliminaire
 - 2.4.3. Détermination de l'objectif
 - 2.4.4. Recherche scientifique
 - 2.4.5. Choix du projet
 - 2.4.6. Contextualisation locale ou nationale
 - 2.4.7. Étude de faisabilité
 - 2.4.8. Mise en œuvre de projets fondés sur des données probantes
 - 2.4.9. Suivi du projet fondé sur des données probantes
 - 2.4.10. Évaluation du projet fondé sur des données probantes
 - 2.4.11. Publication des résultats
- 2.5. Projets artistiques
 - 2.5.1. LOVA (Opera as a Learning Vehicle)
 - 2.5.2. Théâtre
 - 2.5.3. Projets musicaux
 - 2.5.4. Chœur et orchestre
 - 2.5.5. Projets sur l'infrastructure du centre
 - 2.5.6. Projets d'arts visuels
 - 2.5.7. Projets d'arts plastiques
 - 2.5.8. Projets d'arts décoratifs
 - 2.5.9. Projets de rues
 - 2.5.10. Projets axés sur la créativité
- 2.6. Projets de santé
 - 2.6.1. Services de soins infirmiers
 - 2.6.2. Projets d'alimentation saine
 - 2.6.3. Projets dentaires
 - 2.6.4. Projets ophtalmologiques
 - 2.6.5. Plan de premiers secours
 - 2.6.6. Plan d'Urgence
 - 2.6.7. Projets avec des entités cadres de santé externes
 - 2.6.8. Projets d'hygiène personnelle
- 2.7. Projets sportifs
 - 2.7.1. Construction ou rénovation d'aires de jeux
 - 2.7.2. Construction ou remodelage d'installations sportives
 - 2.7.3. Création de clubs sportifs
 - 2.7.4. Cours extrascolaires
 - 2.7.5. Projets sportifs individuels
 - 2.7.6. Projets de sports collectifs

- 2.7.7. Compétitions sportives
- 2.7.8. Projets avec des entités extérieures au cadre sportif
- 2.7.9. Projets pour la création d'habitudes saines
- 2.8. Projets linguistiques
 - 2.8.1. Projets d'immersion linguistique en milieu scolaire
 - 2.8.2. Projets d'immersion en langue locale
 - 2.8.3. Projets d'immersion linguistique internationale
 - 2.8.4. Projets de phonétique
 - 2.8.5. Assistants de conversation
 - 2.8.6. Enseignants natifs
 - 2.8.7. Préparation aux examens de langues officielles
 - 2.8.8. Des projets pour motiver l'apprentissage des langues
 - 2.8.9. Projets d'échange
- 2.9. Projets d'excellence
 - 2.9.1. Cycle d'amélioration de la qualité
 - 2.9.2. Projets d'amélioration des calculs
 - 2.9.3. Projets d'amélioration des langues étrangères
 - 2.9.4. Collaboration avec des entités prestigieuses
 - 2.9.5. Concours et prix
 - 2.9.6. Projets d'évaluation externe
 - 2.9.7. Connexion avec les entreprises
 - 2.9.8. Préparation aux tests standardisés de reconnaissance et de prestige
 - 2.9.9. Projets d'excellence dans le domaine de la culture et du sport
 - 2.9.10. Publicité
- 2.10. Autres projets d'innovation
 - 2.10.1. *Éducation en plein air*
 - 2.10.2. Youtubers et influenceurs
 - 2.10.3. *Mindfulness*
 - 2.10.4. Tutorat par les pairs
 - 2.10.5. Méthode RULER
 - 2.10.6. Jardins scolaires

- 2.10.7. Communauté d'apprentissage
- 2.10.8. École démocratique
- 2.10.9. Stimulation précoce
- 2.10.10. Coins d'apprentissage

Module 3. Découvrir les avantages de la mise en œuvre d'un projet éducatif

- 3.1. Pour l'école en tant qu'institution: identité, style et présence
 - 3.1.1. Les groupes qui composent une école: l'institution, les élèves et leurs familles, les éducateurs
 - 3.1.2. Le projet éducatif est une réalité vivante
 - 3.1.3. Définir les dimensions du projet éducatif
 - 3.1.3.1. Vers la tradition. Identité/caractère, mission
 - 3.1.3.2. Vers l'avenir. Style, vision
 - 3.1.3.3. Le lien entre la tradition et l'avenir: présence, valeurs
 - 3.1.4. Honnêteté et cohérence
 - 3.1.5. Identité Développement actualisé de sa mission (caractère distinctif)
 - 3.1.6. Le style De l'image de ce qu'elle veut faire (vision) à la manière de le faire
 - 3.1.7. Présence. La réalisation pratique des valeurs ou
 - 3.1.8. Les trois dimensions du projet éducatif comme référents stratégiques
- 3.2. Pour les élèves et leurs familles
 - 3.2.1. L'image de l'école dit de son projet éducatif
 - 3.2.2. Dimensions relationnelles du projet éducatif
 - 3.2.2.1. Vers les destinataires internes de l'action éducative: les élèves
 - 3.2.2.2. Vers les partenaires extérieurs de l'action éducative: les familles
 - 3.2.3. Communication et cohérence
 - 3.2.4. Dimensions communicatives essentielles d'un projet éducatif
 - 3.2.5. Identité Une éducation holistique bien fondée, enracinée dans une tradition
 - 3.2.6. Le style L'apprentissage de connaissances et de compétences dans le domaine du développement du caractère
 - 3.2.7. Présence Éduquer les citoyens d'aujourd'hui avec une empreinte
 - 3.2.8. Les trois dimensions du projet éducatif comme base du marketing scolaire
 - 3.2.9. Relations avec les clients et appartenance

- 3.3. Pour les éducateurs: enseignants et autres personnels
 - 3.3.1. Les éducateurs en tant que *stakeholders*
 - 3.3.2. Les éducateurs, pierre angulaire d'un projet éducatif
 - 3.3.3. Capital humain, capital social et capital décisionnel
 - 3.3.4. La participation essentielle des éducateurs à l'élaboration du projet éducatif
 - 3.3.5. Climat et cohérence
 - 3.3.6. Projet, changement et personnes: il n'est pas possible de réguler les trois
 - 3.3.7. Identité Clarté des intentions éducatives et identité de l'éducateur
 - 3.3.8. Le style Conformation d'une forme de présence, principes méthodologiques et pratiques didactiques communes
 - 3.3.9. Présence Établissement des priorités éducatives, des structures organisationnelles, des besoins de formation
 - 3.3.10. Les trois dimensions du projet éducatif comme axes de la gestion des ressources humaines
- 3.4. Pour la force motrice de l'école 1. Améliorer le style de gestion
 - 3.4.1. Principaux moteurs d'une école: style de gestion, leaders et alignement collectif
 - 3.4.2. Projet éducatif et gestion du centre scolaire
 - 3.4.3. Le manager leader comme référence morale
 - 3.4.4. Le style de management comme référence pédagogique
 - 3.4.5. Peut-on parler d'un projet de gestion?
 - 3.4.6. Éléments du style managérial dépendant du projet éducatif
 - 3.4.6.1. Structures organisationnelles
 - 3.4.6.2. Style de gestion
 - 3.4.6.3. La possibilité d'un autre leadership
 - 3.4.6.4. Formes de participation et de délégation
 - 3.4.7. Adéquation des structures organisationnelles à l'identité, au style et à la présence de l'institution
 - 3.4.8. Le développement progressif d'une culture de gestion locale
- 3.5. Pour la force motrice de l'école: 2. La génération des leaders
 - 3.5.1. Les managers en tant que leaders
 - 3.5.2. Les trois capitaux du dirigeant - humain, social et décisionnel - et le projet éducatif
 - 3.5.3. Faire émerger les talents
 - 3.5.4. Capacité, engagement et service
 - 3.5.5. Projet éducatif, flexibilité organisationnelle et leadership
 - 3.5.6. Projet éducatif, processus d'innovation et leadership
 - 3.5.7. Projet éducatif, créativité et leadership
 - 3.5.8. Vers une fonction d'enseignement dans la clé du leadership
 - 3.5.9. Former les dirigeants
- 3.6. Pour la force motrice de l'école: 3. Alignement sur la mission-vision-valeurs
 - 3.6.1. La nécessité d'un alignement
 - 3.6.2. Principaux obstacles à l'alignement
 - 3.6.3. Le leader en tant qu'aligneur
 - 3.6.4. L'apprentissage tout au long de la vie en tant qu'éducateur: développer ses propres lignes de compétence
 - 3.6.5. Du sac à dos de l'enseignant aux habitudes d'enseignement partagées
 - 3.6.6. Projet éducatif et développement d'une culture professionnelle de l'enseignement
 - 3.6.7. Ressources pour l'évaluation authentique
 - 3.6.8. Évaluer la qualité du service éducatif
 - 3.6.8.1. La réalité locale
 - 3.6.8.2. Nature systémique
 - 3.6.8.3. Priorité absolue aux activités d'enseignement et d'apprentissage
- 3.7. Pour l'avancement de l'éducation: 1. Adaptation aux élèves, aux méthodologies actives et aux exigences de l'environnement
 - 3.7.1. L'importance des objectifs éducatifs
 - 3.7.2. L'importance des connaissances scientifiques sur la façon dont nous apprenons
 - 3.7.3. Comment se manifeste l'évolution d'une école?
 - 3.7.4. Concentration sur les processus de croissance
 - 3.7.5. Concentration sur les processus d'apprentissage systématique
 - 3.7.6. Priorité aux méthodologies actives: tout est question d'apprentissage
 - 3.7.7. Donner la priorité à l'apprentissage en situation
 - 3.7.8. S'adapter aux exigences de l'environnement
 - 3.7.9. Aller au-delà des besoins actuels: un projet éducatif avec une "vision de l'avenir"
 - 3.7.10. Projet éducatif et recherche opérationnelle

