

Certificat Avancé
Ressources Numériques
pour l'Innovation Éducative





Certificat Avancé

Ressources Numériques pour l'Innovation Éducative

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

Accès au site web: www.techtute.com/fr/education/diplome-universite/diplome-universite-ressources-numeriques-innovation-educative

Sommaire

01

Présentation

Page 4

02

Objectifs

Page 8

03

Structure et contenu

Page 12

04

Méthodologie

Page 18

05

Diplôme

Page 26

01

Présentation

Le domaine de l'éducation connaît des changements constants qui exigent une énorme adaptation de la part des professionnels de ce secteur, mais qui apportent un grand nombre d'avantages qui les rendent indispensables. C'est la raison pour laquelle TECH a conçu un programme sur les Ressources Numériques, qui vise à fournir aux étudiants les compétences nécessaires pour aborder le domaine de l'Innovation dans l'Éducation et en tirer le meilleur parti. Tout cela, dans une modalité pratique 100 % en ligne qui donne aux étudiants une liberté totale d'organiser leurs études et leur emploi du temps comme ils le souhaitent.



“

Devenez un expert en Ressources Numériques en seulement 6 mois et sans avoir besoin de vous déplacer”

L'Éducation est l'un des domaines qui a connu le plus d'avancées tout au long de son histoire, en particulier ces dernières années. Afin de répondre à ces nouveaux défis dans le secteur éducatif, il est nécessaire de s'adapter et d'acquérir des connaissances avancées sur les techniques et les outils technologiques qui représentent de grandes innovations dans ce domaine.

C'est la raison pour laquelle TECH a conçu un Certificat Avancé en Ressources Numériques pour l'Innovation Educative, qui vise à renforcer les compétences des étudiants dans ce domaine et à leur assurer un avenir professionnel prometteur. Et cela, en approfondissant des sujets tels que les Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation, la Conception et la Gestion des Programmes Éducatifs, ainsi que l'Innovation et l'Amélioration de la Pratique Enseignante.

Tout cela, à travers un mode 100% en ligne qui permet aux étudiants de combiner leurs études et d'organiser leur horaire en toute liberté, sans avoir besoin de se déplacer et avec la possibilité d'accéder à tous les contenus depuis n'importe quel appareil avec une connexion à Internet. Tout cela avec des contenus multimédias complets, les informations les plus récentes et les dernières technologies d'enseignement.

Ce **Certificat Avancé en Ressources Numériques pour l'Innovation Éducative** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

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



Obtenez de nouvelles connaissances sur l'Innovation et l'Amélioration de la Pratique Enseignante"

“

Ce programme vous permettra d'approfondir facilement tous les aspects fondamentaux de l'Innovation Éducative avec des Ressources Numériques, grâce à une modalité 100% en ligne”

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des 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 une formation immersive programmée pour 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.

Accédez à tout le contenu depuis votre Tablette, votre ordinateur ou votre téléphone portable, 24 heures sur 24.

Vous pourrez renforcer votre profil d'éducateur en Ressources Numériques, pour atteindre la position de réussite que vous avez toujours souhaitée.



02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé en Ressources Numériques pour l'Innovation Educative est de fournir aux étudiants les compétences et les connaissances nécessaires dans ce domaine afin qu'ils puissent aborder un avenir prometteur avec une garantie totale de succès, grâce à TECH.



