

Certificat Avancé

École Numérique et Gamification





Certificat Avancé École Numérique et Gamification

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/education/diplome-universite/ecole-numerique-gamification

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 24

06

Diplôme

page 32

01

Présentation

La Gamification est une technique de pointe consistant à porter le plaisir mécanique des jeux au secteur éducatif ou professionnel en vue de l'obtention de meilleurs résultats. Certains de ses objectifs sont l'acquisition de plusieurs connaissances plus efficacement, récompenser des actions ou améliorer les compétences. À cet égard, plusieurs études ont confirmé que l'engagement des élèves dans l'apprentissage grâce à l'interactivité augmente leurs performances scolaires, il est donc essentiel que les écoles disposent d'enseignants à jour dans ces nouvelles technologies. Grâce à cette formation, ce sera possible, en spécialisant les enseignants dans la stimulation des étudiants dans le concept d'École Numérique avec un format en ligne avec toutes les facilités.





“

Explorez les dernières avancées en École Numérique et Gamification et portez l'expérience éducative à un autre niveau"

L'innovation en matière d'éducation est une prémisse qu'il faut garder à l'esprit les écoles aujourd'hui. Les jeunes sont le segment le plus compétent de la société dans le domaine numérique, y compris les jeux vidéo, de sorte que les expériences d'enseignement traditionnelles attirent de moins en moins l'attention. Ainsi, miser sur la Gamification dans les salles de classe est postulé comme la meilleure voie pour redéfinir la relation entre élèves et enseignants et amener les premiers à un rendement éducatif qui atteigne de nouveaux sommets.

Ainsi, le programme de ce Certificat Avancé leur confèrera une haute formation dans deux des tendances du moment: la Gamification et la Transformation Numérique. Il s'adresse à la fois aux étudiants du monde de l'entreprise et de l'éducation. De même, non seulement ce diplôme sera délivré par des professionnels qui ont conçu et mis en œuvre avec succès des gamifications et des ludifications, mais les étudiants y sont intégrés pour découvrir à la première personne ce que signifie apprendre dans un environnement gamifié. De plus, les modules de ressources numériques vous permettront de mettre en pratique la transformation éducative dans vos établissements professionnels.

En mettant l'accent sur son double aspect, si l'étudiant appartient au monde de l'entreprise, ce programme vous sera utile pour concevoir et mettre en œuvre des initiatives de gamification dans des départements tels que les Ressources Humaines, le Marketing ou les Ventes. Si vous venez du monde de l'éducation, vous permettra de mener l'innovation éducative. Dans les deux cas, ils apprendront à concevoir des jeux et des gamifications susceptibles d'être commercialisés.

Tout cet apprentissage précieux sera offert de manière entièrement en ligne, avec un format moderne dans lequel les étudiants marqueront leur rythme éducatif dans les délais proposés. En outre, vous profiterez d'un vaste Campus Virtuel où vous trouverez les connaissances les plus récentes dans ce domaine sous la forme de contenus présentés de différentes manières, des schémas interactifs aux vidéos-résumés.

Ce **Certificat Avancé en École Numérique et Gamification** 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 en École Numérique et Gamification
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus recueillent une information éducative et pratique sur les disciplines indispensables à l'exercice professionnel
- ♦ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Transformez l'expérience d'apprentissage dans votre école pour intégrer davantage vos élèves dans le processus éducatif"

“

Les élèves voudront retourner en classe après avoir terminé grâce aux jeux que propose ce Certificat Avancé”

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.

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 basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Certificat Avancé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Faites partie de la révolution dans l'expérience éducative grâce à la Gamification et excellez dans votre centre.

Voyez de première main dans ce Certificat Avancé ce que signifie apprendre dans un environnement gamifié.



02 Objectifs

Le Certificat Avancé en École Numérique et Gamification vise à faciliter le travail des professionnels qui se consacrent au travail avec les enfants, les adolescents et les adultes tant au niveau de l'éducation qu'au niveau de l'entreprise. Vous obtiendrez ainsi une spécialisation pionnière pour transposer dans votre centre des stratégies de Gamification avec succès et implanter le concept d'École Numérique. En outre, les objectifs s'alignent sur une perspective globale pour préparer les enseignants aux défis futurs résultant d'un scénario professionnel changeant.