- 3.8. Pour le progrès de l'éducation. 2. Amélioration du cadre de vie, d'apprentissage et de travail. Durabilité
 - 3.8.1. Le projet éducatif comme base d'un climat scolaire adéquat
 - 3.8.2. Projet éducatif et coexistence
 - 3.8.3. Projet éducatif et style d'apprentissage
 - 3.8.4. Projet éducatif et organisation du travail
 - 3.8.5. Accompagnement managérial
 - 3.8.6. La durabilité du travail dans une école
 - 3.8.7. Éléments de la durabilité
 - 3.8.7.1. Le plan stratégique de l'école
 - 3.8.7.2. Indicateurs pratiques de qualité
 - 3.8.7.3. Le système d'évaluation global
- 3.9. Pour le progrès de l'éducation. 3. Relation avec l'environnement, les autres centres de la région ou du même réseau
 - 3.9.1. Avoir son propre profil et une voix reconnaissable dans l'environnement
 - 3.9.2. S'ouvrir à la réalité environnante
 - 3.9.2.1. Connaître l'environnement
 - 3.9.2.2. Interagir avec elle
 - 3.9.3. S'identifier à d'autres centres de la même institution ou de la même région
 - 3.9.4. De l'apprentissage par les pairs en classe à l'apprentissage entre écoles
 - 3.9.5. Expériences partagées
 - 3.9.6. Projet cadre institutionnel et projet éducatif propre
 - 3.9.6.1. Le cadre commun
 - 3.9.6.2. Des besoins et des sensibilités différents
 - 3.9.6.3. Qu'apporte la dialectique global-local à son propre projet éducatif ?
- 3.10. Pour l'avancement de l'éducation. 4. Approfondissement de l'idéologie et du style
 - 3.10.1. Idéologie, mission, caractère. Trois termes complémentaires
 - 3.10.2. La Mission sous-tend les lignes de base du projet éducatif
 - 3.10.3. Le projet éducatif développe le caractère spécifique
 - 3.10.4. Alignement entre le projet éducatif et l'idéologie

- 3.10.5. Le façonnement d'un style de faire et de réfléchir dans l'éducation
- 3.10.6. L'actualisation du projet éducatif actualise la perspective à partir de laquelle les nouvelles réalités sont abordées
- 3.10.7. Il est nécessaire de repenser périodiquement les principes fondamentaux
- 3.10.8. Idéologie, projet éducatif et transmission d'une tradition éducative

Module 4. Circonstances influençant la planification et la mise en œuvre du Projet Éducatif

- 4.1. Portée du projet
 - 4.1.1. Propriété du centre
 - 4.1.2. La situation physique et socioculturelle du lieu où il se trouve.
- 4.2. Ressources personnelles
 - 4.2.1. Organigramme du centre dans le cadre du Projet Éducatif
 - 4.2.2. Équipe de gestion
 - 4.2.3. Direction du cours
 - 4.2.4. PAS
 - 4.2.5. Personnel non-enseignant
 - 4.2.6. Formation
 - 4.2.7. Recrutement
- 4.3. Transparence du projet éducatif
 - 4.3.1. Informations sur le projet
 - 4.3.2. Résultats de la pratique éducative
- 4.4. Implication des agents éducatifs
 - 4.4.1. Identification personnelle avec le projet
 - 4.4.2. Personnel de l'école
 - 4.4.3. Familles
- 4.5. Facteurs de qualité pour la création d'un Projet éducatif
 - 4.5.1. Projet scolaire inclusif ou exclusif
 - 4.5.1.1. Au niveau de l'élève
 - 4.5.1.2. Au niveau des enseignants
 - 4.5.1.3. Au niveau des méthodologies

- 4.6. Difficulté à faire face au changement et à s'adapter à la réalité
 - 4.6.1. Zone de confort
 - 4.6.2. Craintes et faiblesses
- 4.7. Analyse des résultats et nouvelles propositions
 - 4.7.1. Au niveau des tests externes
 - 4.7.2. Au niveau des tests internes
 - 4.7.3. Satisfaction des familles par rapport à différents éléments (programme d'études, personnel, etc.)
 - 4.7.4. Satisfaction des enseignants

Module 5. Phase de programmation du projet éducatif: analyse holistique de la situation

- 5.1. Analyse sociale
 - 5.1.1. Mondialisation
 - 5.1.2. État et société
 - 5.1.3. Politique et idéologies contemporaines
 - 5.1.4. Changement social
 - 5.1.5. Société de l'information et de la connaissance
 - 5.1.6. La société de bien-être, réalités et mythes
 - 5.1.7. Travail et employabilité
 - 5.1.8. Participation des citoyens
 - 5.1.9. Situation du contexte social
 - 5.1.10. Défis de la société contemporaine
- 5.2. Analyse psychologique
 - 5.2.1. Notes sur les théories de l'apprentissage
 - 5.2.2. Dimensions de l'apprentissage
 - 5.2.3. Processus psychologiques
 - 5.2.4. Intelligences multiples
 - 5.2.5. Processus cognitifs et métacognitifs
 - 5.2.6. Stratégies d'enseignement
 - 5.2.7. Les styles d'apprentissage
 - 5.2.8. Besoins éducatifs et difficultés d'apprentissage
 - 5.2.9. Capacité de réflexion
 - 5.2.10. Conseil et orientation
- 5.3. Analyse culturelle
 - 5.3.1. Théories sur la culture
 - 5.3.2. Culture et évolution culturelle
 - 5.3.3. Les composantes de la culture
 - 5.3.4. Identité culturelle
 - 5.3.5. Culture et société
 - 5.3.6. Traditions et coutumes dans la culture
 - 5.3.7. Culture et communication
 - 5.3.8. Culture et évolution culturelle
 - 5.3.9. Interculturalité et intégration
 - 5.3.10. Crise et défis dans la culture
- 5.4. Analyse technologique
 - 5.4.1. TIC et nouvelles technologies
 - 5.4.2. Innovation et développement
 - 5.4.3. Avantages et inconvénients des nouvelles technologies
 - 5.4.4. Impact des TIC dans le domaine de l'éducation
 - 5.4.5. Accès à l'internet et nouvelles technologies
 - 5.4.6. Environnement numérique et éducation
 - 5.4.7. *E-learning* et *b-learning*
 - 5.4.8. Apprentissage collaboratif
 - 5.4.9. Jeux vidéo et enseignement
 - 5.4.10. Les TIC et la formation des enseignants
- 5.5. Analyse éthique
 - 5.5.1. Approche de l'éthique
 - 5.5.2. Éthique et morale
 - 5.5.3. Le développement moral
 - 5.5.4. Principes et valeurs aujourd'hui
 - 5.5.5. Éthique, morale et croyances
 - 5.5.6. Éthique et éducation
 - 5.5.7. Éthique de l'éducation
 - 5.5.8. Éthique et esprit critique
 - 5.5.9. L'éducation aux valeurs
 - 5.5.10. Éthique et gestion de projet

- 5.6. Analyse commerciale
 - 5.6.1. Planification et stratégie d'entreprise
 - 5.6.2. Mission et vision de l'organisation
 - 5.6.3. Structure organisationnelle
 - 5.6.4. Gestion administrative
 - 5.6.5. Direction
 - 5.6.6. Coordination
 - 5.6.7. Contrôle
 - 5.6.8. Ressources
 - 5.6.8.1. Humaines
 - 5.6.8.2. Technologies
 - 5.6.9. Offre, demande et environnement économique
 - 5.6.10. Innovation et concurrence
- 5.7. Analyse des buts et objectifs du centre
 - 5.7.1. Définition des buts et des objectifs
 - 5.7.2. Objectifs du centre
 - 5.7.3. Objectifs généraux
 - 5.7.4. Objectifs spécifiques
 - 5.7.5. Plans et stratégies
 - 5.7.6. Actions et campagnes
 - 5.7.7. Résultats attendus
 - 5.7.8. Indicateurs de réussite
- 5.8. Analyse du contexte des élèves et de la famille
 - 5.8.1. Caractéristiques de l'environnement de l'apprenant
 - 5.8.2. Le processus de socialisation
 - 5.8.3. Structure et dynamique de la famille
 - 5.8.4. Participation de la famille à l'éducation
 - 5.8.5. L'élève et ses groupes de référence
 - 5.8.6. Inclusion scolaire et famille
 - 5.8.7. Attention à la diversité
 - 5.8.8. Plan de coexistence
 - 5.8.9. Autorégulation et indépendance
 - 5.8.10. Facteurs de performance

- 5.9. Analyse des agents éducatifs
 - 5.9.1. Définition des agents d'intervention éducative
 - 5.9.2. Le rôle du médiateur éducatif
 - 5.9.3. Société civile et organisations
 - 5.9.4. La communauté éducative
 - 5.9.5. Le corps enseignant
 - 5.9.6. La direction
 - 5.9.7. Responsabilité des médias de masse
 - 5.9.8. Leadership et éducation
 - 5.9.9. L'environnement d'apprentissage
 - 5.9.10. Stratégies d'intégration et de participation
- 5.10. Analyse DAFO
 - 5.10.1. La matrice SWOT
 - 5.10.2. Faiblesses
 - 5.10.3. Menaces
 - 5.10.4. Points forts
 - 5.10.5. Opportunités
 - 5.10.6. Des paires réussies
 - 5.10.7. Paires adaptatives
 - 5.10.8. Paires de réactions
 - 5.10.9. Paires de risques
 - 5.10.10. Lignes d'action et stratégie

Module 6. Phase d'intégration du Projet Éducatif dans le centre

- 6.1. Cadre réglementaire applicable. Considérations générales et contenu du Projet Éducatif
 - 6.1.1. Considérations générales
 - 6.1.2. Organisation scolaire
 - 6.1.2.1. Considérations générales
 - 6.1.2.2. Approches théoriques de l'organisation scolaire
 - 6.1.2.3. Composantes organisationnelles dans les écoles
 - 6.1.3. Définition et caractéristiques
 - 6.1.4. Valeurs, objectifs et priorités d'action en fonction de l'identité de l'école
 - 6.1.5. Aspects fondamentaux communs pour la mise en œuvre du programme d'études

