



ARTISTE-ANIMATEUR.TRICE

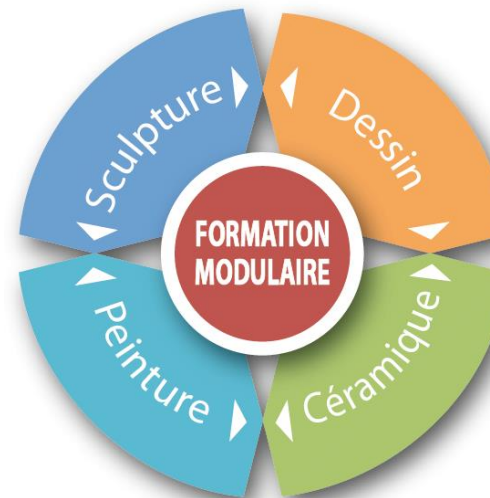
d'ateliers

d'arts Plastiques

Titre de niveau 5 préalablement intitulé Formateur d'ateliers d'arts plastiques Code NSF 333 V
Enregistrement sous le n° 21710 au RNCP (Répertoire National des Certifications Professionnelles)
Arrêté du 09/01/2015 – Parution au Journal Officiel du 30/01/2015

PARIS
LILLE
MAISONS-LAFFITTE
RENNES
ROUEN
VERSAILLES

Tél : 01 45 77 10 10
www.terre-et-feu.com



Devenir Artiste-animateur

*Un Artiste-animateur.trice
d'ateliers d'arts plastiques
doit être celui qui
donne envie de progresser,
de découvrir et d'aller plus loin dans
l'apprentissage des techniques et les
explorations créatives.*

*C'est un professionnel qui doit
pérenniser son activité
en étant à l'écoute de ses élèves, qui sont
également ses clients.*

*Un Artiste-animateur.trice
d'ateliers d'arts plastiques doit
mettre en avant ses qualités humaines
qui lui permettront de faciliter
les liens dans les groupes et de contribuer
à la création d'une atmosphère
de détente, joyeuse et de bien-être.*

La CNCP a enregistré le métier de
Formateur d'ateliers d'arts plastiques
Proposé par les Ateliers Terre et feu.



FORMATION CERTIFIÉE

Créés en 1996, les Ateliers Terre et feu ont obtenu l'agrément en tant qu'organisme de Formation Professionnelle, depuis 1997. **C'est le seul organisme à proposer aux adultes en formation continue, un programme certifié dans le domaine des Arts Plastiques** (enregistré au RNCP)
<https://certificationprofessionnelle.fr/recherche/rncp/21710#ancre2>

Publication Journal Officiel

Titre de niveau 5 préalablement intitulé Formateur d'ateliers d'arts plastiques Code NSF 333 V
Enregistrement sous le n° 21710 au RNCP (Répertoire National des Certifications Professionnelles
Arrêté du 09/01/2015 – Parution au Journal Officiel du 30/01/2015

Organisme certificateur

Les Ateliers Terre & feu
8, Cité Dupetit-Thouars - 75003 Paris

Déclaration d'Activité Enregistrée sous le N° 11.75.27754.75
Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat

N° de Siret : **40448297800024**

Directeur : **Hubert BEJUI**

Téléphone : **01 45 77 10 10**
e-mail : **paris@terre-et-feu.com**

* Voir annexe 1 : tableau des classifications des niveaux

Partenaires

Lieux de préparation à la certification

PARIS

37 bis, Villa d'Alésia - 75014 Paris Directeur : Hubert BEJUI
8, Cité Dupetit-Thouars - 75003 Paris Téléphone : 01 45 77 10 10
115, rue des Dames - 75017 Paris Mail : paris@terre-et-feu.com

LILLE

75, avenue du Peuple Belge Directeur : Christian ANTONELLI
59000 Lille Téléphone : 03 20 15 01 00
Mail : lille@terre-et-feu.com

MAISONS-LAFFITTE

6 bis, avenue de Saint Germain Directrice : Nadia DLOUSSKY
78600 Maisons-Laffitte Téléphone : 01 39 12 58 50
Mail : maisons-laffitte@terre-et-feu.com

RENNES

9 Avenue Louis Barthou, Directrice : Françoise Le MOUËLLIC
35000 Rennes Téléphone : 09 54 15 50 50
Mail : rennes@terre-et-feu.com

ROUEN

39, rue du Bac Directrice : Nadège BLANC
76000 Rouen Téléphone : 02 35 70 80 22
Mail : rouen@terre-et-feu.com

Retour à l'emploi

Le programme de formation des Ateliers Terre et feu s'inscrit dans **un environnement professionnel porteur** (plus de 300.000 emplois), en expansion rapide et qui offre un nombre croissant de débouchés.

