

Certificat

Éducation Artistique et Monde Numérique





tech universit 
technologique

Certificat  ducation Artistique et Monde Num rique

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: www.techtitute.com/fr/education/cours/education-artistique-monde-numerique

Accueil

01

Présentation

Page 4

02

Objectifs

Page 8

03

Structure et contenu

Page 12

04

Méthodologie

Page 16

05

Diplôme

Page 24

01

Présentation

Les appareils numériques sont à la portée de tous les enfants, mais seul un adulte pourra leur faire découvrir les outils et le potentiel de la technologie, en particulier dans le domaine artistique. L'intégration de ce type de technologie dans les écoles devient de plus en plus importante, c'est pourquoi les enseignants de l'enseignement primaire doivent être préparés à pouvoir adapter les contenus traditionnels aux nouveaux formats. Ce diplôme permet au professionnel de l'enseignement de travailler avec des contenus artistiques dans le monde numérique. Le tout, avec du matériel multimédia actualisé et pertinent, des cas pratiques et un enseignement 100% en ligne, adapté aux personnes qui souhaitent un programme qui s'intègre à leur vie professionnelle et personnelle.



“

Faites entrer l'art dans votre classe grâce aux nouvelles technologies. Améliorez vos compétences numériques et celles de vos élèves grâce à ce Certificat”

Les enfants nés après 2010 appartiennent à la génération dite Alpha, c'est-à-dire qu'ils sont éminemment numériques. Il n'est donc pas surprenant que les écoles intègrent dans leurs classes des appareils permettant de travailler avec les élèves. Face à cette situation, l'enseignant d'éducation artistique est confronté à un public d'élèves capables d'apprendre à la fois avec des méthodes traditionnelles et technologiques.

Dans cet enseignement, les élèves découvriront les principales applications et programmes informatiques afin de pouvoir travailler les compétences numériques en classe. Gimp, Shotcut, Pencil sont autant de logiciels gratuits qui seront étudiés en profondeur dans ce programme. Les élèves découvriront également les multiples utilisations des environnements d'apprentissage virtuels dans l'Enseignement Primaire, ainsi que l'application de la réalité virtuelle dans les projets éducatifs.

Une occasion d'améliorer et d'élargir les connaissances qui permettront aux enseignants de se tenir au courant des dernières avancées numériques et de leur application dans la salle de classe. Pour ce faire, ils disposeront d'une bibliothèque de ressources interactives, de lectures essentielles accessibles à partir d'un appareil doté d'une connexion internet, sans horaire fixe ni présence. Un avantage pour les étudiants qui souhaitent combiner leur vie professionnelle avec l'apprentissage.

Ce **Certificat en Éducation Artistique et Monde Numérique** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts de l'Enseignement Primaire
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Maîtrisez les logiciels d'édition d'images et de vidéos tels que Gimp ou Shotcut et créez des projets artistiques complets avec vos élèves”

“

Voyagez dans n'importe quel musée du monde avec vos élèves sans quitter votre salle de classe. Apprenez à connaître les principales visites virtuelles de musées et mettez l'art à leur portée”

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

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

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

Ne laissez pas vos élèves prendre de l'avance sur vous en matière de technologie. Améliorez vos compétences numériques et soyez le premier à leur montrer l'art par le biais de la technologie.

L'art et les compétences numériques en classe ne sont pas incompatibles. Tirez-en le meilleur parti grâce à ce Certificat.



02

Objectifs

Le plan d'études de ce Certificat a été conçu de manière à ce que les étudiants, pendant les six semaines de cours, acquièrent les connaissances nécessaires pour améliorer leurs compétences numériques et les transfèrent en même temps dans la salle de classe. À l'issue du programme, les enseignants du primaire seront capables d'utiliser les outils numériques disponibles avec leurs élèves pour peindre, dessiner, composer, créer des vidéos et faire des visites virtuelles de musées. Le large éventail de ressources multimédias et le système de *Releraning*, faciliteront l'apprentissage et l'amélioration du programme de l'Enseignant du Primaire.



“

Maîtrisez les principales applications et outils numériques avec ce Certificat et améliorez l'enseignement artistique dans votre classe”



Objectifs généraux

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

“

Découvrez l'ensemble du processus éducatif pour la création de projets artistiques et numériques avec ce Certificat”





Objectifs spécifiques

- Être capable de relier la compétence artistique à la compétence numérique
- Utilisation de programmes et d'applications numériques pour l'expression artistique
- Développez des projets créatifs immersifs avec des applications de Réalité Virtuelle et Augmentée
- Créer des propositions artistiques et technologiques qui permettent de connaître les expressions artistiques dans toutes leurs manifestations

03

Structure et contenu

Le programme de ce Certificat invite les étudiants à faire un voyage à travers l'enseignement *e-learning*, à éduquer par la technologie et à se familiariser avec les différents outils technologiques à leur disposition. Cela favorise l'apprentissage et l'acquisition de compétences artistiques numériques chez les enfants. En outre, le programme d'études de ce programme met l'accent sur les expressions immersives, la réalité augmentée et les expressions virtuelles axées sur le monde de l'art. L'enseignant qui dispense ce cours guidera les étudiants afin qu'ils soient en mesure de comprendre et d'appliquer l'ensemble du contenu dans leur travail professionnel quotidien.