- 6.1.6. Directives pédagogiques
- 6.1.7. Contenu du projet éducatif
- 6.1.8. Aspects à prendre en compte
- 6.2. Plan d'action du tutorat
 - 6.2.1. Considérations générales
 - 6.2.2. Objectifs
 - 6.2.3. Tutoriels
 - 6.2.3.1. Fonctions du tutoriel
 - 6.2.3.2. Attribution des tutoriels
 - 6.2.3.3. Organisation de tutoriels
 - 6.2.4. Coordination des cycles
 - 6.2.4.1. Élection du coordinateur
 - 6.2.4.2. Fonctions du cycle
 - 6.2.4.3. Rôles du coordinateur
 - 6.2.5. Fonctions du coordinateur
 - 6.2.6. Actions et activités
 - 6.2.6.1. En ce qui concerne les élèves
 - 6.2.6.2. En ce qui concerne les familles
 - 6.2.6.3. En ce qui concerne le personnel enseignant et l'organisation scolaire
 - 6.2.6.4. Par rapport aux autres agents éducatifs
 - 6.2.7. Évaluation des élèves
 - 6.2.7.1. Instruments
 - 6.2.7.2. Phases
 - 6.2.7.3. Critères de notation
 - 6.2.7.4. Promotion des étudiants
 - 6.2.8. Évaluation des enseignants. Évaluation d'autres agents éducatifs
 - 6.2.9. Évaluation du Plan d'action pour les travaux dirigés
 - 6.2.10. Aspects à prendre en compte
- 6.3. Plan de lutte contre l'absentéisme scolaire
 - 6.3.1. Considérations générales
 - 6.3.2. Définition de l'absentéisme scolaire
 - 6.3.3. Typologie de l'absentéisme
 - 6.3.4. Objectifs du programme
 - 6.3.5. Procédures d'action
 - 6.3.5.1. Phase préparatoire
 - 6.3.5.2. Phase d'intervention
 - 6.3.5.3. Phase d'évaluation
 - 6.3.6. Enregistrement de l'absentéisme
 - 6.3.7. Justification des absences et de la ponctualité
 - 6.3.8. Convocations et procès-verbaux
 - 6.3.9. Lettre de recommandation et rapport
 - 6.3.10. Aspects à prendre en compte
- 6.4. Plan de soins pour l'inclusion éducative
 - 6.4.1. Considérations générales
 - 6.4.2. Mesures organisationnelles
 - 6.4.3. Adaptations d'accès
 - 6.4.4. Adaptations significatives
 - 6.4.5. Ressources personnelles
 - 6.4.6. Ressources matérielles
 - 6.4.7. Acteurs impliqués
 - 6.4.8. Protocoles à suivre par le tuteur/l'école avec les élèves
 - 6.4.9. Suivi du plan d'action
 - 6.4.10. Aspects à prendre en compte
- 6.5. Plan de coexistence et d'égalité
 - 6.5.1. Considérations générales
 - 6.5.2. Diagnostic de l'état de la coexistence dans l'école
 - 6.5.3. Objectifs
 - 6.5.4. Critères organisationnels et opérationnels
 - 6.5.5. Modèles d'action
 - 6.5.5.1. Modèle d'action visant à la prévention et à l'instauration d'un climat d'égalité et d'égalité des chances
 - 6.5.5.2. Plans d'action
 - 6.5.5.2.1. Dans l'organisation générale et la planification du centre
 - 6.5.5.2.2. Dans le domaine des tutoriels
 - 6.5.5.2.3. Dans le domaine de l'orientation scolaire
 - 6.5.5.2.4. Dans le domaine des activités des espaces communs
 - 6.5.5.2.5. Dans le domaine des activités familiales

- 6.5.5.3. Modèle d'action à l'égard des élèves dont le comportement est contraire aux règles de coexistence
- 6.5.5.4. Modèle d'action à l'égard des élèves ayant un comportement qui nuit gravement à la cohabitation dans l'école
- 6.5.6. Suivi du plan d'action
- 6.5.7. Protocole d'action pour traiter les situations de violence entre pairs
- 6.5.8. Protocole pour faire face aux agressions envers les enseignants
- 6.5.9. Autres protocoles d'action
- 6.5.10. Aspects à prendre en compte
- 6.6. Plan de transition entre les étapes
 - 6.6.1. Considérations générales
 - 6.6.2. Personnel impliqué
 - 6.6.3. Plan de transition du nourrisson au primaire
 - 6.6.4. Promotion
 - 6.6.5. Objectifs
 - 6.6.6. Directives méthodologiques
 - 6.6.7. Évaluation
 - 6.6.8. Réunions de suivi
 - 6.6.9. Aspects à prendre en compte
- 6.7. Planifier la promotion de la lecture
 - 6.7.1. Considérations générales
 - 6.7.2. Analyse des besoins dans le domaine de la lecture à l'école
 - 6.7.3. Objectifs
 - 6.7.4. Stratégies pour atteindre les objectifs
 - 6.7.5. Méthodologie
 - 6.7.6. Proposition d'activités
 - 6.7.7. Ressources
 - 6.7.8. Évaluation du plan de lecture
 - 6.7.9. Modèles
 - 6.7.10. Aspects à prendre en compte
- 6.8. Plan d'accueil de l'école
 - 6.8.1. Considérations générales
 - 6.8.2. Objectifs généraux
 - 6.8.3. Responsabilités
 - 6.8.4. Élèves nouveaux venus
 - 6.8.4.1. Aspects généraux
 - 6.8.4.1.1. Avant de rejoindre
 - 6.8.4.1.1.1. Inscription, information et préparation
 - 6.8.4.1.2. Intégration
 - 6.8.4.1.2.1. Accueil
 - 6.8.4.1.2.2. Incorporation dans la classe
 - 6.8.4.1.3. Post-entrée
 - 6.8.4.1.3.1. Évaluation initiale et identification des besoins
 - 6.8.4.1.3.2. Coordination des acteurs de l'éducation
 - 6.8.4.1.3.3. Planification du suivi
 - 6.8.4.1.4. Suivi et possibilités
 - 6.8.4.1.5. Évaluation du processus
 - 6.8.4.2. Les élèves nouvellement arrivés au début de l'année scolaire après le début de l'année scolaire
 - 6.8.4.3. Les élèves nouvellement arrivés après le début de l'année scolaire
 - 6.8.4.4. Élèves nouveaux arrivants sans connaissance de la langue
 - 6.8.5. Personnel enseignant nouvellement arrivé
 - 6.8.5.1. Aspects généraux
 - 6.8.5.2. Personnel enseignant nouvellement arrivé au début de l'année scolaire
 - 6.8.5.3. Personnel enseignant nouvellement arrivé après le début de l'année scolaire
 - 6.8.6. Personnel non-enseignant
 - 6.8.6.1. Aspects généraux
 - 6.8.6.2. Personnel non-enseignant nouvellement arrivé au début de l'année académique
 - 6.8.6.3. Personnel non-enseignant arrivant après le début de l'année académique
 - 6.8.7. Modèle de Plan d'accueil des étudiants
 - 6.8.8. Modèle de Plan d'accueil pour le personnel enseignant
 - 6.8.9. Modèle de Plan d'accueil pour le personnel non enseignant
 - 6.8.10. Aspects à prendre en compte

- 6.9. Règlement intérieur
 - 6.9.1. Considérations générales
 - 6.9.2. Inscription des élèves dans l'école
 - 6.9.3. Heures d'arrivée et de départ
 - 6.9.4. Absence et remplacements
 - 6.9.4.1. Absence et remplacement d'élèves
 - 6.9.4.2. Absence et remplacements du personnel enseignant et non enseignant
 - 6.9.5. Protocole pour l'administration des médicaments
 - 6.9.5.1. Critères généraux
 - 6.9.5.2. Protocole de santé
 - 6.9.5.3. Urgences prévisibles et non prévisibles
 - 6.9.5.4. Trousse de premiers secours
 - 6.9.5.5. Administration de médicaments
 - 6.9.5.6. Annexe
 - 6.9.6. Protocole d'accident
 - 6.9.6.1. Critères généraux
 - 6.9.6.2. Situations mineures et graves
 - 6.9.7. Protocole concernant les sorties extrascolaires et complémentaires
 - 6.9.8. Protocole pour la gestion des espaces et des installations du centre
 - 6.9.8.1. Critères généraux
 - 6.9.8.2. Sécurité et surveillance du centre
 - 6.9.8.3. Bureau du concierge
 - 6.9.8.4. Espaces communs
 - 6.9.8.5. Salle de classe
 - 6.9.8.6. Utilisation des supports informatiques
 - 6.9.8.7. Autres
 - 6.9.9. Réunions de mentorat
 - 6.9.10. Aspects à prendre en compte
- 6.10. Aspects à prendre en compte
 - 6.10.1. Projet éducatif sur les cantines scolaires
 - 6.10.2. Plan d'urgence
 - 6.10.3. Projet d'innovation
 - 6.10.4. Programme de réutilisation, de remplacement et de renouvellement des manuels scolaires

- 6.10.5. Plans d'amélioration
- 6.10.6. Projet de programme d'études
- 6.10.7. Projet linguistique
- 6.10.8. Plan de marketing éducatif
- 6.10.9. Plan de formation des enseignants
- 6.10.10. Projet TIC
- 6.10.11. Pour en savoir plus

Module 7. Phase de mise en œuvre du Projet Éducatif: facteurs clés pour un projet éducatif efficace et efficient

- 7.1. Leadership éducatif Combien sommes-nous?
 - 7.1.1. Considérations générales
 - 7.1.2. Des théories qui nous rapprochent de la figure du leader
 - 7.1.3. Compétences essentielles en matière de leadership
 - 7.1.4. Modèles de leadership
 - 7.1.5. Tendances européennes en matière de leadership éducatif
 - 7.1.6. Outils pour un leadership efficace et efficient
 - 7.1.7. Phases pour devenir un leader
 - 7.1.8. Compétences sociales
 - 7.1.9. Compétences émotionnelles
 - 7.1.10. Aspects à prendre en compte
- 7.2. Préparation. Qui sommes-nous?
 - 7.2.1. Considérations générales
 - 7.2.2. Définition du Projet Éducatif
 - 7.2.3. Relation du Projet Éducatif avec d'autres documents
 - 7.2.4. Composantes du Projet Éducatif
 - 7.2.5. Implications du Projet Éducatif
 - 7.2.6. Définition du processus
 - 7.2.7. Plan d'action
 - 7.2.8. Propositions
 - 7.2.9. Exemples de planification: le processus d'élaboration d'un Projet Éducatif
 - 7.2.10. Aspects à prendre en compte

