

Mastère Avancé

Implémentation de Projets Éducatifs, Robotique et Impression 3D

Approbation/Adhésion



tech global
university



Mastère Avancé Implémentation de Projets Éducatifs, Robotique et Impression 3D

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 2 ans
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 120 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

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



Sommaire

01

Présentation du programme

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 8

03

Programme d'études

page 12

04

Objectifs pédagogiques

page 40

05

Opportunités de carrière

page 46

06

Méthodologie d'étude

page 50

07

Corps Enseignant

page 60

08

Diplôme

page 66

01

Présentation du programme

L'intégration de la technologie dans l'éducation a transformé la manière dont les étudiants acquièrent et appliquent les connaissances, ouvrant de nouvelles possibilités pour le développement de compétences critiques et pratiques. Selon l'Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE), les environnements éducatifs qui intègrent des outils technologiques tels que la robotique et l'impression 3D améliorent la créativité, la pensée logique et la résolution de problèmes. Tenant compte des avancées dans l'éducation du futur, TECH a conçu ce cours de troisième cycle qui fournira une perspective complète et pratique dans ce domaine. Grâce à une modalité 100 % en ligne, les spécialistes seront préparés à mener des initiatives éducatives dans les écoles, les instituts et les organisations technologiques, en concevant des stratégies qui intègrent les aspects numériques de pointe.





“

Un programme complet et 100 % en ligne, exclusif à TECH et avec une perspective internationale soutenue par notre affiliation à l'Association for Teacher Education in Europe"



L'évolution de l'éducation nécessite non seulement l'adoption de nouvelles technologies, mais aussi la création d'environnements qui stimulent la curiosité, la collaboration et l'apprentissage actif. Des outils tels que la robotique et l'impression 3D se sont avérés essentiels pour transformer la salle de classe en un espace d'innovation. En fin de compte, ces tendances permettent non seulement d'améliorer les résultats scolaires, mais aussi de préparer les élèves à relever les défis d'un monde de plus en plus technologique et connecté.

Dans ce contexte, TECH a conçu un Mastère Avancé complet en Implémentation de Projets Éducatifs, Robotique et Impression 3D, destiné aux professionnels qui cherchent à conduire ce changement dans le secteur de l'éducation. Grâce à un programme complet et structuré, des sujets tels que la planification de projets technologiques, la programmation de robots et la conception créative grâce à l'impression 3D seront abordés. En outre, ils étudieront en profondeur les stratégies pédagogiques permettant d'intégrer ces outils dans la classe et d'améliorer l'apprentissage des STEM (Sciences, Technologies, Ingénierie et Mathématiques). Ainsi, les diplômés seront en mesure de concevoir et de mettre en œuvre des projets éducatifs innovants dans des institutions à tous les niveaux, se positionnant comme des leaders dans l'incorporation de la technologie dans l'éducation.

Avec une modalité 100 % en ligne, TECH permettra aux étudiants d'accéder au contenu à tout moment et de n'importe où. En outre, le programme utilise la méthodologie *Relearning*, basée sur la réitération de concepts clés. Ils pourront ainsi combiner leurs activités professionnelles et personnelles tout en acquérant les outils nécessaires pour transformer l'éducation grâce aux technologies de pointe.

De plus, TECH étant membre de l'**Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, le professionnel aura accès à des revues universitaires spécialisées et bénéficiera de réductions sur les publications. En outre, ils pourront assister gratuitement à des séminaires en ligne ou à des conférences et bénéficieront d'un soutien linguistique. Vous serez également inclus dans la base de données des consultants de l'ATEE, ce qui vous permettra d'élargir votre réseau professionnel et d'accéder à de nouvelles opportunités.

Ce **Mastère Avancé en Implémentation de Projets Éducatifs, Robotique et Impression 3D** 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 en Éducation
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ L'accent est mis sur les méthodologies innovantes dans l'Implémentation de Projets Éducatifs, Robotique et Impression 3D
- ♦ 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



Soyez le changement dont l'éducation a besoin ! Avec TECH et sa méthodologie innovante Relearning, vous ferez un pas de plus vers une carrière transformatrice. Commencez dès aujourd'hui !"

“

Vous aborderez la robotique, l'impression 3D et les stratégies de pointe grâce à un contenu actualisé, un corps professoral expert et une méthodologie 100 % en ligne conçue pour votre réussite. Inscrivez-vous dès maintenant !”

Son corps enseignant comprend des professionnels du domaine de l'éducation, qui apportent leur expérience professionnelle à ce programme, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

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

Vous découvrirez comment intégrer les technologies de pointe dans les projets éducatifs grâce à un programme unique et actualisé qui couvre tous les domaines, de la robotique à la conception en 3D.

Vous souhaitez transformer vos idées en projets éducatifs innovants ? Cette formation universitaire vous permettra d'atteindre vos objectifs et de faire la différence dans le secteur universitaire. Rejoignez TECH dès maintenant !



02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande Université numérique du monde. Avec un catalogue impressionnant de plus de 14 000 programmes universitaires, disponibles en 11 langues, elle se positionne comme un leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99 %. En outre, elle dispose d'un vaste corps professoral composé de plus de 6 000 professeurs de renommée internationale.



“

Étudiez dans la plus grande université numérique du monde et assurez votre réussite professionnelle. L'avenir commence à TECH”

La meilleure université en ligne du monde, selon FORBES

Le prestigieux magazine Forbes, spécialisé dans les affaires et la finance, a désigné TECH comme "la meilleure université en ligne du monde". C'est ce qu'ils ont récemment déclaré dans un article de leur édition numérique dans lequel ils se font l'écho de la réussite de cette institution, "grâce à l'offre académique qu'elle propose, à la sélection de son corps enseignant et à une méthode d'apprentissage innovante visant à former les professionnels du futur".

Le meilleur personnel enseignant top international

Le corps enseignant de TECH se compose de plus de 6 000 professeurs jouissant du plus grand prestige international. Des professeurs, des chercheurs et des hauts responsables de multinationales, parmi lesquels figurent Isaiah Covington, entraîneur des Boston Celtics, Magda Romanska, chercheuse principale au Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, président du département de pathologie moléculaire translationnelle au MD Anderson Cancer Center, et D.W. Pine, directeur de la création du magazine TIME, entre autres.

La plus grande université numérique du monde

TECH est la plus grande université numérique du monde. Nous sommes la plus grande institution éducative, avec le meilleur et le plus vaste catalogue éducatif numérique, cent pour cent en ligne et couvrant la grande majorité des domaines de la connaissance. Nous proposons le plus grand nombre de diplômes propres, de diplômes officiels de troisième cycle et de premier cycle au monde. Au total, plus de 14 000 diplômes universitaires, dans onze langues différentes, font de nous la plus grande institution éducative au monde.



Les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire

TECH offre les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire, avec des programmes qui couvrent les concepts fondamentaux et, en même temps, les principales avancées scientifiques dans leurs domaines scientifiques spécifiques. En outre, ces programmes sont continuellement mis à jour afin de garantir que les étudiants sont à la pointe du monde universitaire et qu'ils possèdent les compétences professionnelles les plus recherchées. De cette manière, les diplômes de l'université offrent à ses diplômés un avantage significatif pour propulser leur carrière vers le succès.

Une méthode d'apprentissage unique

TECH est la première université à utiliser *Relearning* dans tous ses formations. Il s'agit de la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne, accréditée par des certifications internationales de qualité de l'enseignement, fournies par des agences éducatives prestigieuses. En outre, ce modèle académique perturbateur est complété par la "Méthode des Cas", configurant ainsi une stratégie d'enseignement en ligne unique. Des ressources pédagogiques innovantes sont également mises en œuvre, notamment des vidéos détaillées, des infographies et des résumés interactifs.

L'université en ligne officielle de la NBA

TECH est l'université en ligne officielle de la NBA. Grâce à un accord avec la grande ligue de basket-ball, elle offre à ses étudiants des programmes universitaires exclusifs ainsi qu'un large éventail de ressources pédagogiques axées sur les activités de la ligue et d'autres domaines de l'industrie du sport. Chaque programme est conçu de manière unique et comprend des conférenciers exceptionnels: des professionnels ayant un passé sportif distingué qui apporteront leur expertise sur les sujets les plus pertinents.

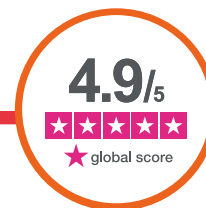
Leaders en matière d'employabilité

TECH a réussi à devenir l'université leader en matière d'employabilité. 99% de ses étudiants obtiennent un emploi dans le domaine qu'ils ont étudié dans l'année qui suit la fin de l'un des programmes de l'université. Un nombre similaire parvient à améliorer immédiatement sa carrière. Tout cela grâce à une méthodologie d'étude qui fonde son efficacité sur l'acquisition de compétences pratiques, absolument nécessaires au développement professionnel.



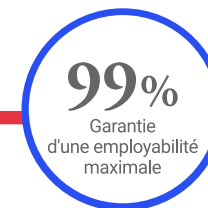
Google Partner Premier

Le géant américain de la technologie a décerné à TECH le badge Google Partner Premier. Ce prix, qui n'est décerné qu'à 3% des entreprises dans le monde, souligne l'expérience efficace, flexible et adaptée que cette université offre aux étudiants. Cette reconnaissance atteste non seulement de la rigueur, de la performance et de l'investissement maximaux dans les infrastructures numériques de TECH, mais positionne également TECH comme l'une des principales entreprises technologiques au monde.



L'université la mieux évaluée par ses étudiants

Les étudiants ont positionné TECH comme l'université la mieux évaluée du monde dans les principaux portails d'opinion, soulignant sa note la plus élevée de 4,9 sur 5, obtenue à partir de plus de 1 000 évaluations. Ces résultats consolident TECH en tant qu'institution universitaire de référence internationale, reflétant l'excellence et l'impact positif de son modèle éducatif.



03

Programme d'études

Tout au long du cursus de ce diplôme universitaire, les professionnels aborderont des sujets allant de la conception et du développement de projets technologiques à la programmation de robots et à l'utilisation avancée d'outils d'impression 3D. En outre, l'accent sera mis sur les stratégies pédagogiques pour l'application de ces technologies dans divers contextes éducatifs, en encourageant des compétences telles que la créativité, la résolution de problèmes et le travail collaboratif. Tout cela sera combiné à une approche pratique et actualisée, garantissant que le contenu est pertinent et applicable à l'environnement professionnel.