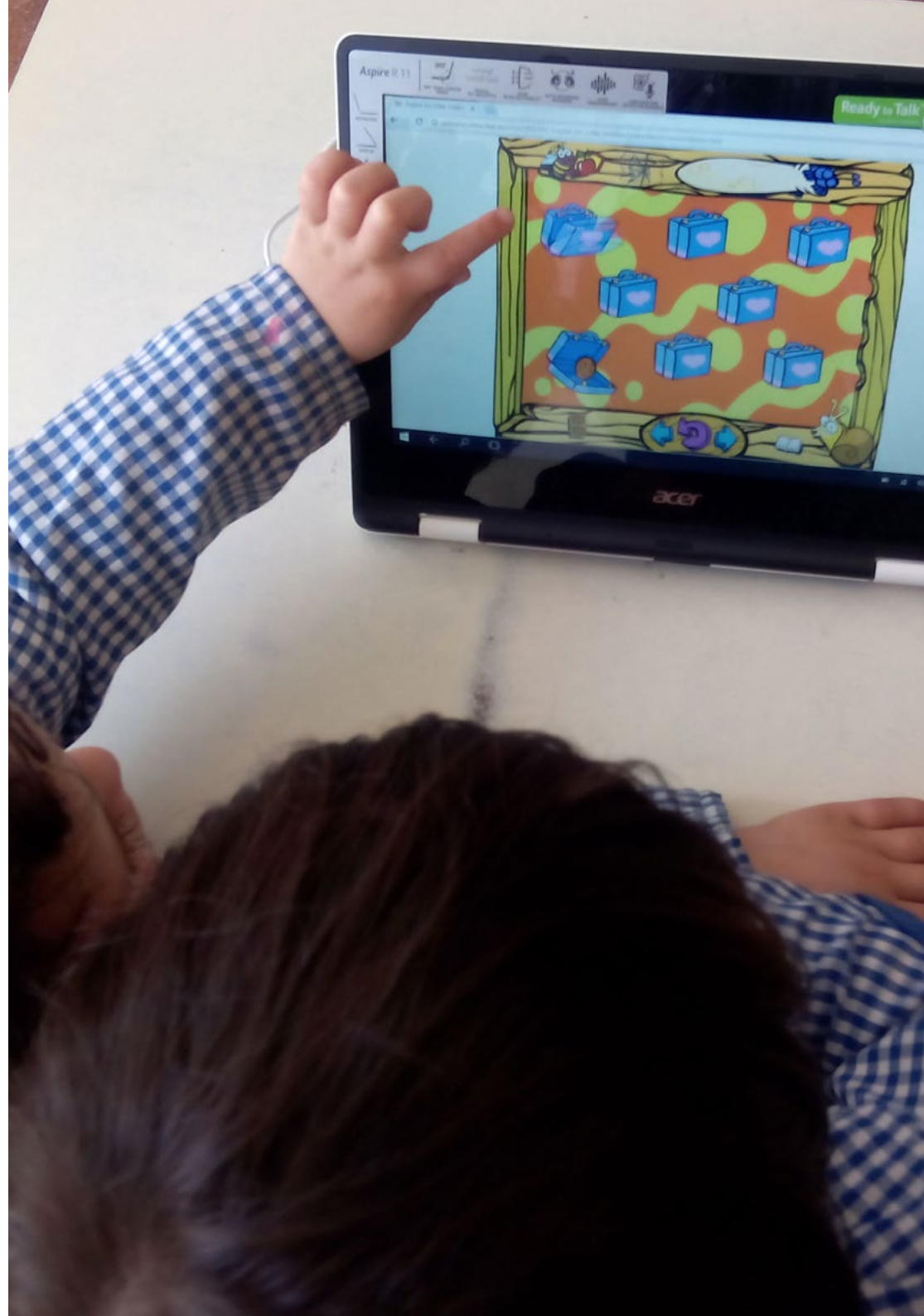
“

Le système Relearning vous permettra d'assimiler les concepts essentiels du syllabus de manière rapide, simple et naturelle, sans avoir à consacrer trop de temps à l'étude”



Objectifs généraux

- ♦ Connaître l'évolution de l'Éducation Spécialisée, notamment en ce qui concerne les organismes internationaux tels que l'UNESCO
- ♦ Utiliser un vocabulaire scientifique adapté aux exigences des équipes multiprofessionnelles, en participant à la coordination du suivi des étudiants
- ♦ Collaborer à l'accompagnement des familles/tuteurs légaux dans le développement des élèves
- ♦ Participer à l'évaluation et au diagnostic des besoins éducatifs spéciaux
- ♦ Développer les adaptations requises par les élèves ayant des besoins éducatifs spéciaux
- ♦ Utiliser une méthodologie, des outils et des ressources matérielles adaptés aux besoins individuels des élèves ayant des besoins éducatifs spéciaux
- ♦ Connaître les bases de la Psychologie, des Sciences de l'Éducation et de la Neurologie, tant pour lire les rapports d'autres professionnels que pour établir des lignes directrices spécifiques pour la réponse appropriée à l'École des besoins soulevés par les élèves
- ♦ Mettre en place des mesures dans la classe, l'école et l'environnement des élèves ayant des besoins éducatifs spéciaux afin de permettre leur pleine intégration dans la société d'aujourd'hui