- 7.3. Analyse de la situation Où sommes-nous?
 - 7.3.1. Considérations générales
 - 7.3.2. Définition du processus
 - 7.3.3. Analyse du centre
 - 7.3.3.1. Fiches d'analyse du centre
 - 7.3.4. Analyse de l'environnement
 - 7.3.4.1. Fiches d'analyse de l'environnement
 - 7.3.5. Modèle de rapport de l'équipe de direction aux différents agents éducatifs
 - 7.3.6. Enquête sur les Projets Éducatifs
 - 7.3.7. Aspects à prendre en compte
- 7.4. Sensibilisation. Pourquoi avons-nous besoin de tout le monde?
 - 7.4.1. Considérations générales
 - 7.4.2. Définition du processus
 - 7.4.3. Plan d'action
 - 7.4.4. Propositions
 - 7.4.5. Exemples de planification: le processus d'élaboration d'un Projet Éducatif
 - 7.4.6. Aspects à prendre en compte
- 7.5. Élaboration Que voulons-nous?
 - 7.5.1. Considérations générales
 - 7.5.2. Définition du processus
 - 7.5.3. Principes, valeurs et signes d'identité du centre
 - 7.5.4. Objectifs fondamentaux. Priorités
 - 7.5.5. Approbation et validation
 - 7.5.6. Diffusion
 - 7.5.7. Modèles
 - 7.5.8. Aspects à prendre en compte
- 7.6. Mise en œuvre. Comment faisons-nous?
 - 7.6.1. Considérations générales
 - 7.6.2. Définition du processus
 - 7.6.3. Modèles
 - 7.6.4. Aspects à prendre en compte
- 7.7. Suivi et évaluation. De quel côté allons-nous?
 - 7.7.1. Considérations générales
 - 7.7.2. Définition du processus
 - 7.7.3. Validité et révision
 - 7.7.4. Modèles
 - 7.7.5. Aspects à prendre en compte
- 7.8. Enquête sur les Projets Éducatifs Pouvons-nous continuer?
 - 7.8.1. Considérations générales
 - 7.8.2. Définition du processus
 - 7.8.3. Aspects à prendre en compte
- 7.9. Coordination des organes directeurs unipersonnels et des organismes collégiaux. Comment allons-nous nous coordonner?
 - 7.9.1. Considérations générales
 - 7.9.2. Définition du processus
 - 7.9.3. Organes unipersonnels
 - 7.9.4. Organes directeurs collégiaux
 - 7.9.5. Aspects à prendre en compte
- 7.10. Participation des différents agents éducatifs. Comment allons-nous participer?
 - 7.10.1. Considérations générales
 - 7.10.2. Définition du processus
 - 7.10.3. Modèle de participation et de gestion
 - 7.10.4. Implication des familles
 - 7.10.5. Participation des enseignants
 - 7.10.6. Implication du personnel non-enseignant
 - 7.10.7. Participation des étudiants
 - 7.10.8. Implication de l'environnement
 - 7.10.9. Aspects à prendre en compte
- 7.11. Pour en savoir plus

Module 8. Leadership, direction et gestion du Projet Éducatif

- 8.1. Termes et rôles: Gestion, Direction, Leadership
 - 8.1.1. Administrateur
 - 8.1.2. Directeur
 - 8.1.3. Leader
 - 8.1.4. Le rôle de l'encadrement dans la fonction de direction de l'école
 - 8.1.5. Le rôle du leadership dans la direction de l'école
 - 8.1.6. Le rôle du leadership dans la direction des écoles
 - 8.1.7. Le triangle vertueux
 - 8.1.8. Personne n'est parfait. Personne n'est une île
 - 8.1.9. Un jeu de contrepoids
 - 8.1.10. La solitude du président est-elle vraiment nécessaire?
- 8.2. Coaching et leadership
 - 8.2.1. La fonction managériale comme leadership des leaders
 - 8.2.2. Le leader en tant que *coach*
 - 8.2.3. Leadership, *coaching* y maïeutique
 - 8.2.4. Les éléments du *coaching* d'équipe: aider à la rupture des eaux
 - 8.2.4.1. Vérifier l'équipement
 - 8.2.4.2. Faire prendre conscience du changement
 - 8.2.4.3. Faites entendre votre voix, défendez-la, encouragez-la, provoquez-la, provoquez-la
 - 8.2.5. Éléments du coaching d'équipe: intervenir en sous-main
 - 8.2.5.1. Transférer la responsabilité à l'équipe
 - 8.2.5.2. Encourager la participation
 - 8.2.5.3. Articuler ce qui est déjà en place
 - 8.2.5.4. Standardiser
 - 8.2.6. Éléments de coaching d'équipe: renforcer les défenses du corps humain
 - 8.2.6.1. Révéler les signes ou les symptômes
 - 8.2.6.2. L'inconfort durable
 - 8.2.6.3. Rendre à l'équipe ce qui lui appartient
 - 8.2.6.4. Donner la parole aux silencieux
- 8.2.7. Le leader et l'ordre du chaos: transaction et transformation
- 8.2.8. Changer le langage pour changer les faits
 - 8.2.8.1. La communication comme clé du changement
 - 8.2.8.2. La langue comme moteur du changement
 - 8.2.8.3. Histoire, métaphores et récits. L'efficacité du langage symbolique
 - 8.2.8.4. Des paroles aux actes
 - 8.2.8.5. Célébrer ce qui a été réalisé
- 8.2.9. Les mots persuadent, l'exemple attire
- 8.3. Structures et leadership: personnes de référence au centre, autres leaders
 - 8.3.1. Le binôme pouvoir-autorité
 - 8.3.2. Structures organisationnelles et leadership formel
 - 8.3.3. Avons-nous les structures nécessaires et suffisantes?
 - 8.3.4. Types de dirigeants (sans noms de famille)
 - 8.3.4.1. Leaders principaux
 - 8.3.4.2. Leaders organisationnels
 - 8.3.4.3. Leaders du secteur de la construction
 - 8.3.5. Leaderships paraformels et structures adaptatives
 - 8.3.6. Délégation de pouvoir
 - 8.3.7. Il n'y a pas de manager sans direction et pas de leader sans projet
 - 8.3.8. Vous pouvez apprendre à être un leader, mais vous devez y consacrer du temps et de l'attention
 - 8.3.9. Diriger à partir de valeurs: engagement, exemplarité, grandeur et résilience
- 8.4. Choisir, former et accompagner les animateurs du centre
 - 8.4.1. Pourquoi avons-nous besoin de ce leader? Équipes de travail et leadership
 - 8.4.2. Co-crée l'avenir: déléguer aux leaders
 - 8.4.2.1. Exigences en matière de délégation
 - 8.4.2.2. Le processus de délégation
 - 8.4.2.3. Phases de la délégation
 - 8.4.3. Co-crée l'avenir: responsabiliser les dirigeants
 - 8.4.3.1. Formes d'autonomisation
 - 8.4.3.2. Communication au centre
 - 8.4.3.3. Les limites du pouvoir
 - 8.4.4. La formation continue des dirigeants

- 8.4.5. Accompagner celui qui prend soin d'eux
- 8.4.6. Suivi personnalisé des personnes ayant une responsabilité
- 8.4.7. Développement professionnel des dirigeants
- 8.4.8. Il est bien né d'être reconnaissant: le lendemain du renoncement à une responsabilité
- 8.5. Comment défendre le projet éducatif
 - 8.5.1. Bien connaître le cadre: mission, vision et valeurs
 - 8.5.2. Savoir comment transmettre
 - 8.5.3. Heures et formes de transmission
 - 8.5.3.1. L'important vs. L'urgence
 - 8.5.3.2. Sachez que 92 % de ce qui est communiqué est du langage non verbal
 - 8.5.4. L'ancrage dans le contexte réel
 - 8.5.5. Chaque projet nécessite une stratégie et des tactiques
 - 8.5.5.1. Plan stratégique Acteurs
 - 8.5.5.2. Tactique. Acteurs
 - 8.5.6. Essais et erreurs
 - 8.5.7. Le projet éducatif et les leaders en tant que *coolhunters*
 - 8.5.8. *Errare humanum est*. L'école comme laboratoire: possibilités et limites
 - 8.5.9. *Perseverare autem diabolicum*. Ce qui ne fonctionne pas, c'est le ballast
 - 8.5.10. *¿Et tertia non datur?* Ce conseil du 50-25-20
- 8.6. Formation théorique et pratique sur les bases du projet
 - 8.6.1. Le binôme ancrage-pratique
 - 8.6.2. Il est toujours nécessaire de justifier ce que l'on va faire
 - 8.6.2.1. La nécessité d'un soutien scientifique
 - 8.6.2.2. Comme motif de propédeutique
 - 8.6.2.3. En tant qu'argument de communication
 - 8.6.2.4. Encourager la réflexion, l'observation et l'évaluation
 - 8.6.3. Les avantages pratiques doivent également être justifiés
 - 8.6.4. Appliquer ce qui a été appris: motivation et supervision
 - 8.6.5. Où investir davantage d'efforts?
 - 8.6.6. Réflexion non complaisante sur ce qui ne fonctionne pas
 - 8.6.7. Pollinisation croisée: co-apprentissage entre enseignants
 - 8.6.8. Réflexion sur les bonnes pratiques
 - 8.6.9. Quand ce qui est fait a déjà été fait
- 8.7. Le développement d'un projet. 1: ses phases, les possibilités de chaque phase
 - 8.7.1. Chaque projet et chaque groupe comporte des phases de changement
 - 8.7.2. Les phases d'un projet. Possibilités
 - 8.7.2.1. Analyse
 - 8.7.2.2. Conception
 - 8.7.2.3. Exécution
 - 8.7.2.4. Évaluation
 - 8.7.3. Du projet sur papier à la réalité
 - 8.7.4. Micro-changes et développement du projet éducatif: la valeur du travail en classe
 - 8.7.5. Tirer le meilleur parti de ce qui se fait : l'écoute comme moteur du changement
 - 8.7.6. Le développement d'un projet et les changements personnels: la courbe du changement
 - 8.7.6.1. Les phases neutres
 - 8.7.6.2. Nouveaux départs
 - 8.7.6.3. Transition et développement
 - 8.7.7. Chevauchement des phases dans les projets complexes
 - 8.7.7.1. Comment faire face à un changement permanent?
 - 8.7.7.2. Lorsqu'il n'est pas possible de changer d'équipement
 - 8.7.8. Et si ça ne marche pas? Vous ne pouvez pas vivre sans erreurs
- 8.8. Le développement d'un projet. 2: obstacles possibles
 - 8.8.1. Obstacles personnels
 - 8.8.1.1. Différents types de profils des personnes concernées
 - 8.8.1.2. Profils selon le moment de l'exécution
 - 8.8.1.3. Profils par forme
 - 8.8.1.4. Des cultures balkanisées aux communautés professionnelles
 - 8.8.2. L'adéquation bureaucratique
 - 8.8.2.1. Évaluation continue. Développement d'indicateurs appropriés
 - 8.8.2.2. Il n'existe pas d'indicateurs universels
 - 8.8.2.3. Aucune école ne tient sur le papier