“

Grâce à la flexibilité et à l'efficacité de la méthodologie Relearning, vous redéfinirez l'avenir de l'éducation. Ici, vous vous formerez avec les meilleurs spécialistes de la technologie et de l'éducation"

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. Se concentrer sur les causes et les conséquences
 - 1.1.3.1. Analyse SWOT
 - 1.1.3.2. Formulation 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 innovants : Par où commencer ?
 - 1.1.5.1. La meilleure alternative
 - 1.1.5.2. Étude ou diagnostic de la situation problématique
- 1.2. A 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. Contrôle des progrès
 - 1.2.1.5. Quelle population étudiante spécifique est desservie ?
 - 1.2.2. Transformation et habilitation
 - 1.2.2.1. Dynamique sociale
 - 1.2.2.2. Délimitation du problème
 - 1.2.2.3. Questions d'intérêt commun
 - 1.2.3. Évolution de la réalité
 - 1.2.3.1. L'unité opérationnelle
 - 1.2.4. Action collective
 - 1.2.4.1. Réalisation 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. Planification du processus pour atteindre un objectif éducatif
 - 1.3.1.1. Définition des 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 d'apprentissage
 - 1.3.2.1. Faisables et mesurables
 - 1.3.2.2. Relation des objectifs avec 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 du centre
 - 1.4.1.3. Enseignants impliqués
 - 1.4.1.4. Gestionnaires
 - 1.4.2. Projets éducatifs liés 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 éducatives
 - 1.4.2.6. Ressources réglementaires
 - 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. Agents de 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. Apprentissage à partir de la recherche
 - 1.4.4.5. Exemples : amélioration de 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. Recouplage des informations
 - 1.5.2. Sélection et définition du problème
 - 1.5.2.1. Vérification de l'état d'avancement
 - 1.5.2.2. Soutien des institutions
 - 1.5.2.3. Délimitation
 - 1.5.3. Définition des objectifs du projet
 - 1.5.3.1. Objectifs connexes
 - 1.5.3.2. Orientations de travail
 - 1.5.3.3. Analyse des objectifs
 - 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. Analyse de la solution
 - 1.5.5.1. Justification
 - 1.5.5.2. But ou objectif préalable
 - 1.5.5.3. Objectifs ou champ d'application
 - 1.5.5.4. Contexte
 - 1.5.5.5. Activités
 - 1.5.5.6. Programme
 - 1.5.5.7. Ressources et responsabilités
 - 1.5.5.8. Hypothèses
 - 1.5.6. Planification des actions
 - 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. Délimitation des délais
 - 1.5.7. Calendrier de travail
 - 1.5.7.1. Découpage du travail
 - 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. Établir 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. Technologique
 - 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/élèves

- 1.6.2. Parents
 - 1.6.2.1. Famille
- 1.6.3. Professeurs
 - 1.6.3.1. Les équipes d'orientation scolaire
 - 1.6.3.2. Enseignants du centre
- 1.7. Contenu
 - 1.7.1. Signes 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. Enseignement
 - 1.7.2.3. Unités
 - 1.7.2.4. Horaires
 - 1.7.2.5. Installations
 - 1.7.2.6. Enseignants
 - 1.7.2.7. Gestionnaires
 - 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 à encourager
 - 1.7.5. Méthodologie
 - 1.7.5.1. Attention à la diversité
 - 1.7.5.2. Travail par projet A
 - 1.7.5.3. Apprentissage par la réflexion
 - 1.7.5.4. Apprentissage numérique
 - 1.7.6. Structure de l'organisation
 - 1.7.6.1. Objectif fondamental
 - 1.7.6.2. La 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. Environnement communautaire

- 1.8. Objectifs
 - 1.8.1. Enseignants
 - 1.8.1.1. Orientation-Coordinateur
 - 1.8.1.2. Collaborer à la modernisation
 - 1.8.2. Approches pédagogiques
 - 1.8.2.1. Efficace
 - 1.8.2.2. Évaluer
 - 1.8.2.3. Concevoir
 - 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 numérique
 - 1.8.3.4. Collaboration pédagogique
 - 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 le test sera-t-il mené ?
 - 1.9.1.2. Qui sera chargé de le mener ?
 - 1.9.1.3. Quand l'analyse sera-t-elle effectuée ?
 - 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. Réfléchir
 - 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 : pris en compte 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 mobiles 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 par projet
 - 2.2.5. Apprentissage par les problèmes
 - 2.2.6. Apprentissage par le Pensées
 - 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 scolaire
 - 2.3.3. Projets d'appui aux partenariats
 - 2.3.4. Projets en faveur de la paix
 - 2.3.5. Projets de 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 Basés sur des Preuves
 - 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. Étude de faisabilité
 - 2.4.7. Mise en œuvre des Projets Basés sur des Preuves
 - 2.4.8. Suivi des Projets Basés sur des Preuves
 - 2.4.9. Évaluation des Projets Basés sur des Preuves
 - 2.4.10. Publication des résultats
- 2.5. Projets artistiques
 - 2.5.1. LOVA (L'Opéra comme Véhicule d'Apprentissage)
 - 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 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 externes du cadre de santé
 - 2.6.8. Projets d'hygiène personnelle
- 2.7. Projets sportifs
 - 2.7.1. Construction ou réaménagement de terrains de jeux
 - 2.7.2. Construction ou réaménagement d'installations sportives
 - 2.7.3. Création de clubs sportifs
 - 2.7.4. Classes extrascolaires
 - 2.7.5. Projets sportifs individuels
 - 2.7.6. Projets sportifs collectifs
 - 2.7.7. Compétitions sportives
 - 2.7.8. Projets avec des organisations sportives externes
 - 2.7.9. Projets visant à créer des 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 autochtones
 - 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. Projets visant à améliorer la lecture
 - 2.9.2. Projets visant à améliorer la numératie
 - 2.9.3. Projets visant à améliorer les 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 à des 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. *Outdoor Education*
 - 2.10.2. Youtubers et influenceurs
 - 2.10.3. *Mindfulness*
 - 2.10.4. Tutorat entre 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. 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. 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. L'identité/le caractère, la mission
 - 3.1.3.2. Vers l'avenir. Le style, la vision
 - 3.1.3.3. Le lien tradition-futur : présence, valeurs
 - 3.1.4. Honnêteté et cohérence
 - 3.1.5. Identité. Développement actualisé de sa mission (caractère distinctif)
 - 3.1.6. 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
 - 3.1.8. Les trois dimensions du projet éducatif comme références stratégiques
- 3.2. Pour les élèves et leurs familles
 - 3.2.1. L'image du centre 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 externes 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 formation intégrale avec un fondement, enracinée dans une tradition
- 3.2.6. Style. L'apprentissage de connaissances et de compétences dans le domaine de la formation du caractère
- 3.2.7. Présence. L'éducation des 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 membres du personnel
 - 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 réglementer les trois
 - 3.3.7. Identité Clarté des intentions éducatives et de l'identité de l'éducateur
 - 3.3.8. Style. Conformation d'une forme de présence, de principes méthodologiques et de pratiques pédagogiques 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 gestion des ressources humaines
- 3.4. Pour les forces vives de l'école. 1. Amélioration du style de management
 - 3.4.1. Principaux moteurs d'une école : style de gestion, leaders et alignement collectif
 - 3.4.2. Projet éducatif et gestion de l'école
 - 3.4.3. Le dirigeant comme référence morale
 - 3.4.4. Le style de management comme référence pédagogique
 - 3.4.5. Peut-on parler de projet de gestion ?
 - 3.4.6. Éléments du style de gestion en fonction du projet éducatif
 - 3.4.6.1. Structures organisationnelles
 - 3.4.6.2. Le style de management

- 3.4.6.3. La possibilité d'autres styles de leadership
 - 3.4.6.4. Formes de participation et de délégation
 - 3.4.7. L'adaptation des structures organisationnelles à l'identité, au style et à la présence du centre
 - 3.4.8. Le développement progressif d'une culture de gestion locale
- 3.5. Pour les forces vives de l'école : 2. Génération de leaders
 - 3.5.1. Les managers comme leaders
 - 3.5.2. Les trois capitaux du leader - 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. S'orienter vers une fonction pédagogique dans la clé du leadership
 - 3.5.9. Former des leaders
- 3.6. Pour les forces vives de l'école : 3. Alignement avec la mission-vision-valeurs
 - 3.6.1. La nécessité de l'alignement
 - 3.6.2. Principaux obstacles à l'alignement
 - 3.6.3. Le dirigeant en tant qu'aligneur
 - 3.6.4. Apprentissage tout au long de la vie en tant qu'éducateur : développer ses propres lignes de compétence
 - 3.6.5. Du sac à dos pédagogique aux habitudes pédagogiques partagées
 - 3.6.6. Projet éducatif et développement d'une culture professionnelle de l'enseignement
 - 3.6.7. Disposer de ressources pour une évaluation authentique
 - 3.6.8. Évaluation de la qualité du service éducatif
 - 3.6.8.1. Réalité locale
 - 3.6.8.2. Caractère systémique
 - 3.6.8.3. Priorité absolue des activités d'enseignement-apprentissage
- 3.7. Pour le progrès éducatif : 1. Adaptation aux étudiants, 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. Se concentrer sur les processus d'apprentissage systématiques
 - 3.7.6. Priorité aux méthodologies actives : ce qui compte, c'est l'apprentissage
 - 3.7.7. Priorité à l'apprentissage en situation
 - 3.7.8. Adaptation aux exigences de l'environnement
 - 3.7.9. Au-delà des besoins actuels : un projet éducatif avec une « vision du futur »
 - 3.7.10. Projet éducatif et recherche opérationnelle
- 3.8. Pour un progrès éducatif. 2. Amélioration de l'environnement 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. Soutien de la direction
 - 3.8.6. Durabilité du travail dans une école
 - 3.8.7. Éléments de 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 un progrès éducatif. 3. Relation avec l'environnement, les autres écoles 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 lui
 - 3.9.3. Identification avec d'autres écoles du même établissement ou de la même région
 - 3.9.4. De l'apprentissage par les pairs en classe à l'apprentissage d'école à école
 - 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. Besoins et sensibilités différents
 - 3.9.6.3. Qu'apporte la dialectique global-local à son propre projet éducatif ?