Objectifs spécifiques

Module 1. Technologies de l'information et de la communication pour l'Éducation

- ♦ Acquérir les compétences et connaissances numériques nécessaires, complétées par des compétences pédagogiques et méthodologiques adaptées au contexte actuel
- ♦ Rechercher une initiation efficace aux bonnes pratiques des TIC qui garantissent un développement professionnel de l'enseignement visant la gestion des sources numériques, la communication dans les réseaux numériques à des fins pédagogiques et la création de matériel didactique
- ♦ Gérer et créer une identité numérique en fonction du contexte, en étant conscient de l'importance de l'empreinte numérique et des possibilités qu'offrent les TIC à cet égard, donc en étant conscient de ses avantages et de ses risques
- ♦ Générer et savoir appliquer les TIC
- ♦ Combiner différentes TIC à l'école comme Outil Pédagogique
- ♦ Identifier et découvrir l'importance de la formation continue des enseignants

Module 2. Conception et Gestion de Programmes Éducatifs

- ♦ Comprendre les différents niveaux de planification possibles pour la conception pédagogique
- ♦ Analyser les modèles, les outils et les acteurs de la planification de l'éducation
- ♦ Comprendre les principes fondamentaux et les éléments de la planification de l'éducation
- ♦ Détecter les besoins éducatifs par l'application de différents modèles d'analyse existants
- ♦ Acquérir les compétences de planification nécessaires à l'élaboration de programmes éducatifs

Module 3. Innovation et Amélioration de la Pratique de l'Enseignement

- ♦ Produire de l'Innovation et de l'Amélioration dans la Pratique Enseignante, qui est devenu un élément essentiel pour augmenter la qualité et l'efficacité des centres éducatifs
- ♦ Établir la transformation de la réalité éducative par la redéfinition du rôle des enseignants
- ♦ Pour connaître les différents projets d'amélioration de l'enseignement
- ♦ Élargir les connaissances sur la manière d'aborder l'amélioration des écoles
- ♦ Acquérir les outils nécessaires à un apprentissage plus autonome et coopératif
- ♦ Découvrir les aspects les plus importants de la résilience éducative



Atteignez vos objectifs les plus exigeants grâce à un programme complet qui vous mènera à la réussite professionnelle que vous méritez

03

Structure et contenu

Ce programme a été structuré et conçu par les excellents professionnels qui composent l'équipe d'experts de TECH en matière de Ressources Numériques pour l'Innovation Éducative. Ces spécialistes ont mis à profit leur expérience et leurs connaissances les plus pointues pour créer un programme totalement actualisé qui représente une opportunité unique sur le marché académique.



“

Un programme d'études adapté à vos besoins, afin que vous puissiez atteindre votre potentiel maximum dans le domaine de l'éducation, en peu de temps et avec un maximum d'efficacité”