“

*Un programme conçu
pour les professionnels de
l'éducation et de l'entreprise"*



Objectifs généraux

- ♦ Identifier les hypothèses psychopédagogiques des innovations en matière de gamification et de ressources numériques
- ♦ Concevoir vos propres gamifications et jeux, tant pour un usage privé que commercial
- ♦ Sélectionner les jeux qui peuvent être utilisés dans le cadre de l'ABJ en fonction des besoins et des objectifs fixés
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les environnements professionnels
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les environnements universitaires
- ♦ Gérer les équipes par la gamification
- ♦ Mener la transition numérique dans les centres
- ♦ Identifier les éléments de la nouvelle école numérique
- ♦ Transformer vos salles de classe pour vous adapter au nouveau paradigme éducatif
- ♦ Compléter un portefeuille d'innovations en matière de gamification, d'ABJ et de ressources numériques



Identifiez les éléments clés de la nouvelle École Numérique pour mener la transition numérique des établissements d'enseignement"





Objectifs spécifiques

Module 1. Comment organiser une école digitale

- ♦ Création de scripts/présentations pour les vidéos de la Flipped Classroom
- ♦ Utilisation d'Explain Everything pour créer des collections de vidéos
- ♦ Utiliser des stratégies qui permettent aux élèves de travailler à la fois individuellement et collectivement
- ♦ Développer des mécanismes de gamification
- ♦ Réaliser une vidéo narrative
- ♦ Créer des outils de contrôle
- ♦ Création de récompenses

Module 2. Nouvelle époque, nouveaux étudiants

- ♦ Créer du contenu dans EdPuzzle
- ♦ Créer des tâches dans EdPuzzle
- ♦ Utilisation d'outils de conception pour produire des jeux imprimés et ludiques
- ♦ Créer et gérer une chaîne YouTube
- ♦ Créer et gérer un Podcast

Module 3. Le professeur dans l'école numérique

- ♦ Connaître les différentes plateformes numériques de communication entre les enseignants et les élèves
- ♦ Créer un contenu multimédia innovant pour la classe
- ♦ Créer et gérer un Podcast

03

Direction de la formation

L'équipe enseignante de ce diplôme est composée de grands professionnels qui forment un corps professoral pluridisciplinaire talentueux. Des Experts en Technologies de l'Information et de la Communication convergent avec des docteurs en Psychologie pour offrir aux étudiants la formation la plus complète avec la présence de toutes les disciplines impliquées. Ainsi, l'acquisition de toutes les compétences nécessaires pour exceller dans le domaine de la Gamification et de l'Ecole Numérique est garantie.





“

Une équipe d'enseignants multidisciplinaire vous propulsera vers le succès grâce à son expérience de projets éducatifs intégrant les technologies les plus innovantes"

Direction



M. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Enseignant spécialiste en histoire contemporaine et TIC
- ♦ Directeur des études du Colegio JABY
- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Maître Université Complutense Université d'Alcalá
- ♦ Diplôme en Philosophie et de Chirurgie de. Université d'Alcalá
- ♦ Spécialiste de la gamification, de la Flipped Classroom et de la transition numérique
- ♦ Auteur du contenu du projet d'histoire GENIOX. Oxford University Press



M. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Coordination TIC au Collège JABY
- ♦ Coordination TIC au Collège JABY
- ♦ Chef du département de la langue espagnole et des sciences humaines
- ♦ Professeur de langue et littérature espagnoles
- ♦ Diplôme de philosophie, Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Études Littéraires. Université Complutense de Madrid
- ♦ Maîtrise en éducation et TIC, spécialisation en E-Learning. (UOC) Université Oberta de Catalunya, Barcelone

Professeurs

M. Jesús Herrero González

- ♦ Psychologue expert en jeux et en gamification
- ♦ Spécialiste de la DEVIR
- ♦ Spécialiste de la chaîne de magasins de loisirs et de jouets POLY
- ♦ Diplôme en Psychologie
- ♦ Master en Éducation
- ♦ Expert en jeux et en gamification