- 3.10. Pour un progrès éducatif. 4. Approfondissement de l'idéologie et du style
 - 3.10.1. Idéologie, mission, spécificité. Trois termes complémentaires
 - 3.10.2. La Mission sous-tend les lignes de base du projet éducatif
 - 3.10.3. Le projet éducatif développe son caractère propre
 - 3.10.4. L'alignement entre le projet éducatif et l'idéologie
 - 3.10.5. La formation d'un style de faire et de réfléchir dans l'éducation
 - 3.10.6. Les mises à jour du projet éducatif actualisent la perspective à partir de laquelle les nouvelles réalités sont abordées
 - 3.10.7. Il est nécessaire de réfléchir périodiquement sur les fondements
 - 3.10.8. Idéologie, projet éducatif et transmission d'une tradition éducative

Module 4. Circonstances influençant la programmation et la mise en œuvre du Projet d'Éducation

- 4.1. Champ d'action du projet
 - 4.1.1. Propriété du centre
 - 4.1.2. Situation physique et socioculturelle du centre
- 4.2. Ressources personnelles
 - 4.2.1. Organigramme du centre dans le Projet Éducatif
 - 4.2.2. Équipe de Direction
 - 4.2.3. Enseignants
 - 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. Information sur le projet
 - 4.3.2. Résultats de la pratique éducative
- 4.4. Implication des agents éducatifs
 - 4.4.1. Identification personnelle au projet
 - 4.4.2. Personnel du centre
 - 4.4.3. Famille

- 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 de l'enseignant
 - 4.5.1.3. Au niveau méthodologique
- 4.6. Difficulté à faire face au changement et à s'adapter à la réalité
 - 4.6.1. Zone de confort
 - 4.6.2. Peurs 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 à l'égard des différents éléments (programme, personnel, etc.)
 - 4.7.4. Satisfaction du personnel enseignant

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

- 5.1. Analyse sociale
 - 5.1.1. Mondialisation
 - 5.1.2. État et société
 - 5.1.3. Politiques et idéologies contemporaines
 - 5.1.4. Les changements sociaux
 - 5.1.5. Société de l'information et de la connaissance
 - 5.1.6. La société du bien-être, réalités et mythes
 - 5.1.7. Travail et employabilité
 - 5.1.8. Participation citoyenne
 - 5.1.9. Diagnostic du contexte social
 - 5.1.10. Les 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. Styles d'apprentissage
- 5.2.8. Besoins éducatifs et difficultés d'apprentissage
- 5.2.9. Compétences de pensée
- 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. 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 éducation culturelle
 - 5.3.9. Interculturalité et intégration
 - 5.3.10. Crises et défis de 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 l'éducation
 - 5.4.5. Accès à Internet et nouvelles technologies
 - 5.4.6. Environnement numérique et éducation
 - 5.4.7. *E-learning* et *b-learning*
 - 5.4.8. L'apprentissage coopératif
 - 5.4.9. Jeux vidéo et enseignement
 - 5.4.10. TIC et 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 éducative
 - 5.5.8. Éthique et pensée critique
 - 5.5.9. Formation aux valeurs
 - 5.5.10. Éthique et gestion de projet
- 5.6. Analyse de l'entreprise
 - 5.6.1. Planification et stratégie de l'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. Technologique
 - 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 objectifs
 - 5.7.2. Buts 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. La structure et la dynamique familiale
 - 5.8.4. L'implication éducative de la famille
 - 5.8.5. L'élève et ses groupes de référence
 - 5.8.6. Inclusion éducative 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. Les gestionnaires
 - 5.9.7. Responsabilité des médias
 - 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 SWOT
 - 5.10.1. La matrice DAFO
 - 5.10.2. Faiblesses
 - 5.10.3. Menaces
 - 5.10.4. Points forts
 - 5.10.5. Opportunités
 - 5.10.6. Paires de succès
 - 5.10.7. Paires d'adaptation
 - 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 des 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 curriculum
- 6.1.6. Lignes pédagogiques
- 6.1.7. Contenus 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 tuteur
 - 6.2.3.2. Attribution des travaux dirigés
 - 6.2.3.3. Organisation des travaux dirigés
 - 6.2.4. Coordination des cycles
 - 6.2.4.1. Élection du coordinateur
 - 6.2.4.2. Fonctions du cycle
 - 6.2.4.3. Fonctions du coordinateur
 - 6.2.5. Renforcement
 - 6.2.6. Actions et activités
 - 6.2.6.1. En relation avec les élèves
 - 6.2.6.2. Vis-à-vis des familles
 - 6.2.6.3. Par rapport aux enseignants et à l'organisation du centre
 - 6.2.6.4. En relation avec d'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 qualification
 - 6.2.7.4. Promotion des étudiants
 - 6.2.8. Évaluation par l'enseignant. Évaluation des autres acteurs éducatifs
 - 6.2.9. Évaluation du Plan d'action tutoriel
 - 6.2.10. Aspects à prendre en compte

- 6.3. Plan d'absentéisme scolaire
 - 6.3.1. Considérations générales
 - 6.3.2. Définition de l'absentéisme scolaire
 - 6.3.3. Typologie de l'absentéisme scolaire
 - 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. Registre de l'absentéisme et de la ponctualité
 - 6.3.7. Justification de l'absentéisme et de la ponctualité
 - 6.3.8. Convocation et procès-verbal
 - 6.3.9. Lettre de saisine et rapport
 - 6.3.10. Aspects à prendre en compte
- 6.4. Plan d'attention à l'inclusion scolaire
 - 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 étudiants
 - 6.4.9. Suivi du plan d'action
 - 6.4.10. Aspects à prendre en compte
- 6.5. Plan pour la coexistence et l'égalité
 - 6.5.1. Considérations générales
 - 6.5.2. Diagnostic de l'état de coexistence dans le centre
 - 6.5.3. Objectifs
 - 6.5.4. Critères d'organisation et de fonctionnement
 - 6.5.5. Modèles d'action
 - 6.5.5.1. Modèle d'action visant la prévention et la réalisation 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 du tutorat
 - 6.5.5.2.3. Dans le domaine de l'orientation éducative
 - 6.5.5.2.4. Dans le domaine des activités dans les espaces communs
 - 6.5.5.2.5. Dans l'environnement familial
 - 6.5.5.3. Modèle d'action à l'égard des élèves qui se comportent de manière contraire aux règles de coexistence
 - 6.5.5.4. Modèle d'action pour les élèves dont le comportement nuit gravement à la cohabitation dans l'école
 - 6.5.6. Suivi du plan d'action
 - 6.5.7. Protocole d'action pour les situations de violence entre pairs
 - 6.5.8. Protocole d'action en cas d'agression 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 de l'école maternelle à l'école 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. Plan de promotion de la lecture
 - 6.7.1. Considérations générales
 - 6.7.2. Analyse des besoins de l'école en matière de lecture
 - 6.7.3. Objectifs
 - 6.7.4. Stratégies pour atteindre les objectifs
 - 6.7.5. Méthodologie

- 6.7.6. Activités proposées
- 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 nouvellement arrivés
 - 6.8.4.1. Aspects généraux
 - 6.8.4.1.1. Avant l'inscription
 - 6.8.4.1.1.1. Inscription, information et préparation
 - 6.8.4.1.2. Intégration
 - 6.8.4.1.2.1. Présentation
 - 6.8.4.1.2.2. Incorporation dans la classe
 - 6.8.4.1.3. Post-incorporation
 - 6.8.4.1.3.1. Évaluation initiale et identification des besoins
 - 6.8.4.1.3.2. Coordination des agents éducatifs
 - 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. Élèves nouvellement arrivés au début de l'année scolaire une fois l'année scolaire commencée
 - 6.8.4.3. Élèves nouvellement arrivés une fois l'année scolaire commencée
 - 6.8.4.4. Élèves nouvellement arrivés 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 cours de l'année scolaire
 - 6.8.6.3. Personnel non enseignant nouvellement arrivé au cours de l'année scolaire
- 6.8.7. Modèle de Plan d'accueil des étudiants
- 6.8.8. Modèle de Plan d'accueil pour le personnel non enseignant
- 6.8.9. Aspects à prendre en compte
- 6.8.10. Aspects à prendre en compte
- 6.9. Règlement intérieur
 - 6.9.1. Considérations générales
 - 6.9.2. Inscription des élèves à l'école
 - 6.9.3. Horaires d'arrivée et de départ
 - 6.9.4. Absences et remplacements
 - 6.9.4.1. Absences et remplacements des élèves
 - 6.9.4.2. Absences et remplacements du personnel enseignant et non enseignant
 - 6.9.5. Protocole d'administration des médicaments
 - 6.9.5.1. Critères généraux
 - 6.9.5.2. Protocole sanitaire
 - 6.9.5.3. Urgences prévisibles et non prévisibles
 - 6.9.5.4. Trousse de secours
 - 6.9.5.5. Administration des médicaments
 - 6.9.5.6. Annexes
 - 6.9.6. Protocole d'accident
 - 6.9.6.1. Critères généraux
 - 6.9.6.2. Situations légères et graves
 - 6.9.7. Protocole relatif aux 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. Conciergerie

- 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 tutorat
- 6.9.10. Aspects à prendre en compte
- 6.10. Projet de projets
 - 6.10.1. Projet éducatif de la cantine scolaire
 - 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. Plan d'amélioration
 - 6.10.6. Projet curriculaire
 - 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. Informations complémentaires

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

- 7.1. Le leadership éducatif. Combien sommes-nous ?
 - 7.1.1. Considérations générales
 - 7.1.2. 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. Implications du Projet Éducatif
 - 7.2.5. Définition du processus
 - 7.2.6. Planification de l'action
 - 7.2.7. Proposition
 - 7.2.8. Exemples de planification du processus d'élaboration d'un Projet Éducatif
 - 7.2.9. Aspects à prendre en compte
- 7.3. Analyse de la situation Où en 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 le Projet Éducatif
 - 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. Planification de l'action
 - 7.4.4. Proposition
 - 7.4.5. Exemples de planification du processus de sensibilisation 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 de l'école
 - 7.5.4. Objectifs de base. 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 procéder ?
 - 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. Où 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. Redéfinition du Projet Éducatif. On continue ?
 - 7.8.1. Considérations générales
 - 7.8.2. Définition du processus
 - 7.8.3. Aspects à prendre en compte
- 7.9. Coordination entre les organes de direction unipersonnels et collégiaux. Comment allons-nous coordonner ?
 - 7.9.1. Considérations générales
 - 7.9.2. Définition du processus
 - 7.9.3. Organes unipersonnels
 - 7.9.4. Organes collégiaux
 - 7.9.5. Aspects à prendre en compte
- 7.10. Participation des différents acteurs 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. Participation des familles
 - 7.10.5. Participation des enseignants

- 7.10.6. Participation du personnel non enseignant
- 7.10.7. Participation des élèves
- 7.10.8. Implication de l'environnement
- 7.10.9. Aspects à prendre en compte
- 7.11. Informations complémentaires

Module 8. Leadership, direction et gestion du Projet Éducatif

- 8.1. Termes et rôles : Management, Direction, Leadership
 - 8.1.1. Manager
 - 8.1.2. Direction
 - 8.1.3. Leader
 - 8.1.4. Le rôle du management dans la fonction de gestion de l'école
 - 8.1.5. Le rôle de la direction dans la fonction de gestion de l'école
 - 8.1.6. Le rôle du leadership dans la direction d'une école
 - 8.1.7. Le triangle vertueux
 - 8.1.8. Personne n'est parfait. Personne n'est une île
 - 8.1.9. Un ensemble de contrepoids
 - 8.1.10. La solitude du leader est-elle vraiment nécessaire ?
- 8.2. Coaching et leadership
 - 8.2.1. La fonction managériale en tant que leadership des leaders
 - 8.2.2. Le leader en tant que *coach*
 - 8.2.3. Leadership, *coaching* et maïeutique
 - 8.2.4. Éléments du *coaching* d'équipe : aider à la rupture
 - 8.2.4.1. Contrôler l'équipe
 - 8.2.4.2. Prendre conscience du changement
 - 8.2.4.3. Être un haut-parleur, défendre, encourager, provoquer
 - 8.2.5. Éléments de coaching d'équipe : intervenir en sous-cutané
 - 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. Normaliser