Module 1. Technologies de l'information et de la Communication pour l'Éducation

- 1.1. TIC, alphabétisation et compétences numériques
 - 1.1.1. Introduction et objectifs
 - 1.1.2. L'École dans la société de la connaissance
 - 1.1.3. Les TIC dans le processus d'enseignement et d'apprentissage
 - 1.1.4. Alphabétisation et compétences numériques
 - 1.1.5. Le rôle de l'enseignant dans la classe
 - 1.1.6. Compétences numériques des enseignants
 - 1.1.7. Références bibliographiques
 - 1.1.8. Hardware en classe: TNI, tablettes et smartphones
 - 1.1.9. L'internet comme ressource éducative: web 2.0. et *m-Learning*
 - 1.1.10. L'enseignant dans le cadre du web 2.0: comment construire une identité numérique?
 - 1.1.11. Lignes directrices pour la création de profils d'enseignants
 - 1.1.12. Créer un profil d'enseignant sur Twitter
 - 1.1.13. Références bibliographiques
- 1.2. Création de contenus pédagogiques avec les TIC et leurs possibilités en classe
 - 1.2.1. Introduction et objectifs
 - 1.2.2. Conditions pour un apprentissage participatif
 - 1.2.3. Le rôle de l'élève en classe avec TIC: *Prosumer*
 - 1.2.4. Création de contenu sur le web 2.0: outils numériques
 - 1.2.5. Le blog comme ressource pédagogique en classe
 - 1.2.6. Lignes directrices pour la création d'un blogue éducatif
 - 1.2.7. Éléments du blog pour en faire une ressource pédagogique
 - 1.2.8. Références bibliographiques
- 1.3. Environnements d'apprentissage personnels pour les enseignants
 - 1.3.1. Introduction et objectifs
 - 1.3.2. Formation des enseignants à l'intégration des TIC
 - 1.3.3. Communautés d'apprentissage
 - 1.3.4. Définir les environnements d'apprentissage personnels
 - 1.3.5. Utilisation pédagogique de la vulgarisation et de la PNL
 - 1.3.6. Concevoir et créer notre classe PLE
 - 1.3.7. Références bibliographiques
- 1.4. Apprentissage collaboratif et curation de contenu
 - 1.4.1. Introduction et objectifs
 - 1.4.2. L'apprentissage collaboratif pour une introduction efficace des TIC en classe
 - 1.4.3. Outils numériques pour le travail collaboratif
 - 1.4.4. Curation de contenu
 - 1.4.5. La curation de contenu comme pratique didactique pour favoriser les compétences numériques des apprenants
 - 1.4.6. Le professeur curateur de contenu. Scoop.it
 - 1.4.7. Références bibliographiques
- 1.5. Utilisation des réseaux sociaux. La sécurité dans l'utilisation des TIC en classe
 - 1.5.1. Introduction et objectifs
 - 1.5.2. Principe de l'apprentissage connecté
 - 1.5.3. Réseaux sociaux: outils pour la création de communautés d'apprentissage
 - 1.5.4. La communication dans les réseaux sociaux: manier les nouveaux codes de communication
 - 1.5.5. Types de réseaux sociaux
 - 1.5.6. Comment utiliser les réseaux sociaux en classe création de contenu
 - 1.5.7. Développer les compétences numériques des élèves et des enseignants en intégrant les médias sociaux en classe
 - 1.5.8. Introduction et objectifs de la sécurité dans l'utilisation des TIC en classe
 - 1.5.9. Identité numérique
 - 1.5.10. Risques pour les mineurs sur Internet
 - 1.5.11. L'éducation aux valeurs avec les TIC: méthodologie d'apprentissage par le service (SLE) avec des ressources TIC
 - 1.5.12. Plateformes de promotion de la sécurité sur Internet
 - 1.5.13. La sécurité sur Internet dans le cadre de l'éducation: écoles, familles, élèves et enseignants
 - 1.5.14. Références bibliographiques
- 1.6. Création de contenus audiovisuels avec des outils TIC PBL et TIC
 - 1.6.1. Introduction et objectifs
 - 1.6.2. Taxonomie de Bloom et TIC
 - 1.6.3. Le podcast éducatif comme élément didactique
 - 1.6.4. Création audio
 - 1.6.5. L'image comme élément didactique
 - 1.6.6. Outils TIC avec utilisation pédagogique des images

- 1.6.7. Retouche d'images avec les TIC: outils de retouche d'images
- 1.6.8. Qu'est-ce que le ABP?
- 1.6.9. Processus de travail avec ABP et TIC
- 1.6.10. Concevoir un ABP avec les TIC
- 1.6.11. Les possibilités éducatives sur le web 3.0.
- 1.6.12. *Youtubeurs* et *instagrameurs*: l'apprentissage informel dans les médias numériques
- 1.6.13. Le didacticiel vidéo comme ressource pédagogique en classe
- 1.6.14. Plateformes de diffusion de matériel audiovisuel
- 1.6.15. Lignes directrices pour la création d'une vidéo éducative
- 1.6.16. Références bibliographiques
- 1.7. Réglementation et législation applicables aux TIC
 - 1.7.1. Guide de recommandations pour la protection de la vie privée des mineurs sur Internet
 - 1.7.2. Les droits d'auteur: *Copyright* et *Creative Commons*
 - 1.7.3. Utilisation de matériel protégé par le droit d'auteur
 - 1.7.4. Références bibliographiques
- 1.8. Gamification: motivation et TIC en classe
 - 1.8.1. Introduction et objectifs
 - 1.8.2. La gamification entre dans la salle de classe par le biais des environnements d'apprentissage virtuels
 - 1.8.3. Apprentissage par le jeu (GBL)
 - 1.8.4. Réalité augmentée dans la salle de classe
 - 1.8.5. Types de réalité augmentée et expériences en classe
 - 1.8.6. Les codes QR en classe: génération de codes et application pédagogique
 - 1.8.7. Expériences en classe
 - 1.8.8. Références bibliographiques
- 1.9. La compétence médiatique dans la classe de TIC
 - 1.9.1. Introduction et objectifs
 - 1.9.2. Favoriser la compétence médiatique des enseignants
 - 1.9.3. Maîtriser la communication pour un enseignement motivant
 - 1.9.4. Communiquer le contenu pédagogique avec les TIC
 - 1.9.5. Importance de l'image en tant que ressource pédagogique
 - 1.9.6. Les présentations numériques comme ressource didactique en classe
 - 1.9.7. Travailler avec des images en classe
 - 1.9.8. Partager des images sur le Web 2.0
 - 1.9.9. Références bibliographiques

