

# Certificat

## Didactique du Dessin et des Arts Plastiques





**tech** université  
technologique

## Certificat

### Didactique du Dessin et des Arts Plastiques

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

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/education/cours/didactique-dessin-arts-plastiques](http://www.techtitute.com/fr/education/cours/didactique-dessin-arts-plastiques)

# Sommaire

01

Présentation

---

Page 4

02

Objectifs

---

Page 8

03

Direction de la formation

---

Page 12

04

Structure et contenu

---

Page 16

05

Méthodologie

---

Page 20

06

Diplôme

---

Page 28

# 01

# Présentation

Le grand allié de l'enseignant au XXIème siècle, ce sont les nouvelles technologies. Ainsi, l'utilisation du tableau blanc numérique, des outils de réseaux collaboratifs ou de la réalité augmentée font partie du quotidien d'un centre éducatif. Dans ce scénario, le professionnel doit enseigner la matière en fonction de l'époque actuelle et en appliquant la didactique la plus innovante. C'est pourquoi TECH propose ce programme sur les nouvelles ressources pédagogiques et la méthodologie d'apprentissage la plus novatrice. Ainsi, l'enseignant progressera dans son travail pédagogique grâce à un programme avancé composé de contenus multimédias de haut niveau. Tout cela, en outre, dans un format académique 100% en ligne, accessible 24 heures sur 24, à partir d'un appareil électronique doté d'une connexion internet.



“

*Ce Certificat 100% en ligne vous permettra d'évoluer en tant qu'enseignant tout en combinant vos activités quotidiennes avec un enseignement de premier ordre"*

Outre le perfectionnement de la technique du dessin et des arts plastiques, les étudiants apprennent ces matières pour améliorer l'expression de leurs émotions, la concentration et la persévérance. Ces aptitudes et compétences sont apportées par l'excellent travail des professionnels de l'enseignement qui dispensent ces matières.

Ainsi, pour atteindre ces objectifs, il est nécessaire que l'enseignant dispose de tous les outils et méthodologies d'enseignement actuels, principalement orientés vers l'inclusion de ressources numériques dans la salle de classe. Telle est la toile de fond de ce Certificat 100% en ligne en Didactique du Dessin et des Arts Plastiques.

Un programme avec un contenu avancé qui fournit des connaissances théoriques et pratiques sur les principales théories d'apprentissage, les difficultés des étudiants ayant une diversité cognitive et les nouvelles méthodes d'enseignement. Tout cela, en plus, avec des contenus multimédias (résumés vidéo, vidéos In Focus), des lectures essentielles et des études de cas, qui constituent la bibliothèque de ressources pédagogiques.

De plus, grâce au système *Relearning*, les étudiants peuvent avancer progressivement dans le programme d'études, en consolidant les nouveaux concepts. Cela réduit les longues heures d'étude et de mémorisation qui sont si fréquentes dans d'autres méthodologies.

TECH propose donc un Certificat flexible et pratique. Le diplômé qui obtient ce diplôme peut consulter, quand il le souhaite, le programme d'études hébergé sur la plateforme virtuelle. Pour ce faire, il n'a besoin que d'un appareil électronique (téléphone portable, tablette ou ordinateur) doté d'une connexion à internet. Ainsi, sans présence ni cours à horaire fixe, il acquerra les informations les plus remarquables sur la Didactique du Dessin et des Arts Plastiques.

Ce **Certificat en Didactique du Dessin et des Arts Plastiques** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts de l'enseignement dans l'Éducation Secondaire
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Vous serez en mesure d'éliminer les principaux obstacles à l'apprentissage artistique grâce aux études de cas fournies par ce programme"*

“ *Introduisez les méthodologies artistiques les plus innovantes dans vos cours et encouragez la recherche chez vos étudiants*”