- 8.2.6. Éléments de coaching d'équipe : renforcer les défenses de l'organisme
 - 8.2.6.1. Révéler les signes ou les symptômes
 - 8.2.6.2. Soutenir l'inconfort
 - 8.2.6.3. Rendre à l'équipe ce qui lui appartient
 - 8.2.6.4. Donner la parole à ceux qui sont réduits au silence
- 8.2.7. Le leader et le chaos : transaction et transformation
- 8.2.8. Changer le langage pour changer les faits
 - 8.2.8.1. La communication, clé du changement
 - 8.2.8.2. Le langage comme moteur du changement
 - 8.2.8.3. Histoire, métaphores et histoires. L'efficacité du langage symbolique
 - 8.2.8.4. Des paroles aux actes
 - 8.2.8.5. Célébrer ce qui a été accompli
- 8.2.9. Les mots convainquent, l'exemple entraîne
- 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 leadership (sans les noms de famille)
 - 8.3.4.1. Chefs de file
 - 8.3.4.2. Chefs de file organisateurs
 - 8.3.4.3. Les leaders bâtisseurs
 - 8.3.5. Leadership paraformel et structures adaptatives
 - 8.3.6. Autorité déléguée
 - 8.3.7. Il n'y a pas de manager sans direction ni de leader sans projet
 - 8.3.8. On peut apprendre à être un leader, mais il faut 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 leaders dans le centre
 - 8.4.1. Pourquoi avons-nous besoin de ce leader ? Équipes de travail et leadership
 - 8.4.2. Cocréer l'avenir : la délégation chez les dirigeants
 - 8.4.2.1. Conditions pour déléguer
 - 8.4.2.2. Le processus de délégation
 - 8.4.2.3. Phases de la délégation
 - 8.4.3. Cocréer l'avenir : responsabiliser les dirigeants
 - 8.4.3.1. Formes de responsabilisation
 - 8.4.3.2. Communication au centre
 - 8.4.3.3. Les limites du pouvoir
 - 8.4.4. Formation continue des dirigeants
 - 8.4.5. Accompagner les personnes qui s'occupent d'elles
 - 8.4.6. Suivi personnalisé des responsables
 - 8.4.7. Développement professionnel des responsables
 - 8.4.8. Il est de bon ton d'être reconnaissant : le lendemain de l'abandon d'une responsabilité
- 8.5. Comment défendre le Projet Éducatif
 - 8.5.1. Bien connaître le cadre : mission, vision et valeurs
 - 8.5.2. Savoir transmettre
 - 8.5.3. Timing et formes de transmission
 - 8.5.3.1. L'important vs. L'urgent
 - 8.5.3.2. Attention à 92% de ce qui est communiqué, c'est du langage non verbal
 - 8.5.4. Ancrage dans le contexte réel
 - 8.5.5. Tout projet nécessite une stratégie et des tactiques
 - 8.5.5.1. Le plan stratégique. Acteurs
 - 8.5.5.2. Tactiques. Acteurs
 - 8.5.6. Essais et erreurs
 - 8.5.7. Le projet éducatif et les leaders comme *coolhunters*
 - 8.5.8. *Errare humanum est*. L'école comme laboratoire : possibilités et limites
 - 8.5.9. *Perseverare autem diabolicum*. Ce qui ne marche pas, c'est le ballast
 - 8.5.10. *¿Et tertia non datur?* Ce conseil 50-25-20
- 8.6. Formation théorique et pratique aux fondements du projet
 - 8.6.1. Le binôme base-pratique
 - 8.6.2. Il est toujours nécessaire de donner une base à ce qui doit être fait
 - 8.6.2.1. Le soutien scientifique nécessaire
 - 8.6.2.2. Comme motif propédeutique
 - 8.6.2.3. Comme argument de communication
 - 8.6.2.4. Pour encourager la réflexion, l'observation et l'évaluation
 - 8.6.3. Les avantages pratiques doivent également être justifiés
 - 8.6.4. Application de ce qui a été appris : motivation et supervision

- 8.6.5. Où investir plus d'efforts
- 8.6.6. Réflexion sans complaisance 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 groupe a des phases de changement
 - 8.7.2. 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 papier à la réalité
 - 8.7.4. Micro-changements et développement du projet éducatif : la valeur du travail en classe
 - 8.7.5. Tirer le meilleur parti de ce qui est 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. Les nouveaux départs
 - 8.7.6.3. Transition et développement
 - 8.7.7. Le chevauchement des phases dans les projets complexes
 - 8.7.7.1. Comment gérer le changement permanent ?
 - 8.7.7.2. Quand il n'est pas possible de changer d'équipe
 - 8.7.8. Et si ça ne marche pas ? On peut vivre avec des 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 impliquées
 - 8.8.1.2. Profils par temps de performance
 - 8.8.1.3. Profils par adéquation
 - 8.8.1.4. Des cultures balkanisées aux communautés professionnelles
 - 8.8.2. L'ajustement bureaucratique
 - 8.8.2.1. L'évaluation continue. Développement d'indicateurs appropriés
 - 8.8.2.2. Il n'existe pas d'indicateurs universels
 - 8.8.2.3. Aucune école ne correspond aux rôles
 - 8.8.3. Lois, règles et règlements
 - 8.8.3.1. Apprendre à lire
 - 8.8.3.2. Demander
 - 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. Personnels
 - 8.9.1.1. Manque d'équipe
 - 8.9.1.2. Conflits internes
 - 8.9.1.3. Attitudes anti-leadership
 - 8.9.2. Structurelle
 - 8.9.2.1. Incompatibilité avec la mission
 - 8.9.2.2. Manque d'alignement avec 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. Absence de contexte
 - 8.9.3.2. Insoutenabilité
 - 8.9.4. Tactique
 - 8.9.4.1. Manque de connaissance du contexte
 - 8.9.4.2. Manque de planification
 - 8.9.4.3. Premura
 - 8.9.5. Communicatif
 - 8.9.5.1. Le « juanpalomismo »
 - 8.9.5.2. Le « qu'en dira-t-on »
 - 8.9.5.3. Des clients aux alliés
 - 8.9.6. Conception du projet et facteurs de risque. Valeur et prudence
 - 8.9.7. Besoin de conseillers/superviseurs externes
- 8.10. Évaluation de la direction et de la gestion du projet éducatif
 - 8.10.1. L'évaluation en tant que pierre angulaire d'un projet
 - 8.10.2. Le rôle de l'évaluation du leadership et de la gestion dans l'évaluation du projet
 - 8.10.3. Qui évalue le leader ?
 - 8.10.4. Outils d'évaluation du leadership

- 8.10.5. Développer une carrière de manager : apprendre à gérer et à diriger
 - 8.10.5.1. Formation continue
 - 8.10.5.2. Soutien de la direction
 - 8.10.5.3. Forums et échanges
- 8.10.6. La culture locale du leadership et le Projet Éducatif de l'École
- 8.10.7. La culture locale du leadership fait partie de l'enseignement pédagogique de l'école
- 8.10.8. Les cycles de leadership, une caractéristique 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 technologico-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 Classroom & 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 intra-personnel
 - 9.6.1.7. Intelligence intra-personnel
 - 9.6.1.8. Intelligence naturopathique
 - 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. Travailler avec la Robotique Éducative dans le cadre du programme d'études des enfants
 - 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
 - 12.4.5. Capteur Suivre les lignes
 - 12.4.6. Capteurs supplémentaires ne figurant pas dans le kit
 - 12.4.7. *mBot Face*
 - 12.4.8. 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. La robotique comme Module 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*, comme 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. Robotlympic

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

- 14.1. La robotique comme ressource pédagogique pour les enfants avec 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 avec 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 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 à *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: Le 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. Conception 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. *InformeEDUCAUSE Learning*
 - 17.1.3. Évolution de l'impression 3D
- 17.2. Imprimantes 3D Lesquelles pouvons-nous trouver ?
 - 17.2.1. SLA-Steréolithographie
 - 17.2.2. SLS - frittage sélectif par laser
 - 17.2.3. Moulage par 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. Hanches
- 17.4. Applications dans Différents Domaines
 - 17.4.1. Art
 - 17.4.2. Alimentation
 - 17.4.3. Textiles et bijoux
 - 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 des problèmes éducatifs
 - 19.1.1. Examen diagnostique
 - 19.1.2. Indicateurs éducatifs
 - 19.1.3. Le problème éducatif
 - 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 des causes et des effets
 - 19.1.10. Analyse D.A.F.O.
- 19.2. Introduction à la planification et à la 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 des projets
- 19.2.5. Évaluation sociale des projets
- 19.2.6. Les projets dans la planification du développement
- 19.2.7. Portée de l'évaluation des projets
- 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 produits éducatifs
 - 19.3.3. Fixation des prix
 - 19.3.4. L'offre
 - 19.3.5. Le marché du projet
 - 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 de l'environnement
 - 19.3.10. La 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 temporelle
 - 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-utilité
 - 19.4.10. Coûts comptables et coût de la T.V.A. (Taxe sur la Valeur Ajoutée)
- 19.5. Contexte économique de l'étude technique et du dimensionnement
 - 19.5.1. Périmètre de l'étude et processus de production
 - 19.5.2. Économies 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. Optimisation 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
 - 19.6.2. Méthodes d'évaluation des facteurs non quantifiables
 - 19.6.3. Méthode qualitative par points
 - 19.6.4. La méthode Brown et Gibson
 - 19.6.5. Maximisation de la valeur actuelle nette
 - 19.6.6. L'étude de l'organisation du projet
 - 19.6.7. Les effets économiques des variables organisationnelles
 - 19.6.8. Investissement dans l'organisation
 - 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 dans les projets
 - 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 cadre juridique de l'organisation sociale
 - 19.7.5. Investissements préalables au démarrage
 - 19.7.6. Investissements en fonds de roulement
 - 19.7.7. Méthode comptable
 - 19.7.8. Méthode du délai de carence
 - 19.7.9. Méthode du déficit cumulé maximal
 - 19.7.10. Investissements en cours d'exploitation
- 19.8. Avantages du projet et construction des flux de trésorerie
 - 19.8.1. Types de bénéfices
 - 19.8.2. Valeurs résiduelles
 - 19.8.3. Politiques de tarification
 - 19.8.4. Analyse de rentabilité pour la tarification