- 1.10. Évaluation de l'apprentissage assisté par les TIC
 - 1.10.1. Introduction et objectifs Évaluation de l'apprentissage assisté par les TIC
 - 1.10.2. Outils d'évaluation: Portefeuille numérique et grilles d'évaluation
 - 1.10.3. Création d'un *ePortfolio* avec Google Sites
 - 1.10.4. Création de grilles d'évaluation
 - 1.10.5. Conception d'évaluations et d'auto-évaluations avec Google Forms
 - 1.10.6. Références bibliographiques

Module 2. Conception et Gestion de Programmes Éducatifs

- 2.1. Conception et Gestion de Programmes Éducatifs
 - 2.1.1. Étapes et tâches dans la conception de programmes éducatifs
 - 2.1.2. Types de programmes éducatifs
 - 2.1.3. Évaluation du programme éducatif
 - 2.1.4. Modèle de programme éducatif basé sur les compétences
- 2.2. Conception de programmes dans des contextes éducatifs formels et non formels
 - 2.2.1. Éducation formelle et non formelle
 - 2.2.2. Modèle de programme d'éducation formelle
 - 2.2.3. Modèle de programme d'éducation non formelle
- 2.3. Programmes éducatifs et technologies de l'information et de la communication
 - 2.3.1. Intégration des TIC dans les programmes éducatifs
 - 2.3.2. Avantages des TIC dans le développement de programmes éducatifs
 - 2.3.3. Pratiques éducatives et TIC
- 2.4. Conception des programmes éducatifs et bilinguisme
 - 2.4.1. Les avantages du bilinguisme
 - 2.4.2. Aspects curriculaires pour la conception de programmes éducatifs en matière de bilinguisme
 - 2.4.3. Exemples de programmes éducatifs et de bilinguisme
- 2.5. Conception pédagogique des programmes d'orientation scolaire
 - 2.5.1. Le développement de programmes d'orientation scolaire
 - 2.5.2. Contenu possible des programmes d'orientation scolaire
 - 2.5.3. Méthodologie pour l'évaluation des programmes d'orientation scolaire
 - 2.5.4. Considérations sur la conception
- 2.6. Conception de programmes éducatifs pour l'éducation inclusive
 - 2.6.1. Fondements théoriques de l'éducation inclusive
 - 2.6.2. Aspects curriculaires pour la conception de programmes éducatifs inclusifs
 - 2.6.3. Exemples de programmes éducatifs inclusifs

- 2.7. Gestion, suivi et évaluation des programmes éducatifs. Compétences pédagogiques
 - 2.7.1. L'évaluation comme outil d'amélioration de l'enseignement
 - 2.7.2. Lignes directrices pour l'évaluation des programmes éducatifs
 - 2.7.3. Techniques d'évaluation des programmes éducatifs
 - 2.7.4. Compétences pédagogiques pour l'évaluation et l'amélioration
- 2.8. Stratégies de communication et de diffusion des programmes éducatifs
 - 2.8.1. Processus de communication didactique
 - 2.8.2. Enseigner les stratégies de communication
 - 2.8.3. Diffusion de programmes éducatifs
- 2.9. Bonnes pratiques dans la conception et la gestion des programmes éducatifs dans l'éducation formelle
 - 2.9.1. Caractérisation des bonnes pratiques d'enseignement
 - 2.9.2. Influence des bonnes pratiques sur la conception et le développement des programmes
 - 2.9.3. Leadership pédagogique et bonnes pratiques
- 2.10. Bonnes pratiques de Conception et de Gestion de programmes Éducatifs dans des contextes non formels
 - 2.10.1. Bonnes pratiques d'enseignement dans les contextes non formels
 - 2.10.2. Influence des bonnes pratiques sur la conception et le développement des programmes
 - 2.10.3. Exemple de bonnes pratiques éducatives dans des contextes non formels