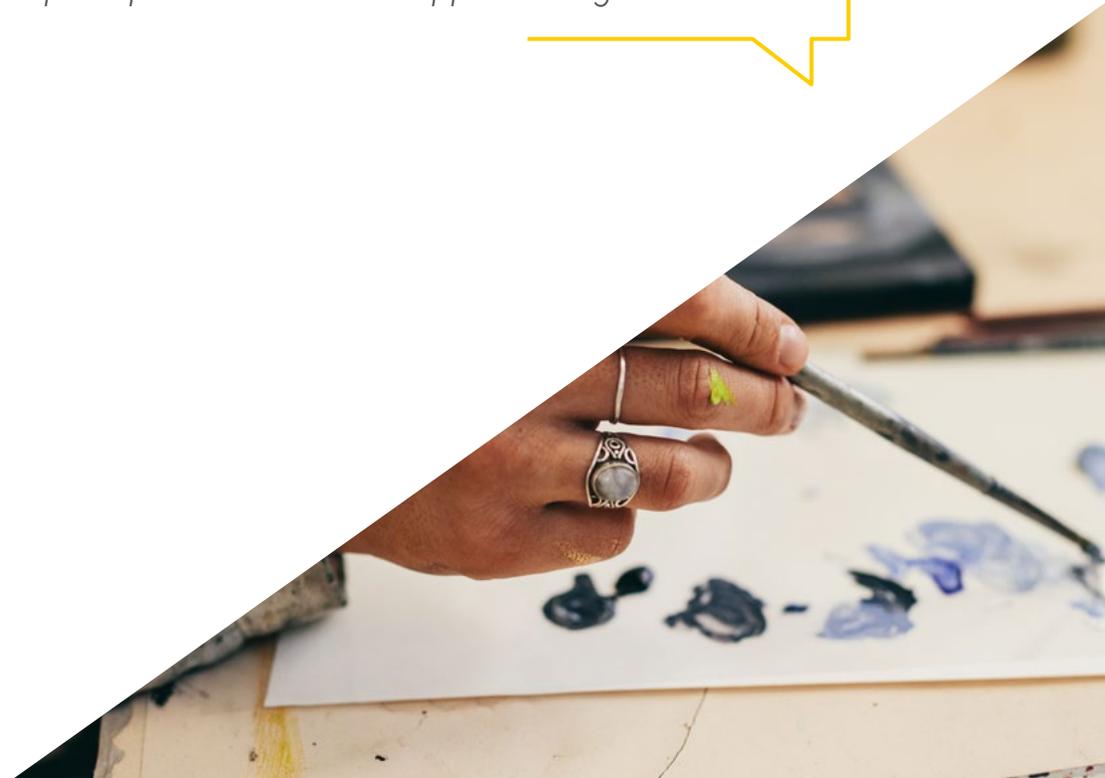
L'équipe enseignante du programme est composée de professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de sociétés de référence et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

*Vous êtes sans doute sur le point de vous inscrire à un diplôme universitaire qui vous aidera à évoluer professionnellement en tant que professeur de Dessin et d'Arts Plastiques dans l'Enseignement Secondaire.*

*Ce programme vous permettra d'approfondir l'étude d'auteurs tels que Jean Piaget, Einser, Luquet et Lowenfeld, qui sont à l'origine des principales théories de l'apprentissage existantes.*



# 02

# Objectifs

L'objectif de ce programme est d'améliorer la didactique appliquée par les professionnels de l'enseignement dans le domaine du Dessin et des Arts Plastiques. Les études de cas fournies par les enseignants de ce programme faciliteront ce travail, car elles leur permettront de vérifier les techniques, les ressources pédagogiques et les activités qui favorisent le processus d'enseignement-apprentissage chez les élèves de l'Enseignement Secondaire.