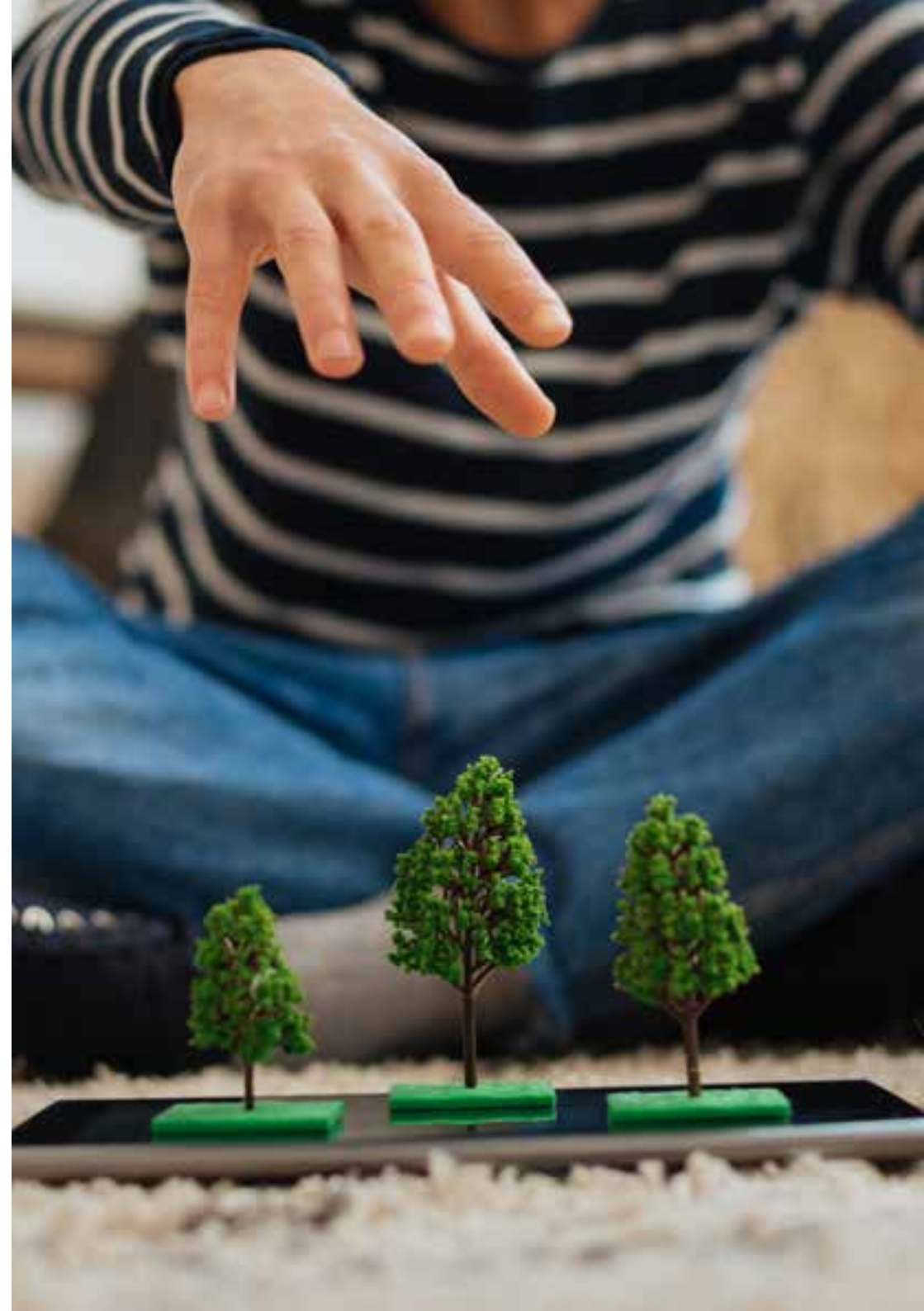
- 19.8.5. Éléments du flux de trésorerie
- 19.8.6. Structure d'un flux de trésorerie
- 19.8.7. Flux de trésorerie de l'investisseur
- 19.8.8. Flux de trésorerie des projets en continuité d'exploitation
- 19.8.9. EBITDA
- 19.8.10. Autres considérations
- 19.9. Critères d'évaluation des projets et taux d'actualisation
 - 19.9.1. Le critère 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. Coût des fonds propres
 - 19.9.8. Modèle d'évaluation des actifs financiers pour déterminer le coût des fonds propres
 - 19.9.9. Taux moyen des affaires versus CAPM
 - 19.9.10. Le problème de l'agence
- 19.10. Analyse de risque et de sensibilité
 - 19.10.1. Considérations préliminaires
 - 19.10.2. Modèle unidimensionnel de sensibilité de la VAN
 - 19.10.3. Modèle multidimensionnel de sensibilité de la VAN, simulation de Monte Carlo
 - 19.10.4. Usages et abus de la sensibilité
 - 19.10.5. Préparation et évaluation sociale des projets
 - 19.10.6. Coûts et bénéfices sociaux
 - 19.10.7. Incidence des effets indirects ou des externalités
 - 19.10.8. Incidence des effets intangibles
 - 19.10.9. Incidence 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 marketing
 - 20.1.5. Du marketing transactionnel au marketing relationnel
 - 20.1.6. Responsabilité sociale des entreprises
 - 20.1.7. Le 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 d'entreprise
 - 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. Macroenvironnement
 - 20.2.3.4. Analyse interne
 - 20.2.4. Phase 2. définition 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. La distribution
 - 20.2.5.4. Communication
 - 20.2.6. Phase 4. évaluation, organisation, mise en œuvre et contrôle de la stratégie
 - 20.2.6.1. Évaluation de la stratégie commerciale
 - 20.2.6.2. Organisation du service marketing et mise en œuvre de la stratégie commerciale
 - 20.2.6.3. Contrôle de la stratégie commerciale (*feedback*)

- 20.3. Segmentation du marché et de la clientèle
 - 20.3.1. Améliorer l'efficacité des actions marketing par une segmentation correcte de la clientèle
 - 20.3.2. Différencier les pistes de campagne pour cibler ceux qui achèteront vos 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 y répondre
 - 20.3.5. Obtenir un avantage concurrentiel important et 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. Intégrer la segmentation dans le processus commercial et marketing de l'entreprise
- 20.4. Positionner et construire une marque personnelle
 - 20.4.1. Comment la valeur de la marque est-elle générée ?
 - 20.4.2. Les clés d'une gestion correcte 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 de la marque
 - 20.4.5. Stratégies appropriées pour améliorer le positionnement du produit ou du service à travers la marque et 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 la créer ?
 - 20.5.2. Que faut-il pour arriver à l'idée ?
 - 20.5.3. Comment fonctionne la réflexion du créatif publicitaire ?
 - 20.5.4. Comment est structuré un message publicitaire ?
 - 20.5.5. Comment générer le *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 le logo et la 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 annexes. (Localisation et voies d'accès)
- 20.7. Les réseaux sociaux
 - 20.7.1. Campagne ADS Facebook
 - 20.7.1.1. Créer des campagnes persuasives et à fort impact, en conduisant le client tout au long du parcours d'achat et en utilisant les bons objectifs de campagne
 - 20.7.1.2. Exploiter à 100 % la plateforme Facebook, en connaissant sa structure et son fonctionnement
 - 20.7.1.3. Créer des publicités dans différents formats Facebook, en connaissant sa structure et son fonctionnement
 - 20.7.1.4. Préparer une présentation couvrant tous les processus de vente
 - 20.7.1.5. Créer et optimiser 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. Contrôler le ROI de votre campagne et ainsi augmenter vos résultats

- 20.7.2. Campagne ADS sur Twitter
 - 20.7.2.1. Objectif
 - 20.7.2.2. Audience
 - 20.7.2.3. Offres
 - 20.7.2.4. Budget
 - 20.7.2.5. Créativités
 - 20.7.2.6. Analyse de votre campagne
- 20.7.3. Campagne sur Instagram
 - 20.7.3.1. Contenu
 - 20.7.3.2. Optimisez votre profil
 - 20.7.3.3. Utilisez des hashtags
 - 20.7.3.4. Encourager la participation
 - 20.7.3.5. Mettez en valeur les expériences des clients
 - 20.7.3.6. Instagram pour les événements
- 20.7.4. Campagnes d'Email Marketing
- 20.7.5. Campagnes WhatsApp
- 20.7.6. Apps
- 20.7.7. Blog
- 20.8. Création et Gestion d'une Stratégie de marketing pour les entreprises de services
 - 20.8.1. Qu'est-ce que le marketing de services et les stratégies, méthodologies et outils ?
 - 20.8.2. Aspects distinctifs du marketing de services
 - 20.8.3. Plan de marketing des services
 - 20.8.4. Un positionnement réussi dans le marketing des services
 - 20.8.5. Analyser le comportement des clients dans les entreprises de services
- 20.9. Stratégique du marketing
 - 20.9.1. Introduction
 - 20.9.2. Décisions relatives aux produits
 - 20.9.2.1. Dimensions des produits
 - 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. Facteurs 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 en matière de communication
- 20.9.5. Vente personnelle
 - 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*: analyser 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 commerciales et marketing des entreprises



Votre chemin vers l'excellence commence chez TECH ! Grâce au mode 100% en ligne et aux ressources multimédias disponibles 24 heures sur 24, vous combinerez vos études avec votre vie professionnelle"

04

Objectifs pédagogiques

Ce Mastère Avancé est conçu pour garantir que les professionnels acquièrent des compétences solides et actualisées en matière d'intégration des technologies avancées dans le domaine de l'éducation. Ainsi, le programme préparera des leaders capables de concevoir, de mettre en œuvre et d'évaluer des projets éducatifs innovants qui intègrent des outils technologiques de pointe. Ils maîtriseront également l'utilisation de la robotique et de l'impression 3D en tant que ressources pédagogiques, en les appliquant efficacement dans différents contextes éducatifs. Grâce à ces connaissances, les diplômés seront prêts à transformer les salles de classe en espaces d'apprentissage dynamiques et motivants.



CHAPTER TH

“

Seul ce programme de troisième cycle vous fournira tous les outils nécessaires pour atteindre vos objectifs et devenir une référence dans la mise en œuvre des technologies éducatives”



Objectifs généraux

- ♦ Développer des compétences pour concevoir et mettre en œuvre des projets éducatifs intégrant la robotique et l'impression 3D
- ♦ Appliquer la robotique et les technologies 3D dans le développement de ressources didactiques innovantes pour la salle de classe
- ♦ Développer des compétences dans la création de programmes qui incluent la robotique comme outil pédagogique
- ♦ Mettre en œuvre des projets éducatifs qui favorisent l'apprentissage actif grâce à la robotique et à l'impression 3D
- ♦ Appliquer des méthodologies d'enseignement basées sur des projets pour l'intégration de la robotique dans la salle de classe
- ♦ Développer des compétences pour la mise en œuvre de programmes de formation des enseignants en robotique et en 3D
- ♦ Gérer la création et l'utilisation de matériel pédagogique en 3D pour améliorer la compréhension de concepts complexes
- ♦ Développer des compétences pour coordonner des projets éducatifs interdisciplinaires utilisant la robotique
- ♦ Appliquer la robotique et l'impression 3D pour encourager la pensée critique et la résolution de problèmes chez les étudiants
- ♦ Mettre en œuvre des stratégies d'apprentissage basées sur des projets en utilisant la robotique et la technologie 3D
- ♦ Développer des compétences en programmation de robots éducatifs pour faciliter l'apprentissage pratique
- ♦ Appliquer les techniques d'impression 3D pour créer des prototypes éducatifs qui complètent le processus d'enseignement
- ♦ Gérer l'intégration de la robotique dans le programme éducatif pour améliorer la motivation des étudiants
- ♦ Développer des projets éducatifs qui utilisent la robotique pour promouvoir la créativité et l'innovation chez les étudiants
- ♦ Mettre en œuvre des projets d'impression 3D pour la personnalisation de l'apprentissage et le développement de compétences techniques
- ♦ Développer des compétences pour évaluer l'impact de la robotique et de l'impression 3D sur les processus d'apprentissage
- ♦ Appliquer la robotique et l'impression 3D pour créer des expériences éducatives inclusives pour les étudiants handicapés
- ♦ Développer des solutions pédagogiques qui intègrent les technologies émergentes pour améliorer l'enseignement
- ♦ Gérer la planification et la mise en œuvre de projets éducatifs robotiques à différents niveaux académiques
- ♦ Appliquer des approches pédagogiques innovantes pour enseigner les sciences, la technologie, l'ingénierie et les mathématiques (STEM) par le biais de la robotique et de la 3D