Dr Juan Moisés de la Serna

- ♦ Psychologue et Rédacteur Expert en Neurosciences
- ♦ Rédacteur Spécialisé en Psychologie et en Neurosciences
- ♦ Auteur de la Chaire en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Communicateur Scientifique
- ♦ Docteur en Psychologie
- ♦ Diplômée en Psycho-oncologie. Université de Séville
- ♦ Master en Neurosciences et Biologie du Comportement Université Pablo de Olavide, Seville
- ♦ Expert en Méthodologie Educative Université La Salle
- ♦ Expert Universitaire en Hypnose Clinique, Hypnothérapie UNED, Université Nationale d'Enseignement à Distance, Espagne
- ♦ Diplôme en Travail Social, Gestion des Ressources Humaines, Administration du Personnel Université de Séville
- ♦ Expert en gestion de projets, administration et gestion d'entreprise Fédération des services UGT
- ♦ Formateur de Formateurs Collège Officiel des Psychologues d'Andalousie

M. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Écrivain et conférencier
- ♦ Président du Conseil des Directeurs de l'Éducation Infantile, Primaire et Spéciale de la Communauté de Madrid
- ♦ Directeur de l'école maternelle, Primaire et Secondaire Santo Domingo à Algete, Madrid
- ♦ Réalisateur de documentaires, de propositions éducatives multimédia et de pièces d'art vidéo pour le musée d'art contemporain Reina Sofía, le musée Thyssen Bornemisza et la mairie de Malaga
- ♦ Formateur d'enseignants de la Communauté de Madrid dans des cours sur les TIC en classe, les ressources numériques ou l'encouragement à la lecture à l'ère numérique
- ♦ Mastère Spécialisé en leadership et gestion des centres éducatifs
- ♦ Licence en histoire et science de la musique
- ♦ Diplôme d'enseignement de la musique
- ♦ Prix International Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras pour son premier livre Espejos enfrentados (Miroirs affrontés)
- ♦ Prix national Nicolás del Hierro pour son deuxième livre Las Cántigas del Diablo (Les chants du diable)
- ♦ Prix international Paul Beckett pour son troisième livre Sucio tango del alma par la Fondation Valparaíso





“

*Vous serez en immersion totale
dans le centre de votre choix”*

04

Structure et contenu

La structure de ce programme contient tout ce qui est nécessaire pour une large spécialisation avec les derniers développements et contributions dans ce domaine. Les élèves discuteront avec l'équipe pédagogique du concept d'École Numérique, des meilleurs appareils électroniques dont une salle de classe devrait disposer, du profil des élèves à l'ère numérique ou du modèle TPACK. Suivant la méthodologie pratique de *ReLearning*, ces idées et plus seront assimilées avec succès par les élèves grâce à leur répétition à travers des schémas et des résumés interactifs, des lectures complémentaires, des analyses de cas ou des vidéos.



“

Explorez en profondeur le profil des élèves de la Génération Z pour concevoir les meilleures stratégies numériques pour stimuler leur apprentissage”

Module 1. Comment organiser une école numérique

- 1.1. Avant de démarrer
 - 1.1.1. L'éducation dans la société numérique
 - 1.1.2. Qu'est-ce qu'une école numérique?
- 1.2. L'institution dans la société numérique
 - 1.2.1. Le dynamisme de l'équipe de direction
 - 1.2.2. Le rôle clé des enseignants
 - 1.2.3. Les familles et les écoles dans la société numérique
- 1.3. Les étudiants de la iGeneration ou génération Z
 - 1.3.1. Mythes et réalités sur les natifs du numérique
 - 1.3.2. L'apprentissage dans la société numérique
 - 1.3.3. Le m-learning
 - 1.3.4. Le cheval de Troie?
- 1.4. De quoi mon centre a-t-il besoin?
 - 1.4.1. Philosophie de l'éducation
 - 1.4.2. "Celui qui lit beaucoup et marche beaucoup, voit beaucoup et sait beaucoup"
- 1.5. Analysons avant de commencer
 - 1.5.1. Priorités
 - 1.5.2. Décisions fondamentales
 - 1.5.2.1. Chariots ou rapport 1:1?
 - 1.5.2.2. Quel modèle particulier choisissons-nous?
 - 1.5.2.3. PDI ou télévision? Ni l'un ni l'autre?
 - 1.5.3. Planification
- 1.6. Le design, clé de la mise en œuvre
 - 1.6.1. Le DEP
 - 1.6.2. Que sont les identifiants Apple gérés?
 - 1.6.3. Systèmes de gestion des dispositifs
 - 1.6.4. Apple School Manager
 - 1.6.5. Achats en gros
- 1.7. L'importance d'une bonne base: le développement
 - 1.7.1. Connectivité
 - 1.7.2. Humain: la communauté éducative
 - 1.7.3. Organisation
 - 1.7.4. Formation