“

*Avec ce diplôme, vous améliorerez votre travail d'enseignant en appliquant les méthodes et procédures que vous trouverez dans les études de cas pratiques”*



## Objectifs généraux

---

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





## Objectifs spécifiques

---

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

“

*Grâce à cette option académique, vous concevrez des activités éducatives qui favorisent la créativité, le multiculturalisme et la socialisation à travers l'art”*

# 03

## Direction de la formation

Cette institution n'hésite pas à déployer tous ses efforts pour sélectionner le personnel enseignant le plus approprié pour chacun des diplômes. L'excellente expérience professionnelle et la qualité humaine de cette équipe d'enseignants ont été décisives pour leur intégration dans ce programme. Ainsi, les étudiants ont la garantie d'accéder à un apprentissage de premier ordre, qui leur permet d'appliquer les méthodes didactiques les plus efficaces dans les matières artistiques de l'Enseignement Secondaire.



“

*TECH a sélectionné une équipe d'enseignants brillants et hautement compétents en didactique appliquée aux différents niveaux éducatifs de l'Enseignement Secondaire”*

## Direction



### **Dr Barboyón Combey, Laura**

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



# 04

## Structure et contenu

La grande efficacité de la méthode *Relearning* a conduit TECH à l'incorporer dans ses diplômes, compte tenu de l'amélioration de l'apprentissage et de la réduction du temps d'étude. Ainsi, les étudiants de ce programme acquerront des connaissances avancées en Didactique du Dessin et des Arts Plastiques en seulement 6 semaines. Le tout accompagné du meilleur matériel didactique produit par une excellente équipe d'enseignants du secteur éducatif.





“

*Un plan d'études qui vous donnera les outils nécessaires pour améliorer votre Didactique du Dessin et des Arts Plastiques dans l'Enseignement Secondaire"*

## Module 1. Didactique du dessin et des arts plastiques

- 1.1. Didactique générale et théories de l'apprentissage
  - 1.1.1. Introduction au concept de didactique
  - 1.1.2. Qu'est-ce que l'apprentissage ? Comment se déroule-t-il ?
  - 1.1.3. Introduction aux théories de l'apprentissage et à leurs auteurs
  - 1.1.4. Influence du cognitivisme sur l'éducation
  - 1.1.5. L'apprenant au centre: l'apprentissage significatif
- 1.2. Théories de l'apprentissage appliquées à l'art
  - 1.2.1. La psychologie du développement: Jean Piaget
  - 1.2.2. Luquet y Lowenfeld: étapes du développement graphique et plastique
  - 1.2.3. Les modèles cognitifs et l'art: Eisner, Gardner, Read
  - 1.2.4. La théorie de la Gestalt et ses lois
  - 1.2.5. La perception et la pensée visuelle: Rudolf Arnheim
- 1.3. Techniques et stratégies d'apprentissage appliquées à l'art
  - 1.3.1. Introduction La relation apprentissages-stratégies
  - 1.3.2. Types de stratégies: primaires, secondaires, versatiles
  - 1.3.3. Techniques pour apprendre à apprendre Orientation de l'étude
  - 1.3.4. Outils améliorant le processus d'apprentissage
  - 1.3.5. Nouvelles contributions pour améliorer l'apprentissage
  - 1.3.6. Théories et stratégies pour favoriser la créativité
  - 1.3.7. La pensée latérale et ses techniques. Edward de Bono
  - 1.3.8. Techniques et méthodes pour développer la créativité
  - 1.3.9. Les cartes mentales en tant qu'organismes graphiques
- 1.4. Méthodologies d'enseignement
  - 1.4.1. Méthodologie de l'atelier
  - 1.4.2. L'auto-expression créative et l'expression libre
  - 1.4.3. L'éducation comme discipline (DBAE) et autres initiatives et approches
  - 1.4.4. Introduction à la post-modernité
  - 1.4.5. L'éducation artistique post-moderne
  - 1.4.6. La culture visuelle
  - 1.4.7. Méthodologies artistiques pour la recherche et l'innovation dans l'éducation
- 1.5. Difficultés d'apprentissage
  - 1.5.1. Difficultés liées à la perception visuospatiale
  - 1.5.2. Déficiences visuelles
  - 1.5.3. Problèmes de vision des couleurs
- 1.6. Activités pour l'apprentissage du dessin et des arts plastiques
  - 1.6.1. La motivation: un facteur clé
  - 1.6.2. Activités de socialisation
  - 1.6.3. Activités d'interdisciplinarité et de transdisciplinarité
  - 1.6.4. Activités de multiculturalité
  - 1.6.5. Le web 2.0 Principes éducatifs et sociaux
  - 1.6.6. Activités pour la ESO et le Baccalauréat. Les référentiels d'activités
  - 1.6.7. Activités basées sur des projets. eTwinning
  - 1.6.8. Travailler avec des Applications éducatives dans le domaine de l'art
- 1.7. Ressources pédagogiques I
  - 1.7.1. Concepts préliminaires
  - 1.7.2. Classifications
  - 1.7.3. Facteurs à prendre en compte dans la sélection et/ou le développement des ressources pour le dessin et les arts plastiques
  - 1.7.4. Le livre de texte
  - 1.7.5. L'image fixe
  - 1.7.6. Le tableau
  - 1.7.7. Les espaces scolaires, les excursions et les sorties
- 1.8. Ressources pédagogiques II: ressources TIC
  - 1.8.1. Enseigner dans et avec les technologies
  - 1.8.2. Supports: tableau blanc interactif, ordinateurs et appareils mobiles
  - 1.8.3. Applications et programmes utiles pour l'enseignement du dessin et des arts visuels
  - 1.8.4. Internet
  - 1.8.5. Ressources dans le Cloud
  - 1.8.6. Outils sociaux et collaboratifs: Blog, wiki, Webquest et chasses au trésor
  - 1.8.7. Les ressources et l'amélioration/innovation de l'enseignement
  - 1.8.8. Le livre d'artiste
  - 1.8.9. Le portfolio et l'e-portfolio
  - 1.8.10. Audiovisuel et multimédia
  - 1.8.11. Réalité virtuelle et Réalité Augmentée
  - 1.8.12. Jeux vidéo et gamification