En termes de retour à l'emploi, (dans les 2 années suivant la formation) **89%** des diplômés exercent une activité rémunérée dans le domaine artistique.

L'artiste - animateur.trice d'ateliers d'arts plastiques exerce son activité au sein :

- d'ateliers d'arts plastiques ;
- de séjour de vacances,
- de centre socioculturel,
- d'établissements scolaires,
- de centres hospitaliers, d'hébergements,
- des EHPAD et autres espaces d'accueil et d'hébergement de personnes fragilisées
- de maison de retraite, clubs du troisième âge
- de médiathèques,
- d'associations de loisirs artistiques et culturelles,
- de centres municipaux,
- de centres de loisirs
- de maison des jeunes
- de prisons

PROFIL DES CANDIDATS

Il s'agit souvent de personnes ayant un projet de reconversion professionnelle et qui souhaitent développer une activité de transmission des arts plastiques.

Cette formation s'adresse aux adultes ayant une pratique artistique personnelle, une première expérience dans les arts plastiques, un intérêt tout particulier pour l'Art.

Tous les candidats doivent avoir l'envie d'acquérir les techniques de base en Arts Plastiques et le profond désir de transmettre leur savoir-faire auprès de différents publics.

OBJECTIF DE LA FORMATION

- **Analyser et déterminer les demandes de cours en arts plastiques.**
- **Concevoir des programmes de cours.**
- **Assurer la formation nécessaire à la réalisations d'œuvres en arts plastiques.**
- **Encadrer et accompagner des élèves dans l'acquisition et le développement de compétences en arts plastiques.**
- **Entretenir et faire évoluer ses propres compétences en tant qu'artiste, réaliser des œuvres originales en arts plastiques.**

ADMISSION

■ Pré-requis

- Une pratique réelle en Arts Plastiques
- Des candidats avec une expérience professionnelle ou bénévole minimale de 2 ans (quel que soit le secteur d'activité de l'entreprise ou de l'association) motivé par l'animation de groupe et la transmission de savoirs.
- Ou des candidats ayant suivi des études en lien avec les arts plastiques (Artiste-plasticien, Graphisme, Architecture, Design, Mode, Décoration)

■ Entretien préalable

L'admission se fait sur entretien préalable, examen de la pratique artistique, motivation du candidat, et cohérence du pré-projet professionnel.

■ Dossier de candidature

- Lettre de motivation avec présentation du pré-projet professionnel.
- Document présentant une sélection de travaux et réalisations artistiques personnelle.
- Curriculum Vitae

Accompagnement des stagiaires

Lors de sa formation, le stagiaire est quotidiennement **accompagné et guidé par chacun de ses professeurs** dans les modules : sculpture, dessin, peinture et céramique.

Tout au long de l'année, **un conseiller technique et pédagogique** est disponible pour écouter, aider et réorienter le stagiaire, si nécessaire.

Lors d'entretiens individuels, le conseiller **suit l'évolution du stagiaire** dans sa progression technique, ses travaux, son investissement dans les ateliers, son implication dans le groupe et ses recherches personnelles en dehors des cours.

DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Durée de la formation modulaire

Plusieurs possibilités :

■ 1080 heures* sur 1 année :

Soit un programme de 2 cours de 3 h par jour sur 5 jours ouvrables pendant 36 semaines, à élaborer à partir des 4 modules de base.

■ 560 heures* sur 2 ans :

Soit un programme de 1 cours de 3 h sur 5 jours ouvrables pendant 36 semaines, à élaborer à partir des 4 modules de base.