Module 3. Innovation et Amélioration de la Pratique Enseignante

- 3.1. Innovation et amélioration de la pratique de l'enseignement
 - 3.1.1. Introduction
 - 3.1.2. Innovation, changement, amélioration et réforme
 - 3.1.3. Le mouvement d'amélioration de l'efficacité des écoles
 - 3.1.4. Neuf facteurs clés d'amélioration
 - 3.1.5. Comment le changement se produit-il? Les phases du processus
 - 3.1.6. Réflexion finale
- 3.2. Enseignement des projets d'innovation et d'amélioration
 - 3.2.1. Introduction
 - 3.2.2. Données d'identification
 - 3.2.3. Justification du projet
 - 3.2.4. Cadre théorique

- 3.2.5. Objectifs
- 3.2.6. Méthodologie
- 3.2.7. Ressources
- 3.2.8. Timing
- 3.2.9. Évaluation des résultats
- 3.2.10. Références bibliographiques
- 3.2.11. Réflexion finale
- 3.3. Gestion et direction des écoles
 - 3.3.1. Objectifs
 - 3.3.2. Introduction
 - 3.3.3. Les différents concepts de leadership
 - 3.3.4. Le concept de leadership distribué
 - 3.3.5. Approches du leadership distribué
 - 3.3.6. Résistance au leadership distribué
 - 3.3.7. Réflexion finale
- 3.4. La formation des professionnels de la enseignement
 - 3.4.1. Introduction
 - 3.4.2. Formation initiale des enseignants
 - 3.4.3. La formation des enseignants novices
 - 3.4.4. Développement professionnel des enseignants
 - 3.4.5. Compétences d'enseignement
 - 3.4.6. Compétences des enseignants
 - 3.4.7. De la recherche éducative au développement professionnel des formateurs
- 3.5. La créativité formative: le principe d'amélioration et d'innovation des enseignants
 - 3.5.1. Introduction
 - 3.5.2. Les quatre éléments qui définissent la créativité
 - 3.5.3. Quelques thèses sur la créativité pertinentes pour la didactique
 - 3.5.4. Créativité formative et innovation pédagogique
 - 3.5.5. Considérations didactiques ou pédagogiques pour le développement de la créativité
 - 3.5.6. Quelques techniques pour le développement de la créativité
 - 3.5.7. Réflexion finale



- 3.6. Vers un apprentissage plus autonome et coopératif I: apprendre à apprendre
 - 3.6.1. Introduction
 - 3.6.2. Pourquoi la métacognition est-elle nécessaire?
 - 3.6.3. Enseigner pour apprendre
 - 3.6.4. Enseignement explicite des stratégies d'apprentissage
 - 3.6.5. Classification des stratégies d'apprentissage
 - 3.6.6. Enseigner les stratégies métacognitives
 - 3.6.7. Le problème de l'évaluation
 - 3.6.8. Réflexion finale
- 3.7. Vers un apprentissage plus autonome et coopératif II: émotionnel et social
 - 3.7.1. Introduction
 - 3.7.2. Le concept d'intelligence émotionnelle
 - 3.7.3. les compétences émotionnelles
 - 3.7.4. Programmes d'éducation émotionnelle et d'apprentissage social et émotionnel
 - 3.7.5. Techniques et méthodes concrètes pour l'entraînement aux compétences sociales
 - 3.7.6. Intégrer l'apprentissage social et émotionnel dans l'éducation formelle
 - 3.7.7. Réflexion finale
- 3.8. Vers un apprentissage plus autonome et coopératif III: apprendre en faisant
 - 3.8.1. Introduction
 - 3.8.2. Stratégies et méthodologies actives pour encourager la participation
 - 3.8.3. Apprentissage par Problèmes
 - 3.8.4. Travail de projet
 - 3.8.5. Apprentissage Coopératif
 - 3.8.6. Immersion thématique
 - 3.8.7. Réflexion finale
- 3.9. Évaluation de l'apprentissage
 - 3.9.1. Introduction
 - 3.9.2. Une nouvelle évaluation
 - 3.9.3. Modalités d'évaluation
 - 3.9.4. L'évaluation processuelle par le biais du portfolio
 - 3.9.5. L'utilisation de rubriques pour clarifier les critères d'évaluation
 - 3.9.6. Réflexion finale
- 3.10. Le rôle de l'enseignant dans la classe
 - 3.10.1. L'enseignant en tant que guide et conseiller
 - 3.10.2. L'enseignant en tant que responsable de classe
 - 3.10.3. Façons de diriger la classe
 - 3.10.4. Direction de la classe et du Centre
 - 3.10.5. La coexistence au Centre

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***.