“

Connaissez-vous les nombreuses pédagogies en ligne existantes? Plongez dans les concepts du B-learning, du M-learning ou du U-Learning et élargissez vos possibilités professionnelles”

Module 1. Éducation artistique et monde numérique

- 1.1. Compétence numérique et pédagogies éducatives
 - 1.1.1. L'art l'ère numérique
 - 1.1.2. *E-learning* et compétence artistique
 - 1.1.3. *B-learning* et compétence artistique
 - 1.1.4. *M-learning* et compétence artistique
 - 1.1.5. *U-Learning* et compétence artistique
- 1.2. Éduquer à partir des technologies
 - 1.2.1. L'éducation nouvelle et passionnante
 - 1.2.2. Éduquer avec et dans les médias
 - 1.2.3. Traiter les expériences en ligne et hors ligne
 - 1.2.4. Dispositifs statiques et dynamiques
 - 1.2.5. Réalité virtuelle et réalité augmentée
- 1.3. Ressources numériques hors ligne: images et vidéos
 - 1.3.1. Modifier une image à l'aide de programmes hors ligne
 - 1.3.2. Apprendre à connaître GIMP, travailler avec GIMP
 - 1.3.3. Apprendre à connaître KITRA, travailler avec KITRA
 - 1.3.4. Création audiovisuelle: phases et processus
 - 1.3.5. Montage d'une vidéo à l'aide de programmes hors ligne
 - 1.3.6. Connaître Shotcut, travailler avec Shotcut
 - 1.3.7. Thèmes d'images et de vidéos pour l'Enseignement Primaire
- 1.4. Applications numériques
 - 1.4.1. Applications: Types
 - 1.4.2. Didactiques liées aux Applications
 - 1.4.3. Les Applications et l'Art
 - 1.4.4. La taxonomie de BLOOM à l'ère du numérique
- 1.5. Conception d'Environnements Virtuels
 - 1.5.1. Que sont les VLE?
 - 1.5.2. Parler des murs collaboratifs
 - 1.5.3. Outils numériques
 - 1.5.4. Les espaces personnels en ligne: Mon Symbaloo





- 1.6. Applications pour dessiner, peindre et modeler
 - 1.6.1. Fingers Paintings et Pencil
 - 1.6.2. Nous dessinons numériquement
 - 1.6.3. Nous peignons numériquement
 - 1.6.4. Modélisation numérique
- 1.7. Applications d'animation numérique
 - 1.7.1. Qu'est-ce que l'animation numérique?
 - 1.7.2. Quelques logiciels d'animation pour l'enseignement primaire
 - 1.7.3. Création de Thaumatrope et de Folioscopes numériques
- 1.8. Applications pour la création de GIFS artistiques
 - 1.8.1. Qu'est-ce que le GIF?
 - 1.8.2. Combien de types de GIFS existe-t-il?
 - 1.8.3. Processus de création de GIFS
 - 1.8.4. Applications pour la création de GIFS
 - 1.8.5. La création de GIFS à partir de différents contenus
- 1.9. Applications pour la création de Réalité Mixte et de codes QR
 - 1.9.1. Se plonger dans la Réalité Augmentée et la Réalité Virtuelle
 - 1.9.2. Les codes QR et leur utilité aujourd'hui
 - 1.9.3. Applications QR dans l'Éducation Artistique
- 1.10. Applications pour des visites virtuelles de musées
 - 1.10.1. Applications et musées
 - 1.10.2. Mise en pratique des visites virtuelles dans les musées
 - 1.10.3. Création d'Activités de perspective avec l'art et ce type d'applications

“ *Le mode 100% en ligne vous facilitera l'apprentissage. Vous n'aurez pas d'horaire et vous aurez accès à tout le programme dès le début. Inscrivez-vous maintenant* ”