■ 300 heures en moyenne dans le cadre d'une VAE

Les élèves, ayant un niveau BAC, pouvant justifier d'au moins 1 an d'expérience professionnelle ou bénévole en rapport direct avec la formation proposée (*Durée déterminée selon les acquis préalables*)

* Voir annexe 2 : exemple de programme hebdomadaire

■ Calendrier annuel standard

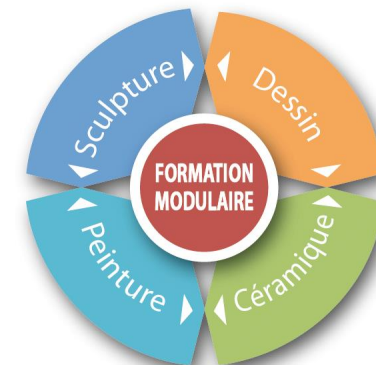
Cours de mi - septembre à fin juin.

- Interruption des cours pendant une semaine aux vacances de la Toussaint - Février - Pâques
- Interruption des cours sur l'ensemble des vacances de Noël

Possibilité de démarrer en cours d'année (sous réserve de places disponibles)

■ Un dispositif modulaire

En fonction du parcours, des acquis et du projet professionnel du candidat, **un programme complet et personnalisé** est mis en place.



Exemple de programme personnalisé
(de 100 à 300 heures par module)

Module Enseignement & Pédagogie*

Il est animé par
un intervenant extérieur .

Ce module est construit pour découvrir
**des méthode et des outils
pédagogiques**
afin d'élaborer un programme de cours
qui s'inscrit dans la durée.
Au fil du programme l'élève passera
de **l'apprenant à l'enseignant.**

Le stage s'appuie sur l'implication active
de chaque participant et s'inscrit
dans l'expérience de la dynamique
de groupe et de ses ressorts.

MÉTHODOLOGIE

■ Une pédagogie active

Durant la formation, le stagiaire est plongé au cœur des Ateliers Terre et feu. Il a donc **une perception et une représentation concrète de sa future activité professionnelle** qui se déroulera dans des lieux analogues.

Tout au long de la formation, le stagiaire **s'enrichit quotidiennement** au contact de 8 à 10 professeurs, il est confronté en permanence **à leurs différents points de vue pédagogiques.**

Le stagiaire côtoie les autres participants dans les ateliers, ce qui lui permet **d'observer, de vivre et de comprendre en situation**, la diversité des demandes, des exigences et des personnalités.

Cette expérience pédagogique s'acquiert tout au long de la formation :

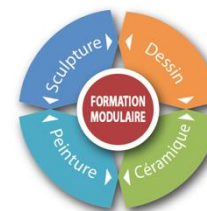
- de façon « naturelle » en participant aux différents ateliers,
- par l'observation des professeurs, de leur pédagogie, de leurs techniques de stimulation et de gestion des groupes.

Il est également possible d'avoir ponctuellement **un rôle d'assistant animateur** dans l'un des ateliers proposé (*adulte ou enfant*), sous l'autorité d'un professeur responsable.

■ L'acquisition des techniques

Dans la perspective de devenir artiste-animateur/trice d'ateliers d'arts plastiques le stagiaire doit **acquérir et/ou de renforcer les techniques de base des différentes disciplines artistiques retenues dans son projet professionnel** : sculpture - dessin - peinture - céramique.

C'est par un **travail personnel intense**, un investissement dans chacune des disciplines, par l'apport des interactions du groupe et par **la guidance des professeurs**, que le stagiaire va progressivement consolider et maîtriser ses connaissances et ses compétences.



Afin de privilégier et d'approfondir sa pratique technique et artistique **le stagiaire mettra l'accent sur certaines disciplines.**

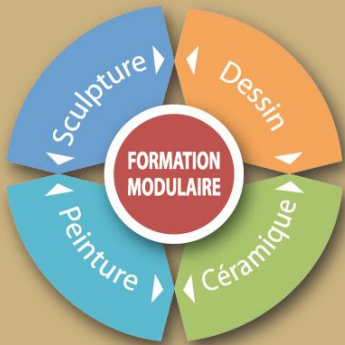
Le choix des disciplines se fait lors de l'élaboration du programme individuel et en fonction du projet professionnel ou personnel.

Réalisation de créations originales en arts plastiques

(Bloc de compétence n° 1)

Il s'agit de réaliser des créations originales en arts plastiques, de construire et présenter une démarche artistique.