- 1.8. Pourquoi choisir un iPad pour la classe?
 - 1.8.1. Critères technopédagogiques
 - 1.8.2. Autres considérations
 - 1.8.3. Objections typiques
- 1.9. La carte pour découvrir des trésors
 - 1.9.1. La suite bureautique d'Apple
 - 1.9.1.1. Pages
 - 1.9.1.2. Keynote
 - 1.9.1.3. Numbers
 - 1.9.2. Apps pour la création multimédia
 - 1.9.2.1. iMovie
 - 1.9.2.2. Garage Band
 - 1.9.3. La salle de classe entre les mains de l'enseignant
 - 1.9.3.1. Gestion de l'enseignement : Salle de classe
 - 1.9.3.2. iTunes U comme environnement d'apprentissage virtuel
 - 1.9.4. Swift Playgrounds et LEGO
- 1.10. Évaluation et continuité du programme
 - 1.10.1. Évaluation inopportune
 - 1.10.2. Les engagements pour le nouveau cycle

Module 2. Nouvelle époque, nouveaux étudiants

- 2.1. Nouvelle époque, nouveaux étudiants
 - 2.1.1. Les virtualités et les limites des apprenants à l'ère numérique
 - 2.1.2. PISA, une référence pour l'éducation aujourd'hui
 - 2.1.3. Autres critères de référence actuels en matière d'éducation
- 2.2. Qu'ils soient qualifiés, mais aussi heureux
 - 2.2.1. La compétence numérique comme le principal axe transversale d'apprentissage
 - 2.2.2. Les dimensions de la compétence numérique
 - 2.2.3. Si on cherche le bonheur sur Google, on ne le trouvera pas
- 2.3. Des apprenants actifs et autonomes
 - 2.3.1. L'apprentissage par projet dans le contexte numérique
 - 2.3.2. Autres méthodologies actives
 - 2.3.3. L'apprentissage autonome au XXI^e siècle

- 2.4. Vous ne pouvez pas le faire seul, mais avec vos amis c'est possible
 - 2.4.1. Éléments clés de l'apprentissage coopératif dans le contexte numérique
 - 2.4.2. Google suite pour l'apprentissage coopératif
- 2.5. Des apprenants créatifs et communicatifs
 - 2.5.1. Le récit numérique
 - 2.5.2. Le format audiovisuel
 - 2.5.3. Flipped Classroom
- 2.6. Nos élèves ont-ils suffisamment de stimulants?
 - 2.6.1. Les ressources pour parler la même langue que les élèves
 - 2.6.2. Le bon usage du tableau blanc interactif
 - 2.6.3. Se projeter ou ne pas se projeter, telle est la question
- 2.7. Les ennemis de l'ennui
 - 2.7.1. Concours et défis
 - 2.7.2. Personnages, scénarios et pouvoirs
- 2.8. Aimer, partager, commenter
 - 2.8.1. Les réseaux sociaux
 - 2.8.2. Environnements d'apprentissage social et plateformes de gamification
- 2.9. Faites leur des feedback
 - 2.9.1. Évaluation basée sur les compétences
 - 2.9.2. Auto-évaluation et co-évaluation
 - 2.9.3. L'hétéro-évaluation gamifiée
- 2.10. Les démonstrations de jeu
 - 2.10.1. En classe
 - 2.10.2. Au domicile
 - 2.10.3. Les jeux de tables