- 8.8.3. Lois, règles et règlements
 - 8.8.3.1. Apprendre à lire
 - 8.8.3.2. Poser des questions
 - 8.8.3.3. Oser proposer
- 8.8.4. Les obstacles comme instruments d'amélioration
- 8.9. Le développement d'un projet. 3: facteurs de risque
 - 8.9.1. Personnelles
 - 8.9.1.1. Manque d'équipement
 - 8.9.1.2. Les conflits externes
 - 8.9.1.3. Attitudes anti-leadership
 - 8.9.2. Structurelles
 - 8.9.2.1. Incompatibilité avec la mission
 - 8.9.2.2. Manque d'alignement sur la vision
 - 8.9.2.3. Contradiction avec les valeurs
 - 8.9.2.4. Duplicité
 - 8.9.2.5. Surcharge
 - 8.9.3. Stratégique
 - 8.9.3.1. Décontextualisation
 - 8.9.3.2. Non-durabilité
 - 8.9.4. Tactiques
 - 8.9.4.1. Manque de connaissance du contexte
 - 8.9.4.2. Manque de planification
 - 8.9.4.3. Prématuré
 - 8.9.5. Communicative
 - 8.9.5.1. Juanpalomisme
 - 8.9.5.2. Ce que les gens diront
 - 8.9.5.3. Des clients aux alliés
 - 8.9.6. Conception du projet et facteurs de risque Valeur et prudence
 - 8.9.7. Le besoin de conseillers/superviseurs externes
- 8.10. Évaluation du leadership et de la direction du projet éducatif
 - 8.10.1. L'évaluation comme pierre angulaire d'un projet
 - 8.10.2. Le rôle de l'évaluation du leadership et de la gestion dans l'évaluation des projets

- 8.10.3. Qui évalue le leader?
- 8.10.4. Outils d'évaluation du leadership
- 8.10.5. Développer une carrière de gestionnaire professionnel: apprendre à gérer et à diriger
 - 8.10.5.1. L'apprentissage tout au long de la vie
 - 8.10.5.2. Coaching de gestion
 - 8.10.5.3. Forums et échanges
- 8.10.6. La culture de gestion locale et le Projet Éducatif de l'École
- 8.10.7. La culture de gestion locale fait partie de l'enseigne pédagogique de l'école
- 8.10.8. Les cycles de leadership, un signe d'identité des écoles
- 8.10.9. Le rôle des seniors dans l'école de demain

Module 9. Fondements et évolution de la technologie appliquée à l'éducation

- 9.1. S'aligner sur HORIZON 2020
 - 9.1.1. Les premiers développements des TIC et la participation des enseignants
 - 9.1.2. Développements du plan européen HORIZONTE 2020
 - 9.1.3. UNESCO: Compétences en TIC pour les enseignants
 - 9.1.4. L'enseignant en tant que coach
- 9.2. Fondements pédagogiques de la robotique éducative
 - 9.2.1. Le MIT, centre pionnier de l'innovation
 - 9.2.2. Jean Piaget: précurseur du constructivisme
 - 9.2.3. Seymour Papert, transformateur de l'éducation technologique
 - 9.2.4. Le Connectivisme de George Siemens
- 9.3. Régularisation d'un environnement technologique et juridique
 - 9.3.1. Rapport européen accord éthique sur la robotique appliquée
- 9.4. L'importance de la mise en œuvre de la robotique et de la technologie dans le programme scolaire
 - 9.4.1. Compétences éducatives
 - 9.4.1.1. Qu'est-ce qu'une compétence?
 - 9.4.1.2. Qu'est-ce qu'une compétence éducative?
 - 9.4.1.3. Compétences de base en matière d'éducation
 - 9.4.1.4. Application de la robotique éducative aux compétences éducatives

- 9.4.2. STEAM Nouveau modèle d'apprentissage Un enseignement innovant pour former les professionnels de demain
- 9.4.3. Modèles de classes technologiques
- 9.4.4. Inclusion de la créativité et de l'innovation dans le modèle curriculaire
- 9.4.5. La salle de classe comme un *MAKERSPACE*
- 9.4.6. Pensée critique
- 9.5. Une autre façon d'enseigner
 - 9.5.1. Pourquoi est-il nécessaire d'innover dans l'Éducation?
 - 9.5.2. Neuroéducation; l'émotion comme succès dans l'éducation
 - 9.5.2.1. Un peu de neuroscience pour comprendre comment on produit l'apprentissage chez les enfants?
 - 9.5.3. Les 10 clés pour gamifier votre classe
 - 9.5.4. Robotique Éducative; La méthodologie des étoiles de l'ère numérique
 - 9.5.5. Avantages de la Robotique dans Éducation
 - 9.5.6. La conception avec l'impression 3D et son impact sur l'Éducation
 - 9.5.7. *Flipped Clasroom & Flipped Learning*
- 9.6. Gardner et les Intelligences Multiples
 - 9.6.1. Les 8 types d'intelligence
 - 9.6.1.1. Intelligence logico-mathématique
 - 9.6.1.2. Intelligence linguistique
 - 9.6.1.3. Intelligence spatiale
 - 9.6.1.4. Intelligence musicale
 - 9.6.1.5. Intelligence corporelle et kinesthésique
 - 9.6.1.6. Intelligence intrapersonnelle
 - 9.6.1.7. Intelligence interpersonnelle
 - 9.6.1.8. Intelligence naturaliste
 - 9.6.2. Les 6 conseils pour appliquer les différentes intelligences
- 9.7. Outils d'analyse des connaissances
 - 9.7.1. Application du BIG DATA dans l'Éducation

Module 10. Robotique éducative; robots en classe

- 10.1. Les débuts de la Robotique
- 10.2. Robo... quoi?
 - 10.2.1. Qu'est-ce qu'un Robot ? Qu'est-ce qui ne l'est pas?
 - 10.2.2. Types et classification des Robots
 - 10.2.3. Éléments d'un Robot
 - 10.2.4. Asimov et les lois de la Robotique
 - 10.2.5. Robotique, Robotique Éducative et Robotique Pédagogique
 - 10.2.6. Techniques DIY (*Do it yourself*)
- 10.3. Modèles d'apprentissage de la Robotique Éducative
 - 10.3.1. Un apprentissage significatif et actif
 - 10.3.2. Apprentissage par Projet (PBL)
 - 10.3.3. Apprentissage par le jeu
 - 10.3.4. Apprendre à apprendre et à résoudre des problèmes
- 10.4. La Pensée Computationnelle (CP) fait son entrée dans la salle de classe
 - 10.4.1. Nature
 - 10.4.2. Concept de CP
 - 10.4.3. Techniques de Pensée Computationnelle
 - 10.4.4. Pensée Algorithmique et Pseudocode
 - 10.4.5. Outils de Pensée Computationnelle
- 10.5. Formule de Travail en Robotique Éducative
- 10.6. Méthodologie des quatre C pour booster vos élèves
- 10.7. Avantages Généraux de la Robotique Éducative

Module 11. Travailler avec des robots à l'école maternelle "pas pour apprendre la robotique, mais pour apprendre avec la robotique"

- 11.1. La révolution des Nouvelles Technologies dans l'Éducation Maternelle
 - 11.1.1. Comment les Nouvelles Technologies ont-elles évolué dans l'Éducation Maternelle?
 - 11.1.2. Compétences en matière d'enseignement Numérique
 - 11.1.3. L'importance de la fusion entre l'Intelligence Émotionnelle et la Robotique Éducative
 - 11.1.4. Apprendre aux enfants à innover dès le plus jeune âge

- 11.2. La robotique dans la classe de la petite enfance Éduquer pour l'avenir
 - 11.2.1. Apparition de la Robotique Éducative dans la classe des enfants
 - 11.2.2. Pourquoi initier le développement de la pensée computationnelle dans l'Éducation Maternelle?
 - 11.2.3. L'utilisation de la Robotique Éducative comme stratégie d'apprentissage
 - 11.2.4. Intégration de la Robotique Éducative dans le programme scolaire
- 11.3. Des robots dans la classe!
 - 11.3.1. Quels robots pouvons-nous introduire dans l'Éducation Maternelle?
 - 11.3.2. LEGO DUPLO comme outil complémentaire
 - 11.3.3. Softwares pour débiter en programmation
- 11.4. Apprendre à connaître Bee-Bot!
 - 11.4.1. Le Robot programmable Bee-Bot
 - 11.4.2. Contributions des Robots Bee-Bot dans l'éducation
 - 11.4.3. Étude du Software et du fonctionnement
 - 11.4.4. Bee-Bot CARDS
 - 11.4.5. Ressources et plus à utiliser en classe
- 11.5. Outils pour la salle de classe
 - 11.5.1. Comment puis-je introduire la Robotique dans la classe?
 - 11.5.2. La Robotique Éducative dans le cadre du programme l'école maternelle
 - 11.5.3. Relation de la Robotique avec les contenus
 - 11.5.4. Développement d'une session avec Bee-Bot en classe

Module 12. Je suis un adulte! Connaissance de la robotique éducative au stade de l'école primaire

- 12.1. Apprendre la Robotique, construire l'apprentissage
 - 12.1.1. Approche pédagogique dans les classes primaires
 - 12.1.2. Importance du travail en collaboration
 - 12.1.3. La méthode *Enjoying By Doing*
 - 12.1.4. Des TIC (Nouvelles Technologies) aux LKT (Technologies de l'apprentissage et de la connaissance)
 - 12.1.5. Relier la Robotique et le contenu du programme scolaire
- 12.2. Nous devenons des ingénieurs!
 - 12.2.1. La Robotique comme ressource éducative
 - 12.2.2. Introduction de Ressources en Robotique dans les écoles primaires

- 12.3. Apprendre à connaître LEGO®
 - 12.3.1. Kit Lego WeDo 9580
 - 12.3.1.1. Contenu du kit
 - 12.3.1.2. Software Lego WEDO 9580
 - 12.3.2. Kit Lego WeDo 2,0
 - 12.3.2.1. Contenu du kit
 - 12.3.2.2. Software WEDO 2,0
 - 12.3.3. Premières notions de mécanique
 - 12.3.3.1. Principes scientifiques - technologiques des Leviers
 - 12.3.3.2. Principes scientifiques - technologiques des roues et essieux
 - 12.3.3.3. Principes scientifiques - technologiques de Engrenages
 - 12.3.3.4. Principes scientifiques - technologiques des Poulies
- 12.4. Pratique Pédagogiques Construire mon Premier Robot
 - 12.4.1. Introduction au mBot, Premiers pas
 - 12.4.2. Mouvement du Robot
 - 12.4.3. Capteur IR (Capteur de Lumière)
 - 12.4.4. Capteur à Ultrasons Détecteur d'obstacles
 - 12.4.6. Capteur Suivre les lignes
 - 12.4.7. Capteurs supplémentaires ne figurant pas dans le kit
 - 12.4.8. *mBot Face*
 - 12.4.9. Faire fonctionner le Robot avec l'APP
- 12.5. Comment Concevoir votre matériel didactique?
 - 12.5.1. Développer les compétences avec la technologie
 - 12.5.2. Travailler sur des Projets liés au programme scolaire
 - 12.5.3. Comment développer une session de Robotique dans la classe de l'école Primaire?