Objectifs spécifiques

Module 1. Introduction au projet éducatif

- ♦ Définir les concepts fondamentaux d'un projet éducatif
- ♦ Analyser les éléments essentiels d'un projet éducatif complet
- ♦ Identifier les différents types de projets éducatifs en fonction de leurs caractéristiques
- ♦ Établir les bases de la conception d'un projet éducatif en fonction des besoins de l'école

Module 2. Types de projets éducatifs

- ♦ Classer les différents types de projets éducatifs en fonction de leur objectif
- ♦ Comparer les projets éducatifs au niveau institutionnel et communautaire
- ♦ Identifier les avantages et les inconvénients de chaque type de projet éducatif
- ♦ Analyser les exigences spécifiques de chaque type de projet pour sa mise en œuvre

Module 3. Avantages de la mise en œuvre d'un projet éducatif

- ♦ Évaluer les impacts positifs d'un projet éducatif sur la communauté scolaire
- ♦ Identifier les avantages sur le développement holistique des étudiants
- ♦ Analyser comment un projet éducatif améliore la qualité de l'enseignement et de l'apprentissage
- ♦ Examiner le rôle de la participation de la communauté dans les avantages d'un projet

Module 4. Circonstances influençant la programmation et la mise en œuvre du Projet d'Éducation

- ♦ Analyser les variables contextuelles qui affectent la programmation d'un projet éducatif
- ♦ Identifier les facteurs sociaux, économiques et culturels qui influencent sa mise en œuvre
- ♦ Évaluer l'impact des ressources disponibles sur l'efficacité du projet éducatif
- ♦ Examiner les conditions de l'environnement éducatif en tant que facteur clé de la mise en œuvre

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

- ♦ Appliquer une approche holistique pour analyser les besoins de l'école
- ♦ Identifier les priorités et les objectifs à prendre en compte dans la phase de programmation
- ♦ Établir un plan d'intervention stratégique basé sur un diagnostic complet
- ♦ Développer un calendrier détaillé des activités et des ressources nécessaires

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

- ♦ Établir un plan d'intégration qui lie le projet à la mission et à la vision institutionnelle
- ♦ Identifier les clés pour impliquer tous les membres de l'école dans le projet
- ♦ Développer des stratégies pour adapter le projet à la structure et à la culture de l'école
- ♦ Promouvoir la participation active des élèves, des enseignants et des familles dans l'intégration du projet

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

- ♦ Identifier les facteurs qui déterminent le succès dans la mise en œuvre d'un projet éducatif
- ♦ Développer des stratégies pour assurer l'efficacité et l'efficience dans l'exécution du projet
- ♦ Évaluer les ressources nécessaires pour assurer une mise en œuvre réussie
- ♦ Mettre en place des mécanismes de suivi et d'évaluation pendant la phase de mise en œuvre

Module 8. Leadership, direction et gestion du Projet Éducatif

- ♦ Analyser les compétences de leadership nécessaires pour diriger un projet éducatif
- ♦ Développer des compétences de gestion et d'organisation pour l'exécution du projet
- ♦ Identifier les caractéristiques d'un leader éducatif dans la mise en œuvre de projets
- ♦ Évaluer les outils de gestion qui facilitent le processus de direction du projet

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

- ♦ Analyser l'évolution historique de la technologie dans l'éducation
- ♦ Identifier les outils technologiques fondamentaux pour l'éducation moderne
- ♦ Évaluer l'impact de la technologie dans le développement de nouveaux modèles éducatifs
- ♦ Examiner les tendances émergentes dans l'application de la technologie éducative

Module 10. Robotique éducative; robots en classe

- ♦ Définir les concepts de base de la robotique éducative et son application en classe
- ♦ Identifier les types de robots les plus adaptés au contexte scolaire
- ♦ Analyser les avantages pédagogiques de la robotique dans l'apprentissage actif
- ♦ Développer des projets pratiques pour intégrer les robots dans les processus éducatifs

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

- ♦ Analyser les possibilités pédagogiques de la robotique dans l'éducation de la petite enfance
- ♦ Développer des activités utilisant des robots pour favoriser l'apprentissage de concepts de base
- ♦ Identifier les bénéfices cognitifs et émotionnels de l'utilisation de la robotique chez les jeunes enfants
- ♦ Établir des critères pour adapter l'utilisation des robots à l'âge et aux capacités des élèves

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

- ♦ Analyser comment la robotique peut favoriser le développement de compétences à l'école primaire
- ♦ Identifier les outils et les ressources les plus appropriés pour enseigner la robotique à l'école primaire
- ♦ Développer des activités didactiques qui intègrent la robotique dans le programme de l'école primaire
- ♦ Évaluer l'impact de la robotique éducative sur la motivation et l'apprentissage des enfants

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

- ♦ Identifier les compétences clés que les élèves doivent développer pour les carrières technologiques
- ♦ Concevoir des activités qui orientent les élèves du secondaire vers les domaines numériques et technologiques
- ♦ Analyser les tendances du marché du travail et comment adapter l'éducation à ces demandes
- ♦ Développer des stratégies de motivation pour intéresser les élèves aux métiers d'avenir

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

- ♦ Identifier les avantages de la robotique pour le développement des enfants BEP
- ♦ Développer des stratégies pédagogiques qui adaptent la robotique à différents types de besoins éducatifs
- ♦ Évaluer les ressources technologiques accessibles aux enfants à besoins éducatifs spécifiques dans l'environnement éducatif
- ♦ Analyser l'efficacité de la robotique en tant qu'outil d'apprentissage inclusif

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

- ♦ Identifier les caractéristiques fondamentales de Scratch en tant qu'outil pédagogique
- ♦ Développer des activités interactives utilisant Scratch pour l'enseignement primaire
- ♦ Analyser comment Scratch favorise les compétences logiques et créatives des élèves
- ♦ Concevoir des projets qui intègrent Scratch dans l'apprentissage d'autres Modules

Module 16. Programmer pour apprendre en jouant

- ♦ Développer des projets éducatifs qui utilisent la programmation comme outil d'apprentissage
- ♦ Identifier les avantages de l'enseignement de la programmation à travers des jeux interactifs
- ♦ Appliquer des concepts de programmation dans des activités ludiques qui stimulent l'apprentissage
- ♦ Analyser comment la programmation en classe améliore les compétences cognitives des élèves

Module 17. Conception et impression 3d "Si vous pouvez le rêver, vous pouvez le créer"

- ♦ Analyser les possibilités pédagogiques de l'impression 3D dans l'éducation
- ♦ Concevoir des activités et des projets qui utilisent l'impression 3D comme outil d'apprentissage
- ♦ Identifier les outils technologiques nécessaires à la mise en œuvre de l'impression 3D en classe
- ♦ Évaluer les avantages de la conception et de la création 3D dans le développement créatif des élèves

Module 18. Tinkercad, une autre façon d'apprendre

- ♦ Introduire l'utilisation de *Tinkercad* comme outil de conception et de modélisation en classe
- ♦ Développer des projets éducatifs utilisant *Tinkercad* dans l'apprentissage de la géométrie
- ♦ Analyser les avantages de *Tinkercad* pour la création de modèles 3D de façon intuitive
- ♦ Appliquer *Tinkercad* dans le développement des compétences techniques et créatives des élèves

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

- ♦ Développer des compétences pour planifier le budget et la gestion financière des projets éducatifs
- ♦ Identifier les sources de financement les plus appropriées pour les projets éducatifs
- ♦ Analyser comment la planification économique affecte la mise en œuvre réussie d'un projet éducatif
- ♦ Évaluer la viabilité financière des projets éducatifs à court et à long terme

Module 20. Marketing et publicité d'un projet éducatif

- ♦ Concevoir des stratégies marketing adaptées à la promotion de projets éducatifs
- ♦ Identifier les outils publicitaires les plus efficaces pour diffuser les projets éducatifs
- ♦ Évaluer l'importance de la communication numérique dans la visibilité d'un projet éducatif
- ♦ Analyser les différents canaux de diffusion pour attirer le public cible d'un projet éducatif



Ce programme de troisième cycle est le moyen idéal de faire la différence dans le domaine de la Robotique et des Projets Éducatifs. Rejoignez TECH, la plus grande université numérique du monde selon Forbes, et élevez votre carrière"

05

Opportunités de carrière

Ce diplôme universitaire vous ouvrira les portes d'un monde d'opportunités professionnelles dans un secteur en constante transformation. À une époque marquée par la numérisation et l'innovation, les diplômés de ce programme seront qualifiés pour occuper des rôles stratégiques dans les établissements d'enseignement, les entreprises technologiques et les centres de recherche et de développement. Leur maîtrise des outils technologiques avancés et leur capacité à les appliquer dans des contextes éducatifs les positionneront comme des candidats très appréciés. En outre, ils auront l'occasion de diriger des projets éducatifs intégrant la robotique et l'impression 3D, à la fois dans les écoles, les universités et les académies spécialisées.