- + Rechercher des idées originales afin d'imaginer des projets de créations en arts plastiques.
- + Analyser des projets et des demandes de créations en arts plastiques, analyser des attentes de clients afin de définir et formaliser un projet de création en art .
- + Rechercher, tester, sélectionner des techniques, des matières, des matériaux pour des créations d'œuvres en arts plastiques en fonction des effets recherchés .
- + Mettre en œuvre différentes techniques afin de réaliser une œuvre originale.
- + Adapter des utilisations de techniques à des fins de recherches d'effets artistiques..
- + Expliquer et présenter une œuvre, présenter le processus créatif, observer et interpréter les réactions des personnes lors de la découverte d'une œuvre afin de faire découvrir la démarche artistique .
- + Analyser la qualité technique et artistique d'une création artistique afin de rechercher des possibilités d'amélioration des œuvres.
- + Rechercher et identifier des possibilités de travailler différemment des éléments d'œuvres créées afin de perfectionner les techniques de l'artiste.



Module sculpture

(Bloc de compétence n° 1 : de 100 à 300 heures selon le niveau du candidat)

Il s'agit de réaliser des créations originales en arts plastiques, de construire et présenter une démarche artistique.

Il existe 3 modes de sculpture : le modelage, la taille, l'assemblage :

- La taille, sur pierre, bois, glace ou toute autre matière dure, interdit le repentir. La phase préparatoire est donc importante. Elle a recours à des outils coupants.
- L'assemblage réunit par colle, montage ou soudure différents matériaux : métal, carton, bois ou objets déjà manufacturés. C'est une technique contemporaine.
- Le modelage permet à volonté d'ajouter ou ôter de la matière. La création s'en trouve facilitée. La main peut travailler différents types d'argiles, lisses ou chamottés.

Cette technique est le plus souvent retenue pour l'apprentissage. C'est pourquoi elle a été retenue dans ce module.

Elle peut servir au travail préparatoire de la taille. Le travail à la cire est possible pour un futur bronze « à la cire perdue ».

CARACTERISTIQUES

Abstraite ou figurative, la sculpture est avant tout un art du volume, de la lumière et du toucher. Elle développe une meilleure appréhension des formes et des modelés.

Elle peut être un atout en dessin, pour une représentation plus fine des volumes et en particulier en anatomie où elle favorise la compréhension des rapports entre les parties et le tout.

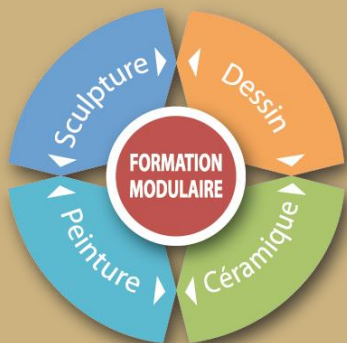
CONTENU DES COURS

La créativité passe par l'initiation aux techniques de base du modelage :

- La connaissance des terres et de leurs qualités
- La préparation de l'argile, choix des outils
- Le montage de support (bois ou métal) pour les pièces importantes
- L'anticipation de la technique selon qu'il y ait ou non cuisson, moulage
- Les finitions, l'évidage, le séchage, la cuisson

Le cours trouve son prolongement avec :

- L'étude des patines ou de l'émaillage
- Le moulage et ses différentes techniques : moule rigide (plâtre), moules flexibles (caoutchouc, gélatine, silicone)
- Diversité des matériaux de remplissage



Module dessin

(Bloc de compétence n° 1 : de 100 à 300 heures selon le niveau du candidat)

Il s'agit de réaliser des créations originales en arts plastiques, de construire et présenter une démarche artistique.

On a l'habitude de distinguer le dessin académique et le dessin d'expression. Ce sont en réalité 2 modes de représentation très proches puisque l'une et l'autre transposent une réalité sur un plan. L'un obéit aux lois de l'optique, l'autre peut les négliger. L'expression est cependant plus facile quand on maîtrise ce langage qu'est le dessin.

Le dessin est l'art de la ligne, du découpage et de la représentation des formes sur un plan. Il est indispensable à la visualisation d'un projet (dessein /dessin même étymologie).