- 1.9. L'évaluation Principes généraux
  - 1.9.1. Concept d'évaluation éducative. Principes et fonctions
  - 1.9.2. Quand évaluons-nous ? Phases et processus
  - 1.9.3. Qu'évaluons-nous ? Taxonomie de Bloom
  - 1.9.4. Avec quoi évaluons-nous ? Techniques et outils d'évaluation généraux
  - 1.9.5. Critères
- 1.10. L'évaluation en art
  - 1.10.1. L'éducation artistique et son évaluation. Considérations générales
  - 1.10.2. Domaines de connaissances artistiques à évaluer. Eisner
  - 1.10.3. Stratégies et instruments d'évaluation de l'apprentissage artistique
  - 1.10.4. La rubrique et l'item comme outils de suivi de l'apprentissage
  - 1.10.5. Autres aspects à prendre en compte dans l'évaluation des travaux et des exercices

“

*Introduisez l'apprentissage artistique dans votre classe par le biais de la Réalité Augmentée, de la gamification ou d'outils sociaux collaboratifs”*

# 05

# Méthodologie

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

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





“

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

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

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

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



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

“

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

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

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



## Relearning Methodology

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

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

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

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



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

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

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

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

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



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



#### Support d'étude

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

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



#### Techniques et procédures éducateurs en vidéo

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



#### Résumés interactifs

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

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



#### Bibliographie complémentaire

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





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

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



**Testing & Retesting**

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



**Cours magistraux**

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



**Guides d'action rapide**

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



06

# Diplôme

Le Certificat en Didactique du Dessin et des Arts Plastiques garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès  
et recevez votre diplôme sans avoir  
à vous soucier des déplacements ou  
des formalités administratives”*

Ce **Certificat en Didactique du Dessin et des Arts Plastiques** contient le programme le plus complet et actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier\* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat** délivrée par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat en Didactique du Dessin et des Arts Plastiques**

Heures Officielles: **150 h.**



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

**tech** université  
technologique

**Certificat**  
Didactique du Dessin  
et des Arts Plastiques

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

# Certificat

## Didactique du Dessin et des Arts Plastiques

