

Intitulé de l'UE	Formation artistique technique : Dessin - Immersion
Section(s)	- (2 ECTS) Bachelier en enseignement section 3 - AP et ECA BA1

Responsable(s)	Heures	Période
Pascal MAYEUR	20	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Dessin : Immersion	20h	Pascal MAYEUR

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Dessin : Immersion : 1h de théorie, 19h de travaux

Langue d'enseignement
Dessin : Immersion : Français

Connaissances et compétences préalables
Acquis des compétences de la formation artistique technique: Dessin - Initiation (Quad 1)

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
Cette UE contribue au développement des compétences suivantes
<ul style="list-style-type: none"> • Les compétences de l'acteur institutionnel, social et culturel <ul style="list-style-type: none"> ◦ agir comme acteur social et culturel au sein de l'école et de la société, y compris dans leur transformation, intégrer la diversité et développer des pratiques citoyennes pour plus de cohésion sociale ; ◦ comprendre les enjeux éthiques et respecter les cadres déontologiques et réglementaires de la profession dans une perspective démocratique et de responsabilité ; ◦ analyser l'environnement organisationnel et institutionnel du système éducatif et agir en son sein notamment en interagissant avec les collègues, les parents, la direction et d'autres acteurs afin de : <ul style="list-style-type: none"> ▪ s'inscrire dans la démarche de pilotage de l'école et de participer aux démarches d'amélioration du système éducatif de la Communauté française ; ▪ faire de l'école un lieu où les élèves apprennent, se développent et se forment dans un climat positif, et non un lieu de sélection . ◦ maîtriser sa situation administrative et le suivi de son dossier administratif personnel . • Les compétences de l'acteur d'une organisation apprenante dans une dynamique collective <ul style="list-style-type: none"> ◦ s'investir dans le travail collaboratif au sein d'une équipe éducative afin d'en augmenter le professionnalisme et l'expertise par la mobilisation de l'intelligence collective, notamment au cours de concertations ; ◦ identifier ses besoins de formation individuelle et participer à l'identification des besoins de formation de l'équipe pédagogique ; ◦ contribuer à la diffusion, au sein de l'équipe éducative, des acquis liés aux formations continues suivies ou des capacités développées par celles-ci ou par l'expérience . • Les compétences de l'organisateur et accompagnateur d'apprentissages dans une dynamique évolutive

- maîtriser les contenus disciplinaires, leurs fondements épistémologiques, leur évolution scientifique et technologique, leur didactique et la méthodologie de leur enseignement ;
- maîtriser les savoirs relatifs aux processus d'apprentissage, aux recherches sur les différents modèles et théories de l'enseignement ;
- maîtriser la langue française écrite et orale de manière approfondie pour enseigner et communiquer de manière adéquate dans les divers contextes et les différentes disciplines liés à la profession ;
- prendre en compte et développer les dimensions langagières des apprentissages et enseignements, en étant attentif à la langue de scolarisation ou langue d'apprentissage et conscient du caractère socialement et culturellement inégal de la familiarisation à celle-ci ;
- agir comme pédagogue au sein de la classe et au sein de l'établissement scolaire dans une perspective collective, notamment à travers :
 - la conception et la mise en oeuvre d'une démarche d'enseignement et d'apprentissage, comprenant des pratiques variées de nature à renforcer la motivation et la promotion de la confiance en soi des élèves et à développer leur créativité et leur esprit d'initiative et de coopération ;
 - la conception, le choix et l'utilisation de supports didactiques, de manuels, de logiciels scolaires et d'autres outils pédagogiques ;
 - la construction et l'utilisation de supports d'observation et d'évaluation, cette dernière étant spécifiquement à visée compréhensive et formative, favorisant la responsabilisation et la participation de l'élève dans ses apprentissages ;
 - la conception et la mise en oeuvre de pratiques de différenciation pédagogique, d'accompagnement personnalisé des élèves tenant compte de leurs acquis antérieurs, de leur profil d'apprenant et, s'il échet, de leurs besoins spécifiques impliquant la mise en oeuvre d'aménagements raisonnables et reposant notamment sur le co-enseignement ou la co-intervention pédagogique ;
 - la mise en place d'activités d'apprentissage interdisciplinaires ;
- maîtriser l'intégration des technologies numériques dans ses pratiques pédagogiques;
- prendre en compte l'éducation aux médias, l'EVRAS ainsi que le genre de manière transversale;
- créer un cadre relationnel bienveillant pour faciliter la communication avec les élèves, leur entourage notamment familial, ainsi qu'avec les collègues ;
- gérer le groupe-classe en situation éducative et pédagogique de manière stimulante, structurante et sécurisante ;
- les compétences du praticien réflexif
 - lire de manière critique les résultats de recherches scientifiques en éducation et en didactique et s'en inspirer pour son action d'enseignement ainsi que s'appuyer sur diverses disciplines des sciences humaines pour analyser et agir en situation professionnelle ;
 - mener, individuellement et avec ses pairs, une observation et une analyse critique et rigoureuse de ses propres pratiques et de leur impact sur les élèves afin de réguler son enseignement et d'en faire évoluer les stratégies et conditions de mise en oeuvre dans une perspective d'efficacité et d'équité ;
 - construire progressivement son identité professionnelle, notamment en mobilisant des outils de développement professionnel personnel tel que le portfolio.

Objectifs de développement durable

Aucun

Acquis d'apprentissage spécifiques

Définir des termes spécifiques à l'art (perspective, composition, cadrage, etc.).

Utiliser différentes techniques artistiques picturales (peinture, dessin) pour créer un projet artistique spécifique.

Choisir les matériaux et les outils appropriés pour réaliser un projet artistique spécifique.

Contenu de l'AA Dessin : Immersion

- Expérimentation des possibilités de différents matériaux, techniques, formats et supports.

- Techniques de représentation du corps humain (anatomie), des objets et des paysages (perspective). Respect des proportions, étude du corps humain, rendu des variations d'éclairage sur modèle (orientation, cadrage, mise en scène).

- Notions de forme (définition, aspects physiques et psychologiques), de valeurs (clair/obscur, échelle de valeurs, valeurs optiques), de couleur (mélange, dominante, contraste), de mise en page et de cadrage

- Apprentissage du vocabulaire spécifique.

Méthodes d'enseignement

Dessin : Immersion : approche par projets, approche par situation problème, approche inductive

Supports

Dessin : Immersion : notes de cours

Ressources bibliographiques de l'AA Dessin : Immersion

Marthe Seguin, Le second souffle de la créativité, Paris, 1977

Daniel Lagoutte, Enseigner les arts plastiques, Paris, 1994

Gianni Rodari, Grammaire de l'imagination, Paris, 2010

G. Feher, L'anatomie humaine, 2007

Szunyogyh A. et Feher G., Grand cours d'anatomie artistique

M.C. Pretti et A. Degiorgis, Qu'est-ce que l'art, Paris, sd.

Faites Forte Impression !, Editions Pyramyd, 2020.

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	Dessin : Immersion : Français
Méthode d'évaluation de l'AA Dessin : Immersion :	
Evaluation formative des compétences.	
Examen oral 10% Examen écrit 20% Évaluation continue 40% Travaux / Rapports 30%	

Année académique : **2024 - 2025**