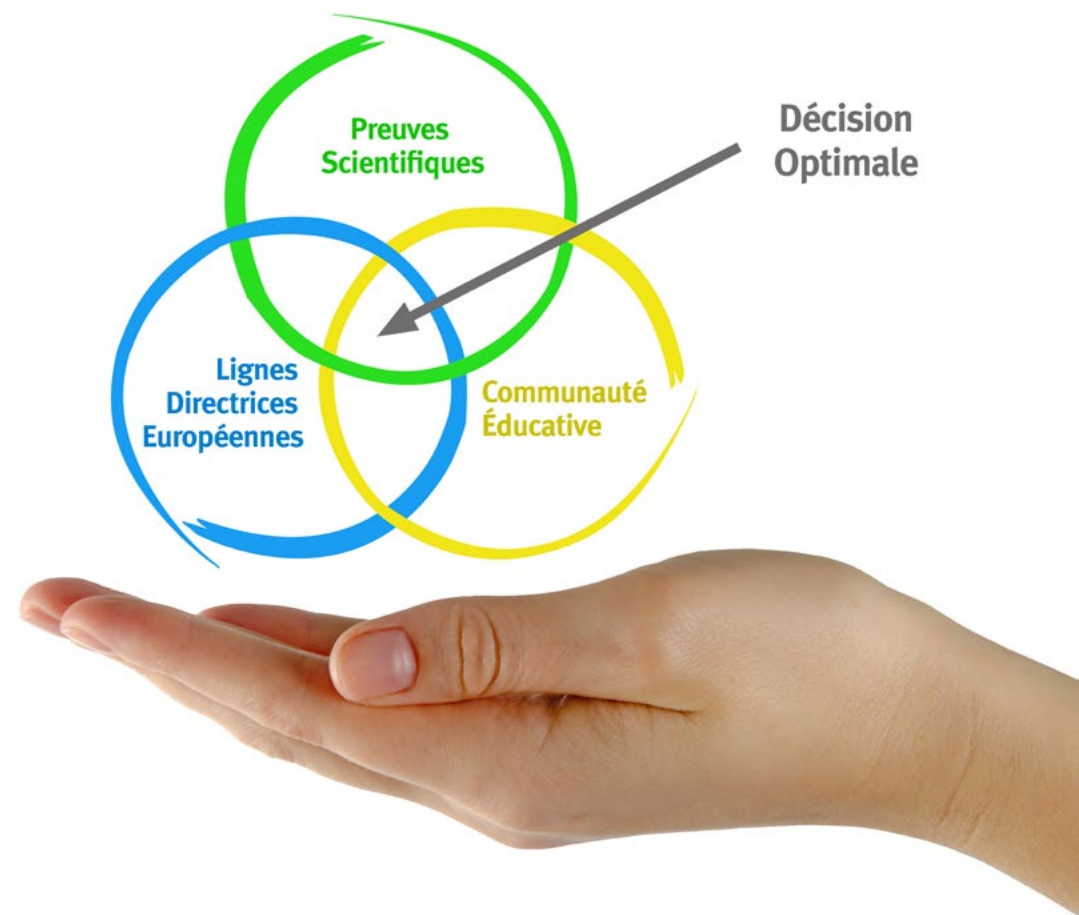
“

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

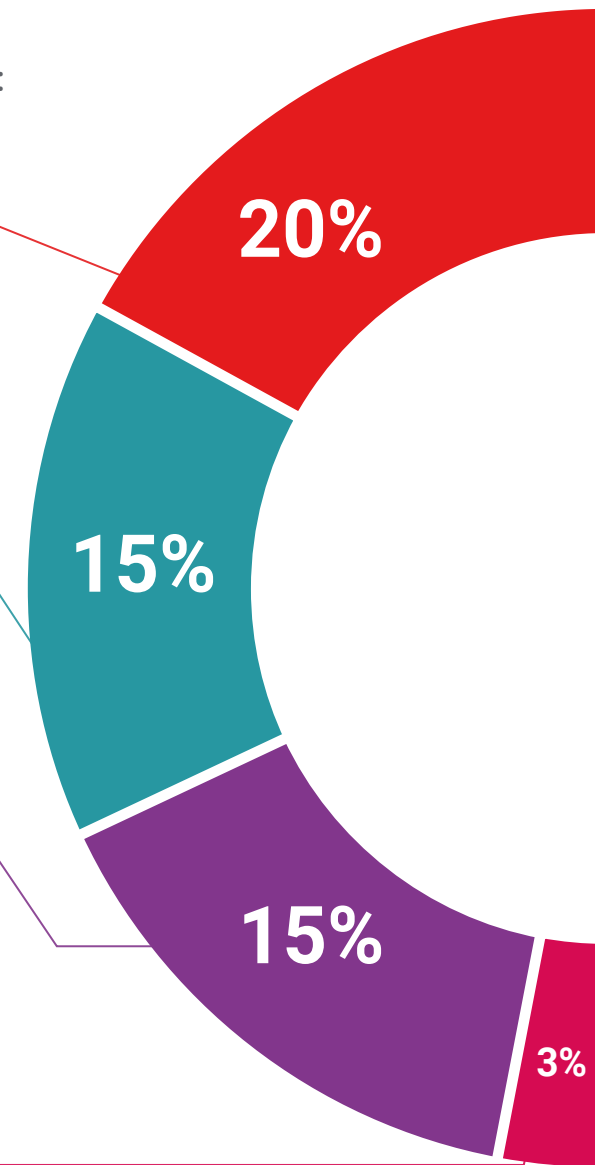
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

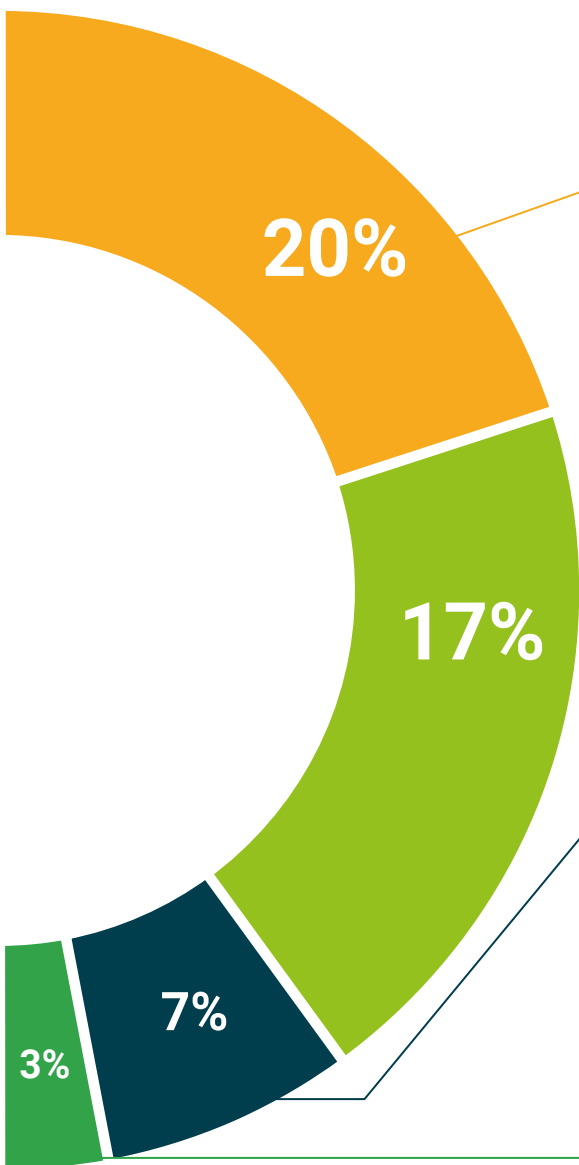
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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 Avancé en Ressources Numériques pour l'Innovation Éducative garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

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

Ce **Certificat Avancé en Ressources Numériques pour l'Innovation Éducative** contient le programme le plus complet et actualisé du marché.

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

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

Diplôme: **Certificat Avancé en Ressources Numériques pour l'Innovation Éducative**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 mois**



*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 Avancé
Ressources Numériques
pour l'Innovation Éducative

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

Certificat Avancé

Ressources Numériques pour l'Innovation Éducative