Module 13. Orienter les élèves du secondaire vers les carrières de l'avenir

- 13.1. La Robotique comme Élément de Motivation
 - 13.1.1. Motivation comme stratégie d'apprentissage
 - 13.1.2. La Robotique Éducative contre le décrochage scolaire Rapport de l'OCDE
 - 13.1.3. La route vers les carrières du futur
 - 13.1.4. Robotique comme Matière dans l'Enseignement Secondaire
 - 13.1.5. Robotique au service de l'entrepreneuriat des jeunes

- 13.2. Qu'elles ressources pouvons-nous introduire dans les classes du Secondaire?
- 13.3. Être Électroniques
 - 13.3.1. Importance du *Open Source Hardware* (OSH)
 - 13.3.2. Utilisations pédagogiques de la technologie *Open Source*
 - 13.3.3. Qu'est-ce que l'Arduino?
 - 13.3.4. Parties de l'Arduino
 - 13.3.5. Types d'Arduino
 - 13.3.6. Software Arduino
 - 13.3.7. Fonctionnement du *Protoboard*
 - 13.3.8. *Fritzing*. En tant que plateforme de formation
- 13.4. LEGO MINDSTORMS Education EV3
 - 13.4.1. Développement de Lego Mindstorms MIT + Lego©
 - 13.4.2. Générations Mindstorms
 - 13.4.3. Composants du kit robotique Lego Mindstorms
 - 13.4.4. Software EV3
 - 13.4.5. Blocs de programmation
- 13.5. Retour au mBot
 - 13.5.1. Défi: Robot à chenilles pour les murs
 - 13.5.2. Robot relève le défi des labyrinthes
 - 13.5.3. Défi Suivre Lignes Avancées
 - 13.5.4. Défi des véhicules Autonome
 - 13.5.5. Défi SumoBot
- 13.6. Les Compétitions: Le défi des meilleurs
 - 13.6.1. Types de concours de Robotique Éducative
 - 13.6.2. RoboCup
 - 13.6.3. Robotique Éducative
 - 13.6.4. First Lego League (FLL)
 - 13.6.5. World Robot Olympiad (WRO)
 - 13.6.6. Robotlypic

Module 14. Robotique spécifique pour les enfants ayant des BEP (besoins éducatifs spéciaux)

- 14.1. La robotique comme ressource pédagogique pour les enfants BEP
 - 14.1.1. Qu'entend-on par élèves à besoins éducatifs spéciaux?
 - 14.1.2. Le rôle de l'éducateur face aux élèves avec BEP
 - 14.1.3. La robotique comme ressource pédagogique pour les enfants BEP
- 14.2. La Robotique Éducative: la réponse Éducative au TDAH
 - 14.2.1. Qu'est-ce que le Trouble du Déficit de l'Attention avec Hyperactivité (TDAH)?
Processus d'enseignement et d'apprentissage, Attention et Motivation
 - 14.2.2. Pourquoi la robotique éducative apporte-t-elle des avantages aux enfants souffrant de TDAH?
Stratégies d'enseignement pour travailler avec des élèves atteints de TDAH
 - 14.2.3. Le plus important : le plaisir et la motivation
- 14.3. La Robotique comme Thérapie pour les enfants autistes et Asperger
 - 14.3.1. Qu'est-ce que le Trouble du Spectre Autistique?
 - 14.3.2. Qu'est-ce que le Syndrome d'Asperger?
 - 14.3.3. Quelles sont les différences entre les TSA et le syndrome d'Asperger?
 - 14.3.4. Avantages de la robotique pour les enfants atteints de TSA et du syndrome d'Asperger
 - 14.3.5. Un Robot peut-il aider un enfant autiste à se socialiser?
 - 14.3.6. APPS pour soutenir l'apprentissage oral et écrit, les mathématiques, etc.
 - 14.3.7. Des APPS pour faciliter la vie quotidienne
- 14.4. La Robotique, une alternative pour les enfants à hautes capacités
 - 14.4.1. Intelligence et hautes capacités
 - 14.4.2. Style d'apprentissage des enfants à Haut Potentiel
 - 14.4.3. Comment la Robotique éducative aide-t-elle les enfants à hautes capacités?
 - 14.4.4. Ressources robotiques pour travailler avec des enfants à Haut Niveau de Capacités

Module 15. Le langage le plus répandu dans les classes primaires: *Scratch*

- 15.1. Introduction au *Scratch*
 - 15.1.1. C'est quoi *Scratch*?
 - 15.1.2. La connaissance libre
 - 15.1.3. Utilisation Éducative de *Scratch*
- 15.2. Connaître l'environnement *Scratch*
 - 15.2.1. Scénario
 - 15.2.2. Modification des objets et des scénarios
 - 15.2.3. Barre de menu et outils
 - 15.2.4. Passage à l'édition de costumes et de sons
 - 15.2.5. Visualiser et partager des projets
 - 15.2.6. Modification des programmes par blocs
 - 15.2.7. Aide
 - 15.2.8. Sac à dos
- 15.3. Développement Blocs de programmation
 - 15.3.1. Selon la forme
 - 15.3.2. Selon la couleur
 - 15.3.2.1. Blocs de mouvement (Bleu marine)
 - 15.3.2.2. Blocs d'apparence (violet)
 - 15.3.2.3. Blocs de son (rose)
 - 15.3.2.4. Blocs de crayon (Vert)
 - 15.3.2.5. Blocs de données (Orange)
 - 15.3.2.6. Blocs d'événements: (Marron)
 - 15.3.2.7. Blocs de contrôle (Ocre)
 - 15.3.2.8. Blocs de capteurs (Bleu clair)
 - 15.3.2.9. Blocs opérateurs (Vert clair)
 - 15.3.2.10. Plus de blocs (Violet et gris foncé)
- 15.4. Blocs à empiler Partie pratique
- 15.5. Communauté *Scratch* pour les étudiants
- 15.6. *ScratchEd. Learn, Share, Connect.* Communauté pour les enseignants

Module 16. Programmer pour apprendre en jouant

- 16.1. L'avenir de l'Éducation est d'enseigner la programmation
 - 16.1.1. Les origines de la programmation pour enfants: Langage LOGO
 - 16.1.2. L'impact des programmes d'apprentissage en classe
 - 16.1.3. Petits créateurs sans peur de l'erreur
- 16.2. Outils pédagogiques pour introduire la programmation en classe
 - 16.2.1. Par où commencer pour enseigner la programmation?
 - 16.2.2. Comment puis-je l'introduire dans la classe?
- 16.3. Quels outils de Programmation peut-on trouver?
 - 16.3.1. Plate-forme d'apprentissage de la programmation dès la maternelle *Code org*
 - 16.3.2. Programmation de jeux vidéo en 3D *Kodu game lab*
 - 16.3.3. Apprendre à programmer dans l'enseignement secondaire avec *JavaScript, C+, Python. Code Combat*
 - 16.3.4. Autres alternatives pour les programmes scolaires

Module 17. Design et impression 3d "si vous pouvez le rêver, vous pouvez le créer"

- 17.1. Origines et développement de la conception et de l'impression 3D
 - 17.1.1. Qu'est-ce que c'est?
 - 17.1.2. Projet NMC *Horizon. Rapport d'apprentissage EDUCAUSE*
 - 17.1.3. Évolution de l'impression 3D
- 17.2. Imprimantes 3D Lesquelles peut-on trouver?
 - 17.2.1. SLA - Stéréolithographie
 - 17.2.2. SLS - Frittage sélectif par laser
 - 17.2.3. Injection
 - 17.2.4. FDM - Dépôt de Matériaux Fondus
- 17.3. Quels types de matériaux sont disponibles pour l'impression 3D?
 - 17.3.1. Abs
 - 17.3.2. Pla
 - 17.3.3. Nylon
 - 17.3.4. Flex
 - 17.3.5. Pet
 - 17.3.6. Hips

- 17.4. Applications dans Différents Domaines
 - 17.4.1. Art
 - 17.4.2. Alimentation
 - 17.4.3. Textile et bijouterie
 - 17.4.4. Médecine
 - 17.4.5. Construction
 - 17.4.6. Éducation

Module 18. *Tinkercad*, une autre façon d'apprendre

- 18.1. Utilisation de *TinkerCad* en classe
 - 18.1.1. Connaître *Tinkercad*
 - 18.1.2. Perception de la 3D
 - 18.1.3. Cube Bonjour Monde!
- 18.2. Premières opérations avec *TinkerCad*
 - 18.2.1. Utilisation de la commande "Hole"
 - 18.2.2. Regrouper et dégroupier des éléments
- 18.3. Création de clones
 - 18.3.1. Copier, coller, dupliquer
 - 18.3.2. Mise à l'échelle de la conception; Modification des clones
- 18.4. Ajuster nos créations
 - 18.4.1. Aligner
 - 18.4.2. "Mirror" (Effet miroir)
- 18.5. Impression des premiers modèles
 - 18.5.1. Importation et exportation de dessins et modèles
 - 18.5.2. Quels logiciels pouvons-nous utiliser pour nos impressions?
 - 18.5.3. De Tinkercad à CURA La réalisation de nos projets!
- 18.6. Lignes directrices pour la conception et l'impression 3D en classe
 - 18.6.1. Comment travailler avec le design en classe?
 - 18.6.2. Lier la conception et le contenu
 - 18.6.3. Thingiverse comme outil de soutien aux enseignants

Module 19. Planification et gestion économique-financière des projets éducatifs

- 19.1. Analyse de la situation et problèmes éducatifs
 - 19.1.1. Examen diagnostique
 - 19.1.2. Indicateurs d'éducation
 - 19.1.3. Le problème de l'éducation
 - 19.1.4. Problèmes d'infrastructure
 - 19.1.5. Problèmes socio-économiques
 - 19.1.6. Problèmes administratifs et institutionnels
 - 19.1.7. Problèmes environnementaux
 - 19.1.8. Problèmes historiques et culturels
 - 19.1.9. Analyse cause-effet
 - 19.1.10. Analyse D.A.F.O.
- 19.2. Introduction Planification et gestion économique-financière des projets éducatifs
 - 19.2.1. Préparation et évaluation des projets
 - 19.2.2. Prise de décision associée à un projet
 - 19.2.3. Typologie des projets
 - 19.2.4. Évaluation du projet
 - 19.2.5. Évaluation sociale des projets
 - 19.2.6. Projets de planification du développement
 - 19.2.7. Portée de l'évaluation du projet
 - 19.2.8. L'étude technique du projet
 - 19.2.9. L'étude de marché
 - 19.2.10. Étude organisationnelle et financière
- 19.3. Structure économique et étude du marché de l'Éducation
 - 19.3.1. Structure du marché
 - 19.3.2. Demande de produit éducatif
 - 19.3.3. Fixation des prix
 - 19.3.4. L'offre