04

Méthodologie

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

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





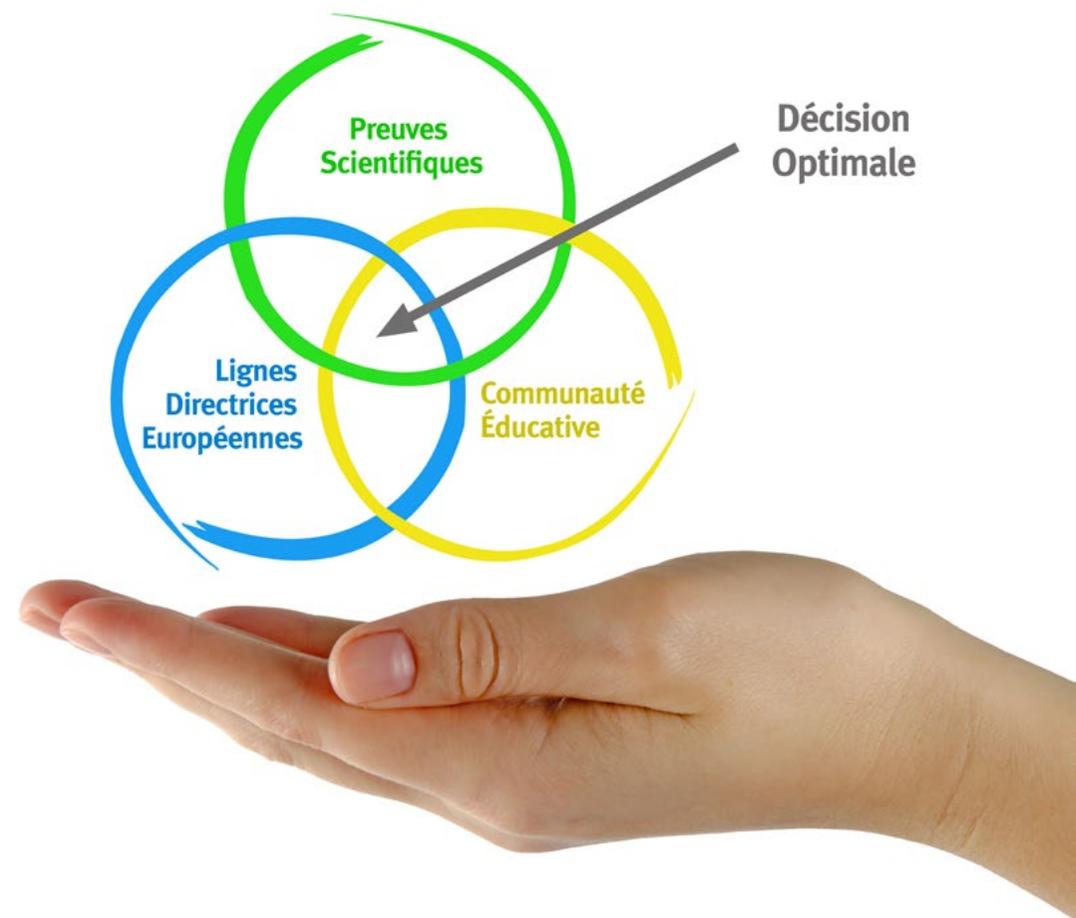
“

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

À TECH, School nous utilisons la Méthode des cas

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

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



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

“

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

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

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



Relearning Methodology

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

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

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

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



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

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

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

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

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



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



Support d'étude

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

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



Techniques et procédures éducateurs en vidéo

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



Résumés interactifs

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

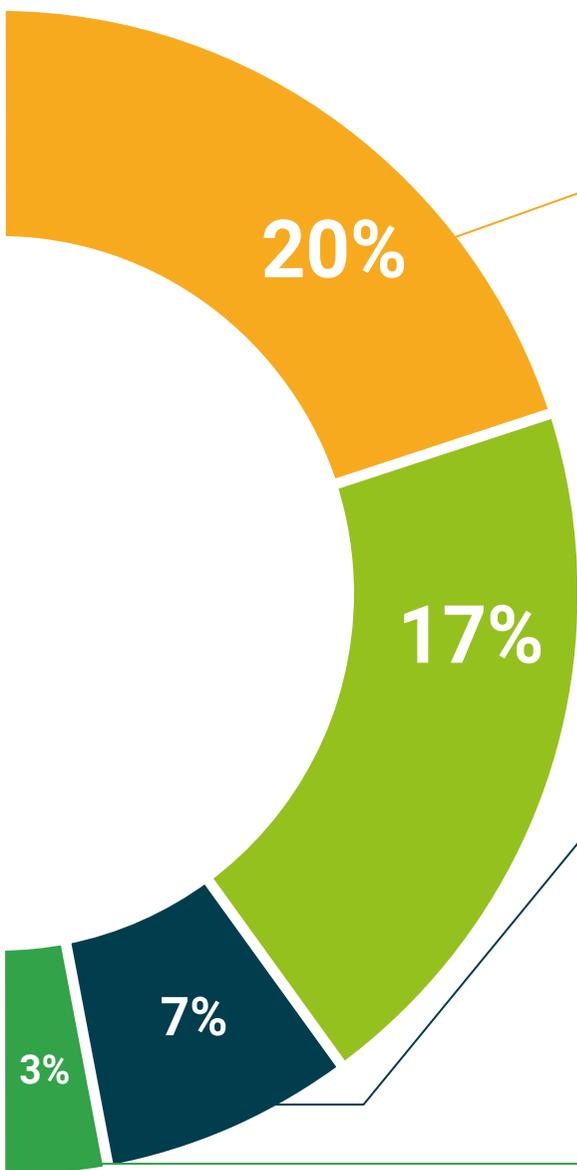
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Bibliographie complémentaire

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





Analyses de cas menées et développées par des experts

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



Testing & Retesting

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



Cours magistraux

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



Guides d'action rapide

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



05 Diplôme

Le Certificat en Éducation Artistique et Monde Numérique vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

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

Ce **Certificat en Éducation Artistique et Monde Numérique** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Certificat en Éducation Artistique et Monde Numérique**

N° d'heures officielles: **150 h.**



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

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

tech université
technologique

Certificat
Éducation Artistique
et Monde Numérique

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

Certificat Éducation Artistique et Monde Numérique