Outils : crayon, fusain, pierre noire, sanguine, encre, craie blanche, encres.

Supports : Papier blanc ou couleur. Tout support acceptant une trace.

Le dessin académique pose les bases classiques.

CONTENU DES COURS

Objectif : l'acquisition des modes de représentation bidimensionnelles.

Les techniques :

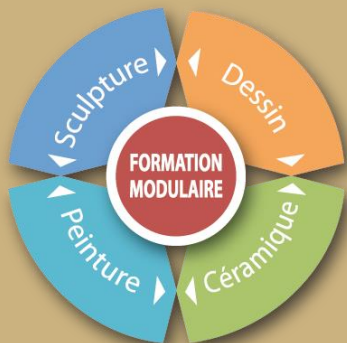
- Dessin aux traits (contours), croquis et dessins aboutis
- Analyse des pleins et des vides, des formes et contre formes
- Les valeurs (ombres, lumières et modelés), la composition, l'observation
- Représentation de l'espace : notions de perspectives, de proportions
- Etudes documentaires, dessin d'imagination

Type d'étude :

A partir d'objets ou de documents.

D'après Modèle vivant : pour développer l'observation, le sens des proportions, et l'étude de l'anatomie humaine.

La gravure : linogravure, pointe sèche, eau-forte sont des applications possibles.



Module peinture

(Bloc de compétence n° 1 : de 100 à 300 heures selon le niveau du candidat)

Il s'agit de réaliser des créations originales en arts plastiques, de construire et présenter une démarche artistique.

La peinture est l'art de la couleur. Elle consiste à couvrir une surface avec de la matière colorée selon un certain ordre.

Tous les supports ou presque sont possibles : toile, carton, papier, mais aussi mur, objet manufacturé, porcelaine.....

CARACTERISTIQUES

Chaque medium possède des qualités qui lui sont propres :

La peinture à l'huile au séchage lent permet les repentirs. Son onctuosité autorise un rendu très fin des matières. Traditionnellement, on la travaille sur bois ou sur toile.

L'acrylique, la gouache, au temps de séchage moins long, conviennent mieux aux impatientes. L'onctuosité et l'éclat des couleurs sont une bonne alternative à l'huile qui est plus onéreuse. Travail sur toile, papier ou carton.

L'aquarelle selon la technique utilisée (papier sec ou mouillé) utilise le blanc du papier pour des effets de lumière très flatteurs. Papier spécial.

Le pastel, la craie, travaillés à sec s'apparente à la fois au dessin et à la peinture. Estompage, superposition des couleurs avec ou sans brillance en multiplient les possibilités techniques. Carton, papier.

CONTENU DES COURS

1/ Les fondamentaux :

Créer ses propres couleurs : tempera ou huile.

Etude chromatique, le nuancier : couleurs primaires, secondaires, tertiaires, les mélanges. expressivité de la couleur.

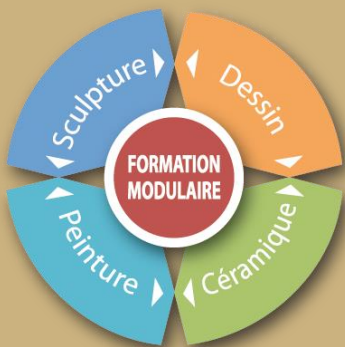
Etude de la lumière, des ombres colorées, du contraste.

2/ Les techniques et leurs spécificités : La touche, le glacis, le lavis.

Outils et supports : Pinceaux, plumes, couteaux, divers / Papier, toile, cartons, ...

3/ Spécialisation : décoration intérieure et extérieure. Fausses matières : bois, marbre, patines.

Poncifs, trompe-l'œil, fresque.



Module céramique

(Bloc de compétence n° 1 : de 100 à 300 heures selon le niveau du candidat)

Il s'agit de réaliser des créations originales en arts plastiques, de construire et présenter une démarche artistique.

La céramique est l'art de façonner l'argile et d'en fixer la forme par la cuisson.
De nature utilitaire au départ, elle devient rapidement une expression artistique.

Les trois grandes familles d'argile qui la compose sont : La porcelaine, le grès et la faïence.
Elles se différencient par leurs couleurs et le mode de cuisson.