“

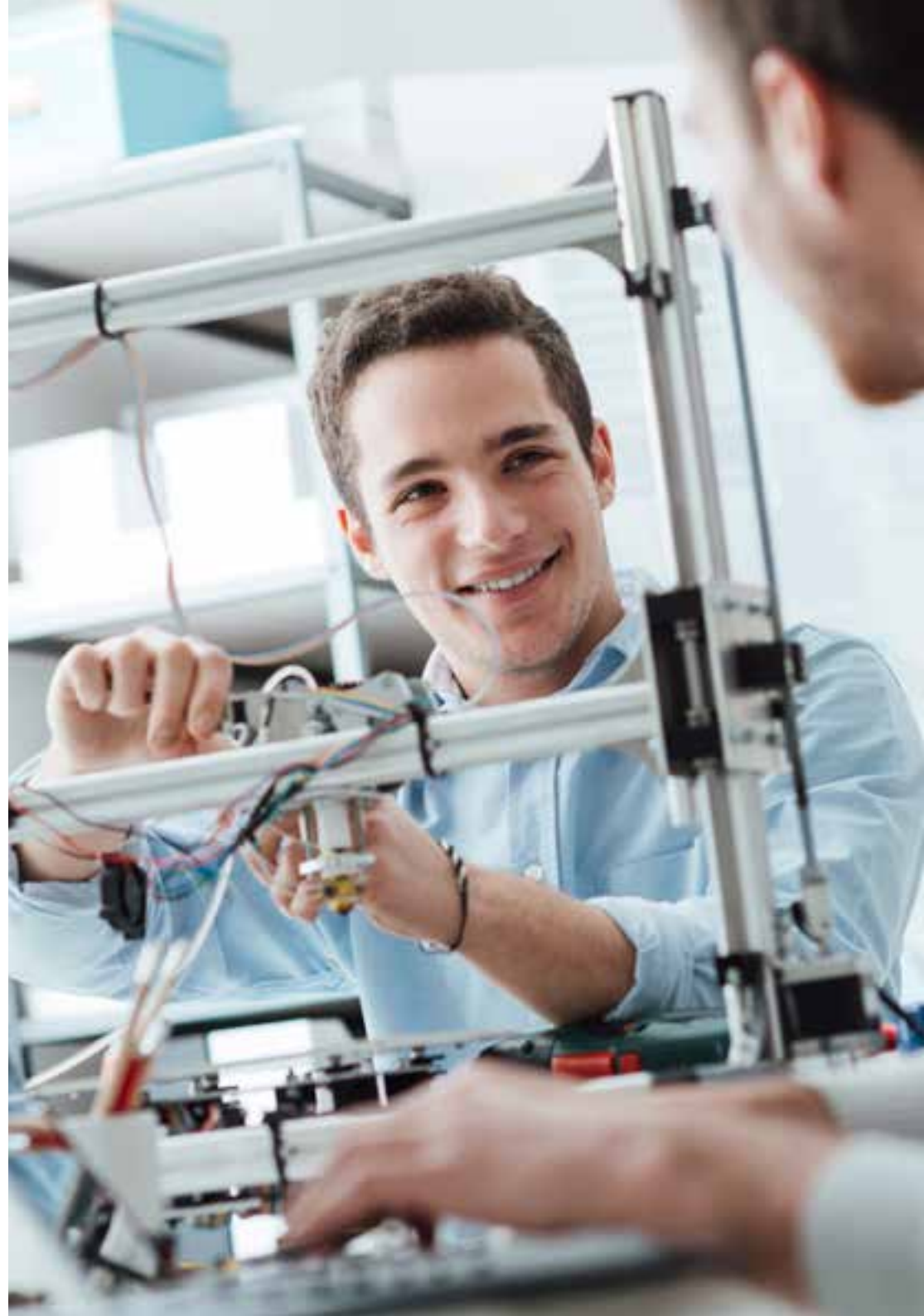
TECH, engagée dans votre réussite, vous offrira une approche qui combine l'excellence académique et la projection professionnelle, garantissant un impact significatif sur votre carrière"

Profil des diplômés

Le diplômé sera hautement qualifié pour intégrer les technologies de rupture dans le domaine de l'éducation et générer des solutions innovantes et efficaces. Grâce à une formation solide et actualisée en robotique, en conception 3D et en gestion de projet, ce profil se distinguera par sa capacité à transformer les environnements d'apprentissage, en créant des expériences éducatives dynamiques et centrées sur l'étudiant. En bref, ce profil maîtrisera non seulement les outils technologiques les plus avancés, mais aura également la capacité d'appliquer ces connaissances à la conception et à la mise en œuvre de projets éducatifs, tant dans des environnements universitaires que professionnels.

Vous serez parfaitement préparé à assumer des rôles de leadership et des responsabilités dans les établissements d'enseignement, les entreprises technologiques et les organismes de recherche, en étant une référence dans le domaine.

- ♦ **Leadership en Gestion de Projet** : gérer des projets éducatifs complexes, coordonner des équipes multidisciplinaires et utiliser des méthodologies agiles pour assurer la mise en œuvre réussie de solutions technologiques innovantes dans l'environnement éducatif
- ♦ **Pensée Critique et Résolution de Problèmes** : favoriser le développement de la pensée critique, permettant aux diplômés d'identifier, d'analyser et de résoudre des problèmes éducatifs grâce à l'utilisation d'outils technologiques tels que la robotique et l'impression 3D, en promouvant des approches créatives et innovantes
- ♦ **Adaptation et Flexibilité Technologique** : gérer les avancées technologiques et transformer ces connaissances en solutions pratiques dans les environnements éducatifs, en étant capable d'intégrer efficacement les nouvelles technologies dans le programme d'études et les processus pédagogiques
- ♦ **Communication et Collaboration Interdisciplinaires** : travailler en collaboration au sein d'équipes multidisciplinaires, communiquer efficacement avec des professionnels de différents domaines, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du champ éducatif, garantir le succès de projets communs



À l'issue de ce programme, vous serez en mesure d'utiliser vos connaissances et vos compétences dans les postes suivants :

1. **Directeur de l'Innovation Éducative** : responsable de l'intégration des nouvelles technologies dans l'environnement académique, encourageant l'utilisation d'outils tels que la robotique et l'impression 3D dans le programme scolaire.
2. **Coordinateur de Projets Technologiques Éducatifs** : gestionnaire de projets éducatifs qui intègrent des technologies innovantes, garantissant leur mise en œuvre effective dans les établissements d'enseignement.
3. **Consultant en Éducation Numérique** : conseiller les établissements d'enseignement sur la conception et l'intégration de plateformes technologiques, telles que la robotique et l'impression 3D, dans les programmes d'enseignement.
4. **Superviseur de la Conception et des Applications Robotiques** : concepteur de projets éducatifs axés sur la robotique, dans le but d'améliorer les processus d'enseignement et d'apprentissage dans divers domaines d'études.
5. **Gestionnaire de l'Innovation Technologique** : développe des solutions technologiques innovantes pour améliorer la qualité de l'enseignement, en utilisant des outils tels que la robotique et l'impression 3D dans les salles de classe.
6. **Formateur en Robotique et Technologie Éducative** : responsable de l'enseignement de classes spécialisées en robotique et en technologie éducative, formant les étudiants à l'utilisation d'outils numériques avancés pour l'apprentissage pratique.
7. **Développeur de Contenu Éducatif Interactif** : en charge de la création de matériel éducatif interactif et dynamique utilisant les technologies de l'impression 3D et de la robotique pour offrir des expériences d'apprentissage innovantes.
8. **Consultant en Projets STEM** : conseiller les établissements d'enseignement dans la mise en œuvre de programmes STEM (Sciences, Technologies, Ingénierie et Mathématiques) grâce à l'utilisation de la robotique et de l'impression 3D.
9. **Gestionnaire de Centres d'Innovation Éducative** : directeur de centres d'innovation éducative, promouvant la mise en œuvre de technologies émergentes et facilitant l'utilisation de la robotique dans l'éducation.
10. **Chercheur en Technologie Éducative** : analyste de l'impact de la robotique et de l'impression 3D sur les méthodes d'enseignement, contribuant au développement de nouvelles tendances dans le domaine de l'éducation.



Transformez l'avenir de l'éducation ! Ce programme de troisième cycle vous permettra d'acquérir les compétences les plus recherchées dans le domaine de l'éducation. Vous vous formerez à votre rythme grâce à une méthodologie 100 % en ligne et à l'accès à des contenus innovants"

06

Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100 % en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

*TECH vous prépare à relever de nouveaux défis
dans des environnements incertains et à réussir
votre carrière”*

L'étudiant : la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

*À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct
(auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”*



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100 % en ligne : le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

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.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats : textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux :

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
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.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure et des objectifs des cours est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation : le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme :



Matériel didactique

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

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

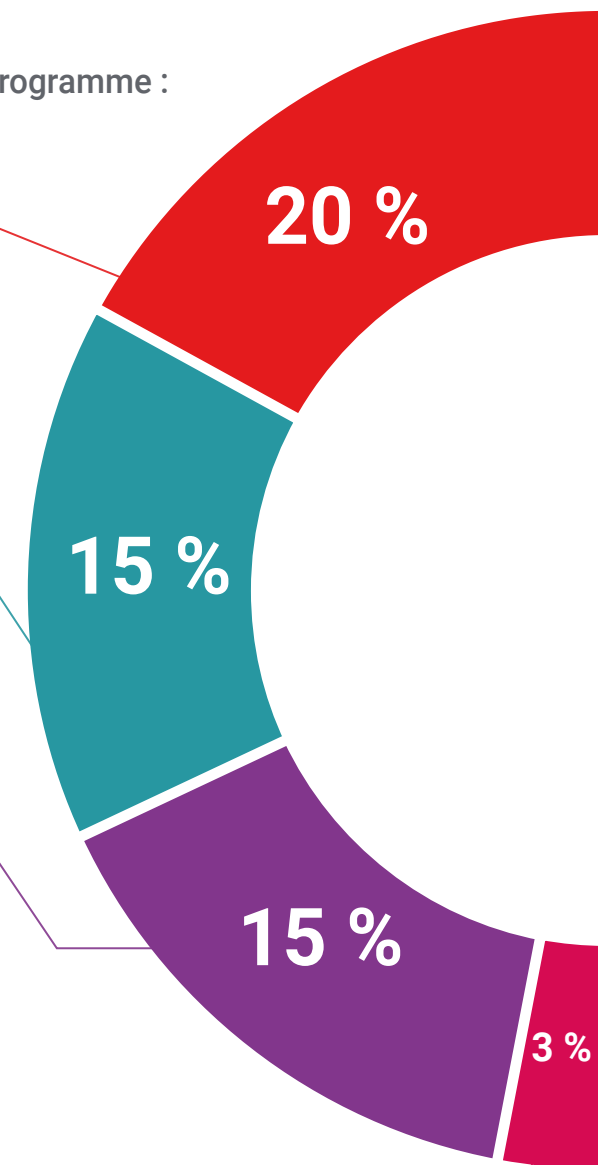
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