- 19.3.5. Le marché des projets
- 19.3.6. Objectif et étapes de l'étude de marché
- 19.3.7. Le consommateur
- 19.3.8. La stratégie commerciale
- 19.3.9. Analyse des médias
- 19.3.10. Demande
- 19.4. Techniques de projection et d'estimation des coûts
 - 19.4.1. La projection
 - 19.4.2. Méthodes de projection
 - 19.4.3. Méthodes qualitatives et causales
 - 19.4.4. Modèle de série chronologique
 - 19.4.5. Informations sur les coûts
 - 19.4.6. Coûts différentiels et prospectifs
 - 19.4.7. Éléments de coût pertinents
 - 19.4.8. Fonctions de coût à court terme
 - 19.4.9. Analyse coût-volume-profit
 - 19.4.10. Les coûts comptables et le coût du V.A.T. (Taxe sur la valeur ajoutée)
- 19.5. Contexte économique de l'étude technique et de la détermination de la taille
 - 19.5.1. Portée de l'étude et processus de production
 - 19.5.2. Économie d'échelle
 - 19.5.3. Modèle de Lange
 - 19.5.4. Investissements en équipements
 - 19.5.5. Équilibre personnel et choix des alternatives technologiques
 - 19.5.6. Facteurs influençant la taille du projet
 - 19.5.7. L'économie de la taille
 - 19.5.8. L'économie de la taille
 - 19.5.9. Taille d'un projet avec un marché en croissance
 - 19.5.10. Taille d'un projet avec une demande constante
- 19.6. Décisions de localisation et effets économiques organisationnels
 - 19.6.1. Étude de localisation et facteurs de localisation
 - 19.6.2. Méthodes d'évaluation des facteurs non quantifiables
 - 19.6.3. Méthode qualitative par points
 - 19.6.4. La méthode de Brown et Gibson
 - 19.6.5. Maximisation de la valeur actuelle nette
 - 19.6.6. L'étude d'organisation du projet
 - 19.6.7. Les effets économiques des variables organisationnelles
 - 19.6.8. Investissement organisationnel
 - 19.6.9. Les coûts du fonctionnement administratif
 - 19.6.10. Pertinence des systèmes administratifs dans la préparation et l'évaluation des projets
- 19.7. Le cadre juridique et les investissements du projet
 - 19.7.1. La pertinence du cadre juridique
 - 19.7.2. Considérations économiques de l'étude juridique
 - 19.7.3. Quelques effets économiques de l'étude juridique
 - 19.7.4. Le système juridique de l'organisation sociale
 - 19.7.5. Investissements de pré-mise en service
 - 19.7.6. Investissement dans le fonds de roulement
 - 19.7.7. Méthode comptable
 - 19.7.8. Méthode de la période d'écart
 - 19.7.9. Méthode du déficit cumulé maximum
 - 19.7.10. Investissements pendant l'exploitation
- 19.8. Avantages du projet et construction des flux de trésorerie
 - 19.8.1. Types d'avantages
 - 19.8.2. Valeurs des déchets
 - 19.8.3. Politiques de tarification
 - 19.8.4. Analyse de rentabilité pour la fixation des prix
 - 19.8.5. Éléments du flux de trésorerie
 - 19.8.6. Structure d'un flux de trésorerie
 - 19.8.7. Flux de trésorerie des investisseurs
 - 19.8.8. Flux de trésorerie des projets en cours de réalisation
 - 19.8.9. Le EBITDA
 - 19.8.10. Autres considérations
- 19.9. Critères d'évaluation du projet et taux d'actualisation
 - 19.9.1. L'approche de la valeur actuelle nette (VAN)
 - 19.9.2. Le critère du taux de rendement interne (TRI)
 - 19.9.3. Autres critères de décision
 - 19.9.4. Effets de l'inflation sur l'évaluation des projets

- 19.9.5. Le coût du capital
- 19.9.6. Coût de la dette
- 19.9.7. Le coût des fonds propres
- 19.9.8. Modèle d'évaluation des actifs financiers pour déterminer le coût des capitaux propres
- 19.9.9. Taux d'affaires moyen par rapport au CAPM
- 19.9.10. Le problème de l'agence
- 19.10. Analyse et Prévention des Risques
 - 19.10.1. Considérations préliminaires
 - 19.10.2. Modèle unidimensionnel de sensibilisation au VPN
 - 19.10.3. Modèle multidimensionnel de sensibilisation à la VAN, simulation Monte Carlo
 - 19.10.4. Usages et abus de la sensibilité
 - 19.10.5. Préparation du projet et évaluation sociale
 - 19.10.6. Coûts et avantages sociaux
 - 19.10.7. Incidence des effets de débordement ou des externalités
 - 19.10.8. Impact des effets incorporels
 - 19.10.9. Impact du taux d'actualisation social
 - 19.10.10. Évaluation privée et sociale

Module 20. Marketing et publicité d'un projet éducatif

- 20.1. Introduction au Marketing
 - 20.1.1. Introduction au Marketing
 - 20.1.2. Besoins en marketing
 - 20.1.3. Évolution du concept de marketing
 - 20.1.4. Nouvelles tendances en matière de marketing
 - 20.1.5. Du marketing transnational au marketing relationnel
 - 20.1.6. Responsabilité sociale des entreprises
 - 20.1.7. Marketing
 - 20.1.7.1. Marketing 1.0
 - 20.1.7.2. Marketing 2.0
 - 20.1.7.3. Marketing 3.0
 - 20.1.7.4. Marketing 4.0
 - 20.1.8. Marketing holistique
- 20.2. Planification commerciale
 - 20.2.1. Planification stratégique d'entreprise et planification du marketing
 - 20.2.2. Le plan marketing dans l'entreprise
 - 20.2.3. Phase 1. Analyse de la situation
 - 20.2.3.1. Analyse du marché
 - 20.2.3.2. Microenvironnement
 - 20.2.3.3. Macro-environnement
 - 20.2.3.4. Analyse interne
 - 20.2.4. Phase 2. Fixation des objectifs
 - 20.2.5. Phase 3. Conception de la stratégie
 - 20.2.5.1. Le produit
 - 20.2.5.2. Prix
 - 20.2.5.3. Distribution
 - 20.2.5.4. Communication
 - 20.2.6. Phase 4. évaluation, organisation, mise en œuvre et suivi de la stratégie
 - 20.2.6.1. Évaluation de la stratégie commerciale
 - 20.2.6.2. Organisation du département marketing et mise en œuvre de la stratégie marketing
 - 20.2.6.3. Contrôle de la stratégie commerciale (*feedback*)
- 20.3. Segmentation du marché et des clients
 - 20.3.1. Améliorer l'efficacité des actions de marketing par une segmentation appropriée de la clientèle
 - 20.3.2. Différencier les pistes de la campagne pour cibler les efforts sur ceux qui achèteront les produits
 - 20.3.3. Sélectionner les marchés et les publics qui correspondent le mieux aux produits/ services et aux caractéristiques de votre entreprise.
 - 20.3.4. Identifier les besoins de vos clients et concevoir un marketing mix efficace pour répondre à ces besoins
 - 20.3.5. Acquérir un avantage concurrentiel élevé, ainsi que générer des opportunités de croissance pour votre entreprise
 - 20.3.6. Savoir quelles variables doivent faire partie de mon programme de segmentation

- 20.3.7. Quels sont les avantages de la mise en œuvre d'un programme de segmentation?
- 20.3.8. Incorporer la segmentation dans le processus de vente et de marketing de l'entreprise
- 20.4. Positionnement et construction de la marque personnelle
 - 20.4.1. Comment le capital de la marque est-il généré?
 - 20.4.2. Les clés d'une bonne gestion de la marque, en ligne et hors ligne
 - 20.4.3. Les éléments qui composent la marque et les caractéristiques qu'ils doivent remplir
 - 20.4.4. Caractéristiques, avantages et inconvénients des différentes stratégies existantes pour la gestion des marques
 - 20.4.5. Stratégies appropriées pour améliorer le positionnement du produit ou du service au moyen de la marque et de sa communication
- 20.5. Créativité publicitaire et nouvelle forme de communication dans l'entreprise
 - 20.5.1. Qu'est-ce que la créativité et quelles sont les meilleures conditions pour créer?
 - 20.5.2. Que faut-il pour trouver une idée?
 - 20.5.3. Comment fonctionne la réflexion du créatif publicitaire?
 - 20.5.4. Comment un message publicitaire est-il structuré?
 - 20.5.5. Comment faire de la *publicity*?
 - 20.5.6. Comment créer des publicités dans l'environnement numérique?
 - 20.5.7. Quelles sont les principales raisons pour lesquelles il est nécessaire d'avoir une marque?
 - 20.5.8. Quelles sont les différences entre un logo et une marque?
- 20.6. Offre éducative
 - 20.6.1. Le projet éducatif
 - 20.6.2. Idéologie
 - 20.6.3. Services supplémentaires
 - 20.6.4. Utilisation de différents matériaux
 - 20.6.5. Certifications
 - 20.6.6. Différences dans votre offre éducative
 - 20.6.7. Méthodologie
 - 20.6.8. Personnel enseignant
 - 20.6.9. Installations
 - 20.6.10. Services auxiliaires (Localisation et voies d'accès)
- 20.7. Réseaux sociaux
 - 20.7.1. Campagne ADS sur Facebook
 - 20.7.1.1. Créer des campagnes convaincantes et à fort impact, en guidant le client tout au long de son parcours d'achat et en utilisant des objectifs de campagne appropriés
 - 20.7.1.2. Utiliser à 100% la plateforme Facebook, en comprenant sa structure et son fonctionnement
 - 20.7.1.3. Créer des publicités dans différents formats Facebook, en connaissant leur structure et leur fonctionnement
 - 20.7.1.4. Préparer une présentation couvrant tous les processus de vente
 - 20.7.1.5. Créez et optimisez votre page Facebook pour obtenir les meilleurs résultats
 - 20.7.1.6. "Espionner" vos concurrents et les utiliser comme référence pour améliorer vos produits et services
 - 20.7.1.7. Contrôlez le retour sur investissement de votre campagne et augmentez ainsi vos résultats
 - 20.7.2. Campagne ADS sur Twitter
 - 20.7.2.1. Objectif
 - 20.7.2.2. Audience
 - 20.7.2.3. Enchères
 - 20.7.2.4. Budgets
 - 20.7.2.5. Créativités
 - 20.7.2.6. Analyse de votre campagne