OBJECTIF

- Découvrir les outils et les différentes techniques de céramique
- Vous accompagner et vous guider tout au long de vos propres créations
- Vous évader et laisser libre court à votre fibre artistique

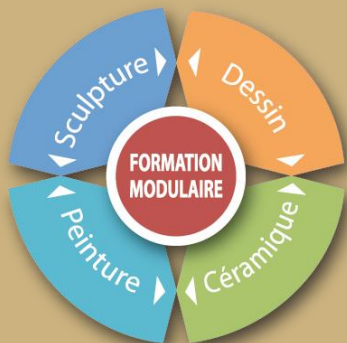
CONTENU DES COURS

Création de formes en terre :

- Techniques et maîtrise du façonnage : le Pince pot, le colombin, la plaque, les bandes, l'estompage...
- Décoration des pièces avant cuisson : engobes, gravure, ajourage, terres mêlées ...
- Décoration après cuisson : émaux, oxyde, cloisonné...
- Cuisson-décors

APERCU ET CONNAISSANCE

L'étude de la céramique vous donnera les bases pour une bonne connaissance de cet art.
Vous découvrirez lors de nos échanges, les différentes techniques utilisées par de nombreux artistes ;
un prolongement évident de votre formation.

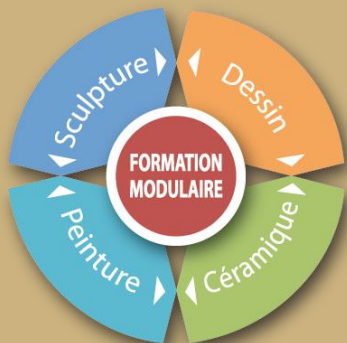


Exister en tant artiste

(Bloc de compétence n° 2 : de 100 à 300 heures selon le niveau du candidat)

Il s'agit d'apprendre à structurer des événements ou des expositions, de présenter et de mettre en valeur les œuvres créées.

- + Structurer et organiser des expositions d'œuvres artistiques, cibler des lieux en fonction du public attendus
- + Sélectionner des œuvres et des créations pour des expositions et des événements, élaborer, structurer formaliser un projet d'exposition au travers de supports rédigés, de dossiers de présentation
- + Penser des aménagements d'espaces et de salles pour des expositions d'œuvres et de créations ou pour des événements dédiés
- + Scénariser des présentations d'œuvres et de créations, travailler la lumière et adapter les éclairages pour assurer des mises en valeur de pièces
- + Assurer la promotion d'œuvres et de créations originales, rédiger des supports et des documents de présentation d'expositions et de pièces
- + Utiliser différents moyens de promotion pour présenter de créations et des œuvres originales, imaginer et réaliser des supports de promotions, rédiger des textes de présentation d'expositions et d'évènements
- + Utiliser Internet et les réseaux sociaux pour promouvoir des événements ou des expositions et pour présenter des créations originales, définir une stratégie de présentation de pièces et de créations
- + Réaliser des visuels de création et en assurer la diffusion, cibler des relais de communication et établir des plans de communication associés à des événements

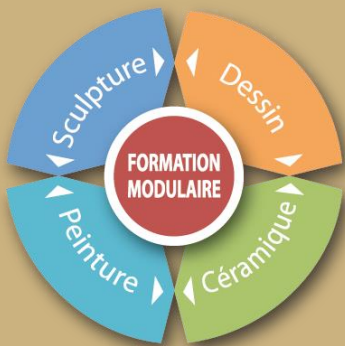


Structurer et préparer des ateliers

(Bloc de compétence n° 3)

Il s'agit de concevoir des ateliers adaptés aux attentes et aux besoins de publics de différents âges, de préparer des ateliers autour de pratiques artistiques déterminées

- + Développer des concepts d'ateliers en arts plastiques adaptés à des profils de publics et à des espaces
- + Réaliser une veille des actualités artistiques, des expositions, se tenir au courant des tendances en lien avec la création en arts plastiques
- + Imaginer des déroulés d'ateliers en arts plastiques en fonction du format et des objectifs
- + Etablir et structurer des contenus d'ateliers en arts plastiques adaptés à des profils de participants
- + Rédiger des programmes d'ateliers en arts plastiques, détailler les objectifs, les techniques abordées, les approches qui seront proposées
- + Détailler des déroulés d'ateliers en arts plastiques, rédiger et présenter des programmes, anticiper des besoins en matériel
- + Imaginer et définir des modalités d'organisation et d'animation d'ateliers en fonction des publics et des objectifs
- + Anticiper et préciser des besoins d'aménagement d'espace, déterminer des configurations adaptés à des types de pratiques artistiques
- + Préciser les critères d'évaluations de la qualité d'ateliers et de la satisfaction de participants à des ateliers en art plastique