Module 3. Le professeur dans l'école numérique

- 3.1. Repenser l'éducation : pour une société mondiale vers 2030
 - 3.1.1. De quelle éducation avons-nous besoin pour le XXIème siècle?
 - 3.1.2. Éducation à la citoyenneté mondiale
 - 3.1.3. Le rôle du numérique à l'école
 - 3.1.4. Défis et objectifs de l'éducation au XXIe siècle
- 3.2. Les compétences en matière d'enseignement numérique
 - 3.2.1. Être compétent en éducation
 - 3.2.2. La technologie numérique éducative
 - 3.2.3. Les modèles de distribution des TIC à l'École
 - 3.2.4. Les compétences en matière d'enseignement numérique
- 3.3. La formation des enseignants dans l'école numérique
 - 3.3.1. La formation des enseignants : bref état des lieux
 - 3.3.2. Le rôle de l'enseignants au XXIème siècle
 - 3.3.3. Les compétences des enseignants dans l'école numérique
 - 3.3.4. Portefeuille de compétences en enseignement numérique
- 3.4. L'inefficacité de l'enseignant isolé
 - 3.4.1. Le projet éducatif et le projet de programme d'études
 - 3.4.2. La Culture des groupes de travail
 - 3.4.3. La technologie au service du travail coopératif: gestion, formation et collaboration
- 3.5. TPACK: un modèle pour l'enseignant d'aujourd'hui
 - 3.5.1. Le modèle TPACK
 - 3.5.2. Types de connaissances pour l'utilisation du modèle TPACK
 - 3.5.3. L'application du modèle TPACK

- 3.6. Des matériaux créatifs et communicatifs
 - 3.6.1. La récit numérique en classe
 - 3.6.2. Les livres numériques dans les écoles
 - 3.6.3. Création de ressources éducatives libres
 - 3.6.4. Visualisation des pensées et des idées
 - 3.6.5. Narration vidéo
 - 3.6.6. Le jeu vidéo
- 3.7. L'évaluation à l'ère numérique
 - 3.7.1. Pour une évaluation authentique de l'apprentissage
 - 3.7.2. Contributions technologiques à l'évaluation
 - 3.7.3. Outils d'évaluation utilisant les technologies éducatives
 - 3.7.4. Évaluation par rubrique électronique
- 3.8. Des plateformes numériques pour la communication entre enseignants et élèves
 - 3.8.1. L'introduction aux plateformes virtuelles dans l'éducation
 - 3.8.2. Les dimensions pédagogiques des classes virtuelles
 - 3.8.3. La planification didactique d'une classe virtuelle
 - 3.8.4. Les plateformes pour la création d'une classe virtuelle
- 3.9. Les familles et les écoles: réduire la fracture numérique
 - 3.9.1. Le rôle du numérique à l'école numérique
 - 3.9.2. L'importance des relations dans l'environnement éducatifs
 - 3.9.3. Les plateformes de communication entre la famille et l'école
- 3.10. Les ressources pour l'enseignement à l'ère de la connaissance
 - 3.10.1. Enseigner à penser à travers le curriculum
 - 3.10.2. La taxonomie de Bloom à l'ère numérique
 - 3.10.3. L'Unité Didactique Intégrée comme instrument de planification
 - 3.10.4. Redéfinir l'examen en tant qu'outil d'évaluation



Grâce au ReLearning, vos connaissances actualisées de l'École Numérique et de la gamification vous accompagneront tout au long de votre carrière"

05

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***.