- 20.7.3. Campagne en Instagram
 - 20.7.3.1. Contenus
 - 20.7.3.2. Optimisez votre profil
 - 20.7.3.3. Utilisation des hashtags
 - 20.7.3.4. Encourager la participation
 - 20.7.3.5. Montrer les expériences des clients
 - 20.7.3.6. Instagram pour les événements
- 20.7.4. Campagnes de *Email Marketing*
- 20.7.5. Campagnes WhatsApp
- 20.7.6. Apps
- 20.7.7. Blog
- 20.8. Création et Gestion de la Stratégie de Marketing pour les Entreprises de Services
 - 20.8.1. Qu'est-ce que le marketing des services et quelles sont les stratégies, les méthodologies et les outils?
 - 20.8.2. Les aspects distinctifs du marketing des services
 - 20.8.3. Plan de marketing des services
 - 20.8.4. Un positionnement réussi dans le marquage des services
 - 20.8.5. Analyser le comportement des clients dans les entreprises de services
- 20.9. Stratégies de marketing
 - 20.9.1. Introduction
 - 20.9.2. Décisions relatives aux produits
 - 20.9.2.1. Dimensions du produit
 - 20.9.2.2. Décisions relatives au portefeuille de produits
 - 20.9.2.3. Création de nouveaux produits
 - 20.9.2.4. Le cycle de vie du produit
 - 20.9.3. Décisions en matière de prix
 - 20.9.3.1. Politiques et stratégies de fixation des prix
 - 20.9.3.2. Déterminants de la politique de prix
 - 20.9.3.3. Stratégies de fixation des prix
 - 20.9.4. Décisions de distribution
 - 20.9.4.1. Décisions relatives à la gestion de la distribution
 - 20.9.5. Décisions sur la communication
 - 20.9.5.1. Vente personnelle
 - 20.9.5.2. Promotion des ventes
 - 20.9.5.3. Relations publiques
 - 20.9.5.4. Publicité
 - 20.9.5.5. Autres outils de communication
- 20.10. *Marketing metrics*: analyse de la rentabilité des campagnes
 - 20.10.1. Utilité des différentes métriques en fonction du type d'entreprise, de sa stratégie et de ses objectifs
 - 20.10.2. Principaux indicateurs utilisés pour mesurer la performance des activités de vente et de marketing des entreprises
 - 20.10.3. L'importance de l'évaluation des actions de marketing menées dans l'entreprise, aux fins de leur gestion et de leur amélioration
 - 20.10.4. Éviter l'utilisation inappropriée des paramètres
 - 20.10.5. Utiliser des métriques en marketing pour évaluer la rentabilité, l'efficacité et l'efficience des programmes



Une spécialisation complète qui vous permettra d'acquérir les connaissances nécessaires pour rivaliser avec les meilleurs"

06

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 de Harvard 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

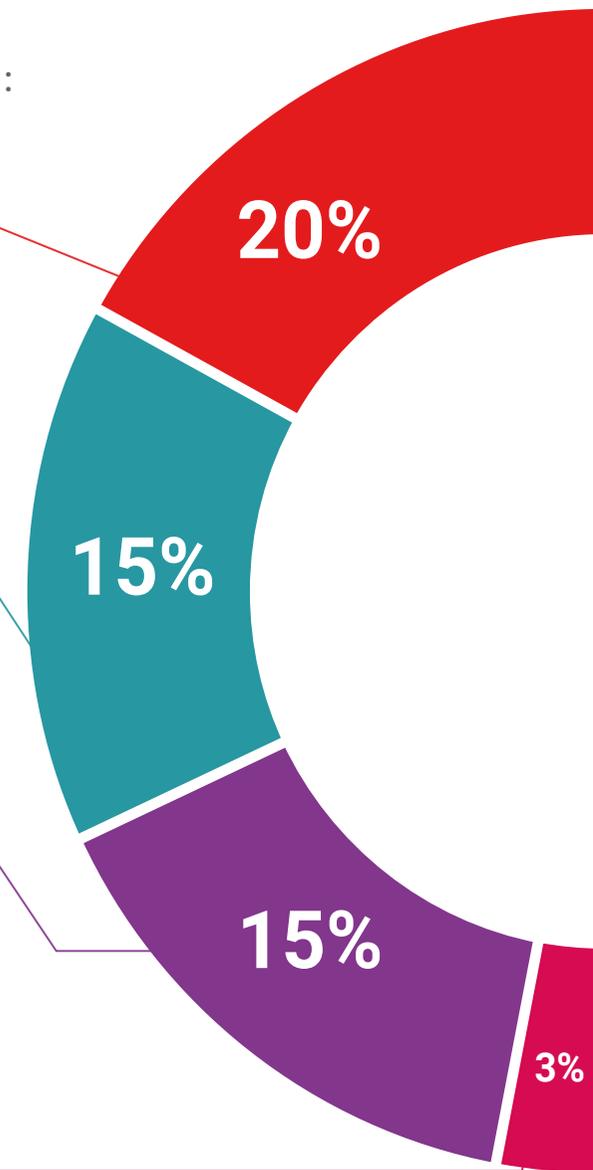
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

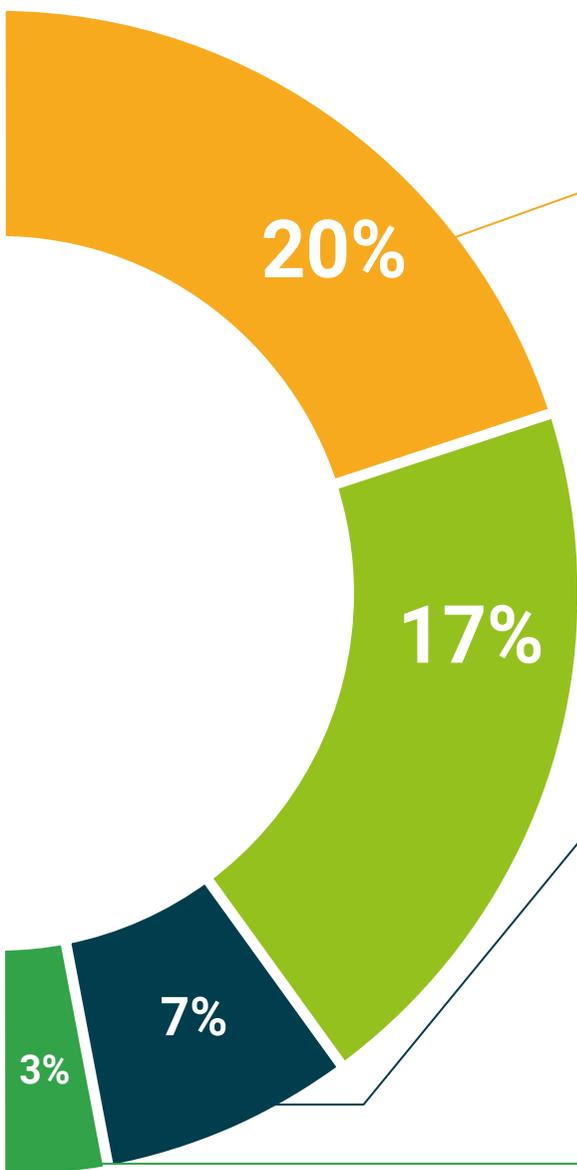
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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.



07

Diplôme

Le Mastère Avancé en Implantation de Projets Éducatifs, Robotique et Imprimerie 3D vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Ce Mastère Avancé en Implantation de Projets Éducatifs, Robotique et Imprimerie 3D est le plus grand recueil de connaissances dans ce domaine: Une qualification qui sera une valeur ajoutée de haute qualification pour tout professionnel dans ce domaine"

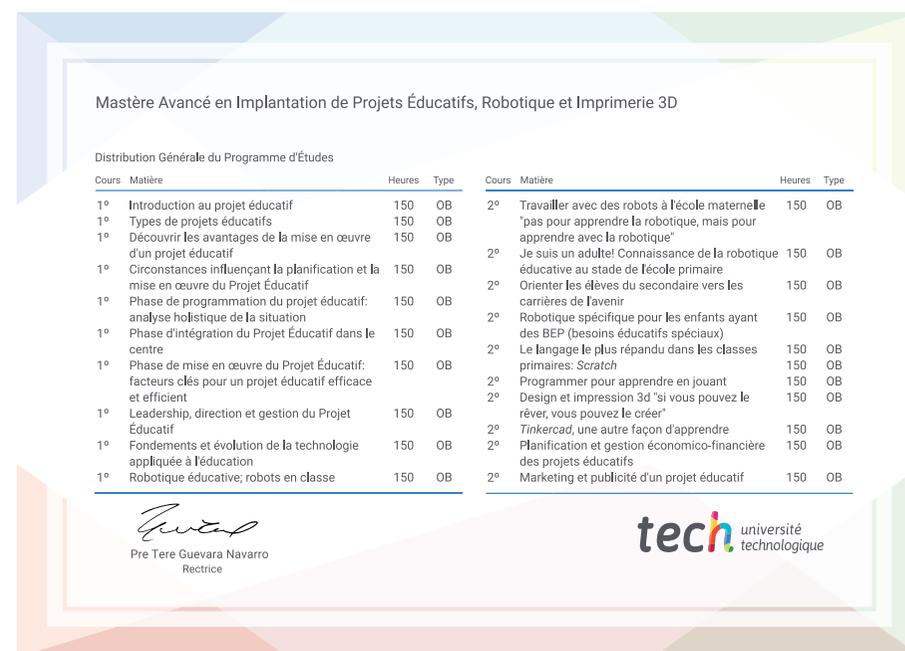
Ce **Mastère Avancé en Implantation de Projets Éducatifs, Robotique et Imprimerie 3D** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Mastère Avancé en Implantation de Projets Éducatifs, Robotique et Imprimerie 3D**

N.º d'Heures Officielles: **3.000 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.

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

Mastère Avancé
Implantation de Projets
Éducatifs, Robotique et
Imprimerie 3D

Modalité: En ligne

Durée: 2 ans

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 3.000 h.

Mastère Avancé

Implantation de Projets Éducatifs,
Robotique et Imprimerie 3D