Former et enseigner

(Bloc de compétence n° 4)

Il s'agit de former à l'animation d'ateliers d'arts plastiques, d'accompagner les participants dans des processus de création, et d'analyser la satisfaction des participants

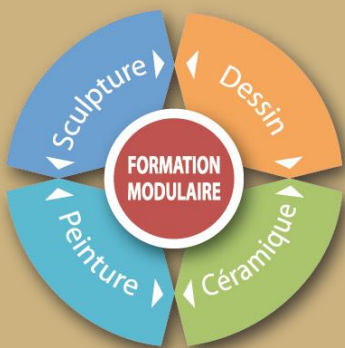
+ Formaliser le programme, déterminer les objectifs d'ateliers en arts plastiques, définir les besoins d'apports en théorie/pratique

+ Sélectionner et préparer les matériels nécessaires, organiser l'espace d'atelier/ de salles, anticiper des besoins liés à des utilisations de techniques plastiques

+ Présenter des déroulés et des objectifs d'ateliers, adapter des contenus à des niveaux, profils, âges, attentes d'élèves, gérer le temps et proposer une animation adaptée

+ Guider dans des réalisations de gestes, dans la maîtrise de techniques de création, de modelage, de montage, de peinture, de décoration de pièces

+ Accompagner dans des choix d'outils, de matières, de techniques en fonction d'objectifs de création artistique

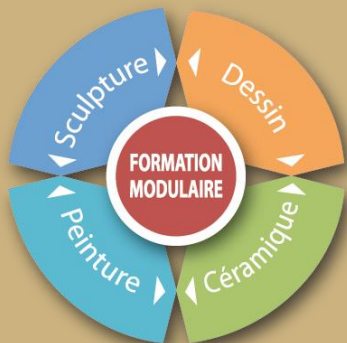


Développer une activité professionnelle

(Bloc de compétence n° 5)

Il s'agit de gérer et développer une activité professionnelle d'artiste – animateur d'ateliers d'arts plastiques

- + Définir le positionnement d'une activité d'animation en arts plastiques afin de sélectionner les publics, les types d'ateliers, les approches, les types de contenus
- + Développer des supports, rédiger des contenus et des outils de présentation d'une activité d'artiste-animateur.trice d'ateliers d'arts plastiques afin de construire une identité professionnelle
- + Programmer des actions afin de promouvoir une activité professionnelle d'artiste/ artiste-animateur.trice d'ateliers d'arts plastiques
- + Déterminer des contenus, des visuels afin de réaliser un site Internet, administrer un site, gérer le référencement, le faire évoluer pour en faire une vitrine d'une activité professionnelle
- + Développer une stratégie de présence et d'utilisation des réseaux sociaux en lien avec une activité d'artiste-animateur.trice d'ateliers d'arts plastiques, assurer le rôle de « community-manager » afin de promouvoir ses activités
- + Définir le statut juridique afin de mettre en œuvre l'exercice du métier d'artiste-animateur.trice d'ateliers d'arts plastiques
- + Assurer la gestion administrative et financière afin d'assurer l'activité d'artiste-animateur d'ateliers d'arts plastiques,
- + Démarcher des clients potentiels, négocier des modalités et des conditions d'intervention afin de développer l'activité d'animation d'ateliers en arts plastiques.



MODALITÉS DE PRISE EN CHARGE

■ CPF de transition

Le programme de d'artiste-animateur d'ateliers d'arts plastiques est éligible au CPF de transition. Ce dernier est un congé, accordé sous certaines conditions, permettant au salarié de **suivre la formation de son choix**.