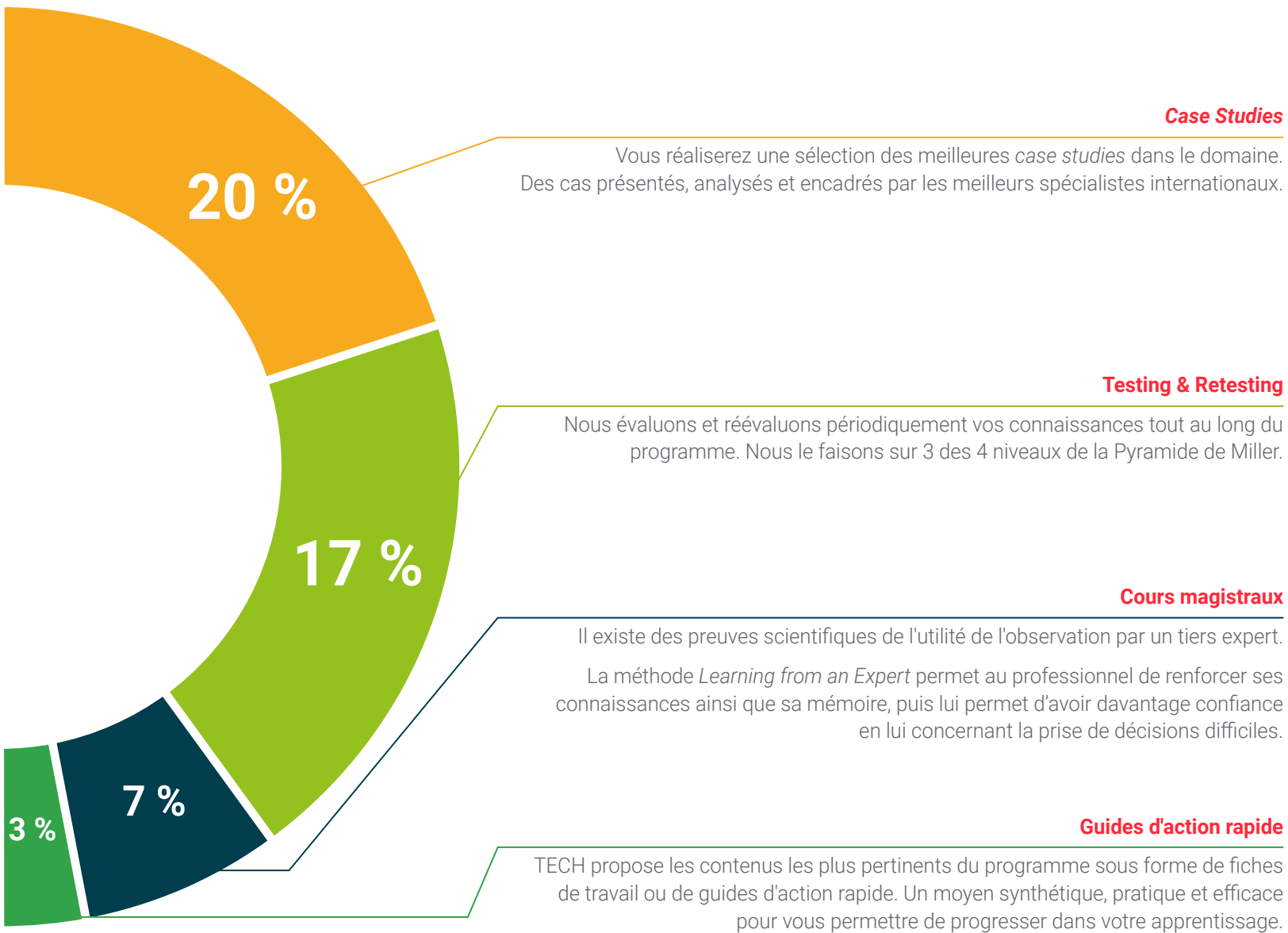
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





07

Corps Enseignant

Le corps enseignant de ce Mastère Avancé est composé d'une équipe d'experts disposant d'une grande expérience dans les domaines académique et professionnel. En ce sens, les enseignants participant à ce programme ont non seulement une formation de haut niveau, mais ont également été des pionniers dans l'intégration des technologies émergentes dans l'éducation, ce qui leur permettra de fournir une vision pratique et actualisée des défis et des opportunités auxquels le secteur de l'éducation est confronté aujourd'hui. En outre, les mentors sont engagés dans l'autonomisation holistique du corps étudiant, ce qui se reflète dans leur proximité et leur disponibilité pour guider l'apprentissage.



“

Avec le soutien d'enseignants ayant reçu une formation approfondie, vous serez prêts à transformer le paysage éducatif en intégrant des technologies telles que la robotique et l'impression 3D dans la salle de classe"

Direction



Dr Pattier Bocos, Daniel

- ♦ Spécialiste en Innovation Éducative
- ♦ Chercheur en nouvelles technologies et éducation
- ♦ Professeur assistant à la Faculté d'Éducation de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Doctorat en Éducation
- ♦ Master en Innovation et Recherche en Éducation
- ♦ Master en Digital Teaching and Learning



Mme Muñoz Gambín, Marina

- ♦ Enseignante et Experte en Technologie Éducative
- ♦ Responsable du Domaine de la Robotique Éducative et de la Programmation de l'Éducation Maternelle et Primaire à la Robotuxc Academy
- ♦ Certifié selon la méthodologie *Lego Education*
- ♦ Licence en Éducation Maternelle de l'Université CEU Cardinal Herrera
- ♦ Coach Éducatif Certifiée par la Chambre de Commerce d'Alicante
- ♦ Formatrice en Intelligence Émotionnelle en Classe
- ♦ Formation Pédagogique en Neurosciences
- ♦ Experte en Programmation Neurolinguistique Certifiée par Richard Bandler
- ♦ Certifiée en Éducation Musicale comme thérapie



Cocco Quereda, Alejandro

- ♦ Responsable de la Robotique Éducative, de la Conception et de l'impression 3D des écoles Primaires et Secondaires à la Robotuxc Academy
- ♦ Spécialiste en Robotique Éducative
- ♦ Expert en Robotique Éducative, Conception et Impression 3D
- ♦ Certifié selon la Méthodologie Lego Education
- ♦ Spécialiste des Défis des Compétitions Nationales de Robotique de la Robotuxc Academy



Mme Gambín Pallarés, María del Carmen

- ♦ Travailleuse Sociale et Thérapeute Familiale Systémique
- ♦ Fondatrice et Directrice de *Éducation Différente* Discipline Positive Alicante
- ♦ Educatrice de familles et d'enseignants
- ♦ Facilitatrice de la méthodologie *Lego Serious Play*
- ♦ Enseignante de Formation de Coaching pour professionnels

Professeurs

Dr Boulind, Andrew

- ♦ Directeur du Conseil de l'Aberdeenshire
- ♦ Coordinateur de l'Apprentissage Numérique au Royaume-Uni
- ♦ Responsable du contrôle de la qualité et de la modération (évaluation et modération) pour l'École Catholique St Joseph
- ♦ Enseignant à l'École Primaire Catholique St Joseph
- ♦ Personnel de Recherche à l'Université CEU Cardenal Herrera
- ♦ Ambassadeur GoNoodle
- ♦ Ambassadeur STEM à STEM Learning
- ♦ Ambassadeur scientifique à European School Network
- ♦ Chargé de cours à temps partiel à l'Université Ouverte de Catalogne (UOC)
- ♦ Professeur suppléant d'Informatique et de Mathématiques à l'École Américaine de Valence
- ♦ Doctorat en Recherche, Technologie Éducative/Instructive de l'Université CEU Cardenal Herrera
- ♦ Licence en Enseignement Primaire, Mathématiques, Éducation Physique, Sciences de l'Université d'Aberdeen
- ♦ Diplôme en Gestion du Sport et des Loisirs de l'Université de Sheffield
- ♦ Master en Sciences MS, Leadership dans les Contextes Professionnels, Université d'Aberdeen
- ♦ Professeur principal, Leadership dans l'Apprentissage, École d'Éducation et de Sport de Moray House, Université d'Édimbourg

Dr Paredes Giménez, Jorge

- ♦ Directeur du CEIP Rosa Serrano
- ♦ Professeur d'Enseignement Primaire, Spécialité Éducation Physique
- ♦ Master en Gestion et Direction de Centres Éducatifs par l'Université CEU Cardenal Herrera
- ♦ Membre de: Laboratoire d'Études sur la Coexistence et la Prévention de la Violence (LAECОВI)

Dr Elvira Valdés, María Antonieta

- ♦ Spécialiste en Psychologie
- ♦ Chercheuse Experte en Dynamique Sociale
- ♦ Psychologue et conseillère pédagogique
- ♦ Docteur en Sciences Sociales et Humaines
- ♦ Master en Pédagogie Thérapeutique
- ♦ Master en Psychologie
- ♦ Licence en Éducation

Mme Hidalgo Pérez, Miriam

- ♦ Conseillère à l'École Edith Stein
- ♦ Enseignante Experte en Besoins Éducatifs Spéciaux et Conseillère
- ♦ Diplôme d'Enseignement en Éducation Primaire et Besoins Éducatifs Spéciaux de l'Université Pontificale de Salamanque
- ♦ Master en Gestion de Centre Éducatif de l'Université Rey Juan Carlos

Dr Muñoz Hevia, Juan Carlos

- ♦ Spécialiste en Marketing et Gestion des Ventes
- ♦ Docteur en Marketing
- ♦ MBA en Gestion Générale des Affaires
- ♦ MBA en Marketing et Gestion Commerciale et Ingénierie Commerciale et Administration et Marketing
- ♦ Diplôme en Marketing Politique
- ♦ Diplôme en Analyste en Microfinance

M. Ortiz Gómez, Juan Saunier

- ♦ Spécialiste en Leadership Éducatif dans les Centres pour les Processus de Changement et d'Innovation
- ♦ Directeur Pédagogique du Collège Notre-Dame des Écoles Pías de Aluche
- ♦ Enseignant du Secondaire et du Baccalauréat
- ♦ Expert en Gestion et Direction de Centres Éducatifs

Mme Lozano Morote, María

- ♦ Spécialiste en Gestion de Projets Éducatifs
- ♦ Médiatrice et Experte en Gestion de Projets Éducatifs
- ♦ MBA à l'EAE Business School
- ♦ Diplômée en Droit de l'Université Carlos III de Madrid

M. Sánchez García, Fernando

- ♦ Directeur et Professeur d'Enseignement Primaire au Colegio Altair
- ♦ Organisateur et Gestionnaire de programmes Socio-éducatifs, avec une expérience en Administration, Marketing et Ressources Humaines
- ♦ Expert en Médias Sociaux et Marketing de l'École de Commerce de la Chambre de Commerce de Séville
- ♦ Master en Éducation Primaire de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Professeur d'Éducation Primaire du Centre Universitaire Villanueva



*Une expérience de formation
unique, clé et décisive pour
stimuler votre développement
professionnel*

08 Diplôme

Le Mastère Avancé en Implémentation de Projets Éducatifs, Robotique et Impression 3D garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Avancé délivré par TECH Global University.



“

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

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Mastère Avancé en Implémentation de Projets Éducatifs, Robotique et Impression 3D** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique au monde.

TECH Global University est une Université Européenne Officielle reconnue publiquement par le Gouvernement d'Andorre (*journal officiel*). L'Andorre fait partie de l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES) depuis 2003. L'EEES est une initiative promue par l'Union Européenne qui vise à organiser le cadre international de formation et à harmoniser les systèmes d'enseignement supérieur des pays membres de cet espace. Le projet promeut des valeurs communes, la mise en œuvre d'outils communs et le renforcement de ses mécanismes d'assurance qualité afin d'améliorer la collaboration et la mobilité des étudiants, des chercheurs et des universitaires.

Ce diplôme propre de **TECH Global University**, est un programme européen de formation continue et de mise à jour professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit le programme.

TECH est membre de l'**Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, la principale association internationale de formation des enseignants. Cette alliance souligne son engagement en faveur de la qualité et de l'avancement des études.

Approbation/Adhésion



Diplôme : **Mastère Avancé en Implémentation de Projets Éducatifs, Robotique et Impression 3D**

Modalité : **en ligne**

Durée : **2 ans**

Accréditation : **120 ECTS**





Mastère Avancé

Implémentation de Projets
Éducatifs, Robotique
et Impression 3D

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 2 ans
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 120 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Mastère Avancé

Implémentation de Projets Éducatifs, Robotique et Impression 3D

Approbation/Adhésion



tech global
university