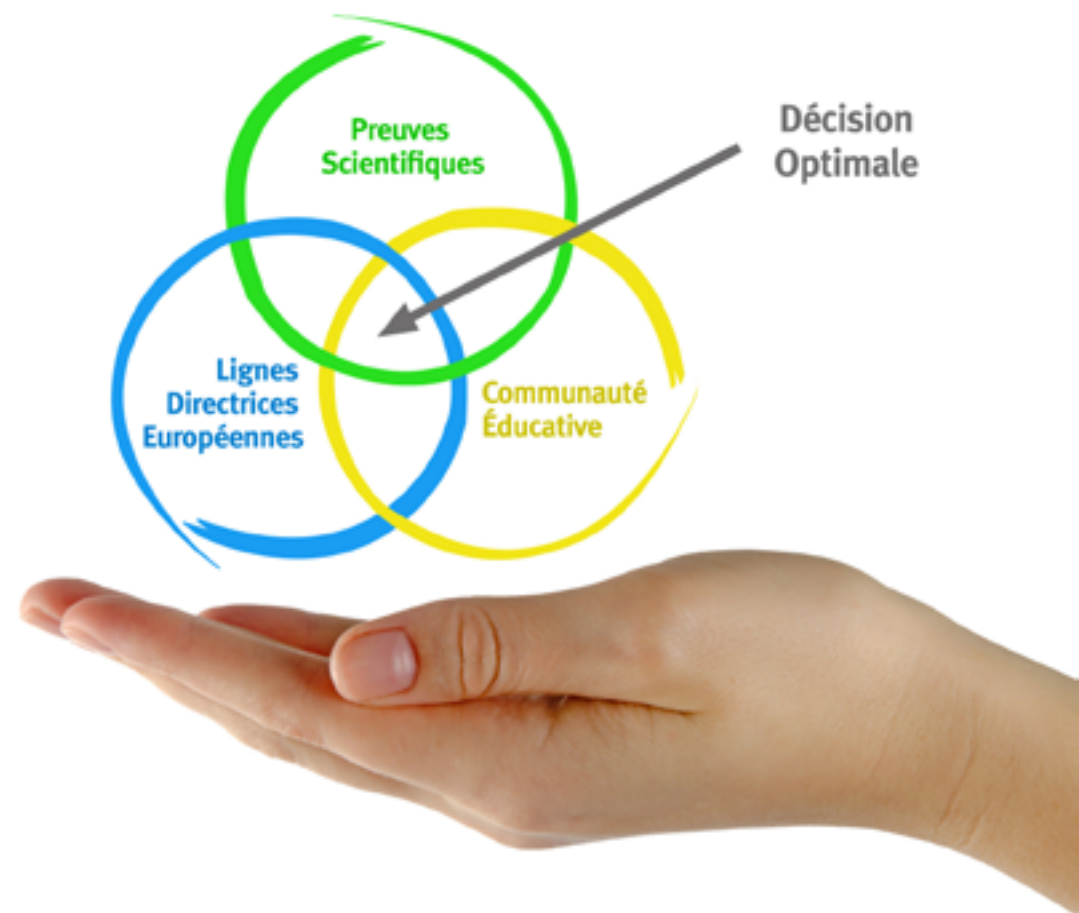
“

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.

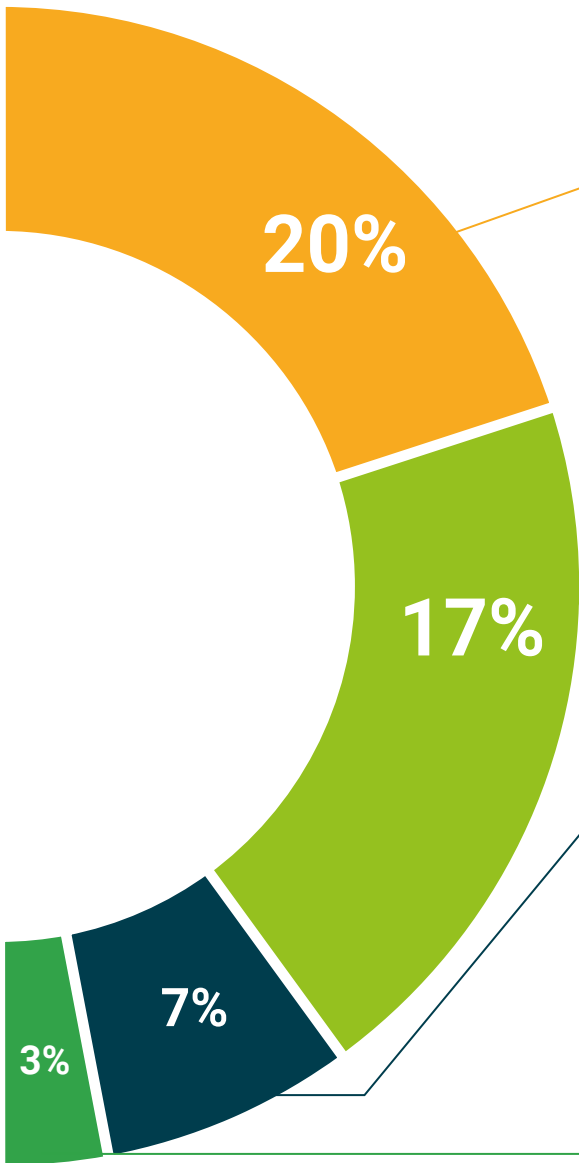
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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.



06

Diplôme

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



“

Terminez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ou à remplir des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en École Numérique et Gamification** 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 Avancé** délivré 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 École Numérique et Gamification**

N° d'heures officielles: **450 h.**



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
École Numérique
et Gamification

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

Certificat Avancé

École Numérique et Gamification