<https://travail-emploi.gouv.fr/formation-professionnelle/formation-des-salaries/article/projet-de-transition-professionnelle>

Cette formation est effectuée à son initiative et permet au salarié de réaliser au moins l'un des objectifs suivants :

- Accéder à un niveau supérieur de qualification,
- Changer d'activité ou de profession,
- Perfectionner des connaissances dans le domaine culturel ou social,
- Se préparer à l'exercice de responsabilités associatives bénévoles,
- Préparer un examen pour l'obtention d'un titre ou d'un diplôme à finalité professionnelle enregistré dans le répertoire national des certifications professionnelles (RNCP).

La formation demandée n'a pas besoin d'être en rapport avec l'activité du salarié ou celle de l'entreprise.

Le choix d'une formation par un salarié est indépendant de son éventuelle participation au plan de formation de l'entreprise qui l'emploie.

■ Accessibilité via la VAE

Validation des Acquis de l'Expérience

Afin de postuler à une VAE, un candidat doit justifier de 1 an d'expérience professionnelle minimum en lien avec la certification visée, que les activités aient été exercées de manière continue ou discontinue, à temps plein ou à temps partiel. Ces activités peuvent être salariées, non salariées ou bénévoles. Vous pouvez nous contacter pour recevoir le **Guide Pratique et Référentiel de Certification**, ainsi que votre **Dossier de Recevabilité**. Pour plus de détails : <http://www.vae.gouv.fr/>

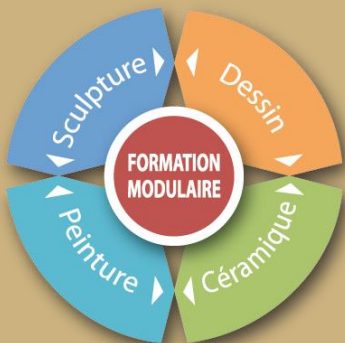
BUDGET

Sur la base de 1080 heures à 18€ /heure

le tarif est de 19 440€ *

(hors frais de transport et d'hébergement)

** Autofinancement possible : Nous consulter*



CPF

■ Modules de formation accessibles via le CPF

Compte Personnel de Formation

Le programme de formateur/trice d'ateliers d'arts plastiques est constitué de 4 Blocs de compétence qui sont eux même découpés en modules.

A titre d'exemple il est possible de financer via le CPF un module d'initiation ou de perfectionnement dans l'une ou l'autre des techniques d'arts plastiques (dessin, peinture, sculpture, céramique etc...) .

La durée du module est fonction de l'objectif recherché par le stagiaire, et de son niveau de départ.

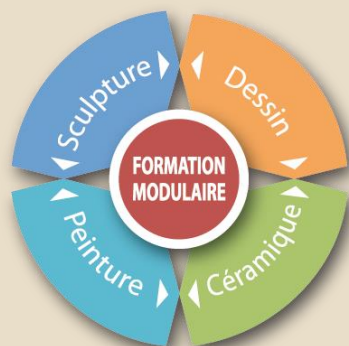
Le compte personnel de formation est principalement constitué d'un compte en euros dont son titulaire décide de l'utilisation. En tant que titulaire, ce compte vous permet de devenir **acteur de votre parcours professionnel**. Toutes les personnes de 16 ans et plus sont titulaires d'un compte personnel de formation. Ces personnes peuvent bénéficier de leur compte personnel de formation jusqu'à ce qu'elles aient fait valoir l'ensemble de leurs droits à la retraite.

Pour plus de détails :

<https://www.moncompteformation.gouv.fr/espace-public/comprendre-la-formation-professionnelle>

ANNEXE 2

Exemple de programme hebdomadaire



	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI
Matin	Cours de Formes et couleurs Céramique 10h à 12h30 75014 Paris	Cours de Sculpture 10h à 13h 75107 Paris	Cours de Peinture/Dessin 10h à 13h 75003 Paris	Cours de Peinture 19h – 22 h 75014 Paris	Cours de Sculpture 10h à 13h 75014 Paris	
Après-midi	Cours de Peinture/Dessin 14h à 17h 75014 Paris	Cours de Dessin d'Art 14h30-17h-30 75017 Paris	Cours de Sculpture 19h à 22h 75003 Paris	Cours de Sculpture 14 h à 17 H 75003 Paris	Cours de Dessin avec modèle vivant 14h30 à 17h00 75003 Paris	
Soirée						