

Certificat Avancé

Gamification en Classe





Certificat Avancé Gamification en Classe

- » 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/diplome-universite-gamification-classe

Accueil

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

L'efficacité des méthodes traditionnelles d'enseignement est de plus en plus réduite par les progrès incessants des nouvelles technologies. Ne pas montrer d'intérêt pour cette course à l'innovation signifie perdre progressivement l'attention des élèves dans les salles de classe, de sorte que les écoles doivent prendre ce train. En ce sens, la gamification ne cesse de gagner du terrain dans les méthodologies d'enseignement grâce à son caractère ludique, facilitant l'intériorisation des connaissances de manière plus amusante. C'est pourquoi des éducateurs familiers de cette technique sont nécessaires et TECH leur donne la spécialisation parfaite avec ce diplôme pour concevoir des expériences interactives qui encouragent la participation. Le tout dans un format 100% en ligne parfaitement compatible avec l'enseignement.





“

*Grâce à ce Certificat Avancé, vos élèves
ne seront plus distraits en classe”*

La Gamification dans le domaine de l'Éducation est en train d'ébranler les fondements des établissements scolaires et universitaires, en remplaçant les expériences d'enseignement traditionnelles par d'autres qui misent sur des formats numériques innovants. Ce n'est pas pour rien que les jeux qui encouragent le travail d'équipe ou une saine concurrence entre camarades de classe donnent de bons résultats en matière d'éducation.

Miser sur cette transition numérique implique naturellement un investissement économique dans les salles de classe. Mais surtout, il faut être ouvert aux nouveaux formats et connaître les technologies avec lesquelles les jeunes interagissent aujourd'hui. Cependant, cela présente également des inconvénients, car tous les enseignants ne possèdent pas les mêmes compétences en matière d'expériences numériques. En ce sens, on constate une meilleure adaptation chez les éducateurs plus jeunes, face à des difficultés plus grandes chez les éducateurs plus anciens.

Cette situation crée une fracture numérique qui peut affecter la qualité des projets éducatifs modernes. Par conséquent, ce programme apporte une solution hautement qualifiée à tout éducateur en Gamification, offrant la possibilité à ceux qui le suivent de mener la transition technologique dans leurs centres. Dans ce sens, ils approfondiront les dernières techniques avec lesquelles les classes et les dispositifs qui fonctionnent le mieux à cet égard sont en cours de gamification. Mais ce Certificat Avancé va plus loin, car ils verront de première main ce que signifie apprendre dans un environnement soumis à la Gamification.

Sans aucun doute, une haute formation qui répond de loin aux exigences des élèves et des étudiants d'aujourd'hui et qui peut être développé partout grâce à sa nature en ligne. De plus, en accédant au Campus Virtuel, les étudiants trouveront la plus grande bibliothèque numérique de ressources sur ce sujet, ayant tout ce qu'il faut et plus pour se démarquer dans ce domaine.

Ce **Certificat Avancé en Gamification en Classe** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts de la Gamification en éducation
- ♦ 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 où effectuer 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
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Il se distingue dans un secteur en plein essor qui ébranle les fondations des établissements d'enseignement”

“

Impliquez vos élèves dans le processus d'apprentissage grâce à des jeux amusants qui leur permettront d'assimiler avec succès les concepts enseignés”

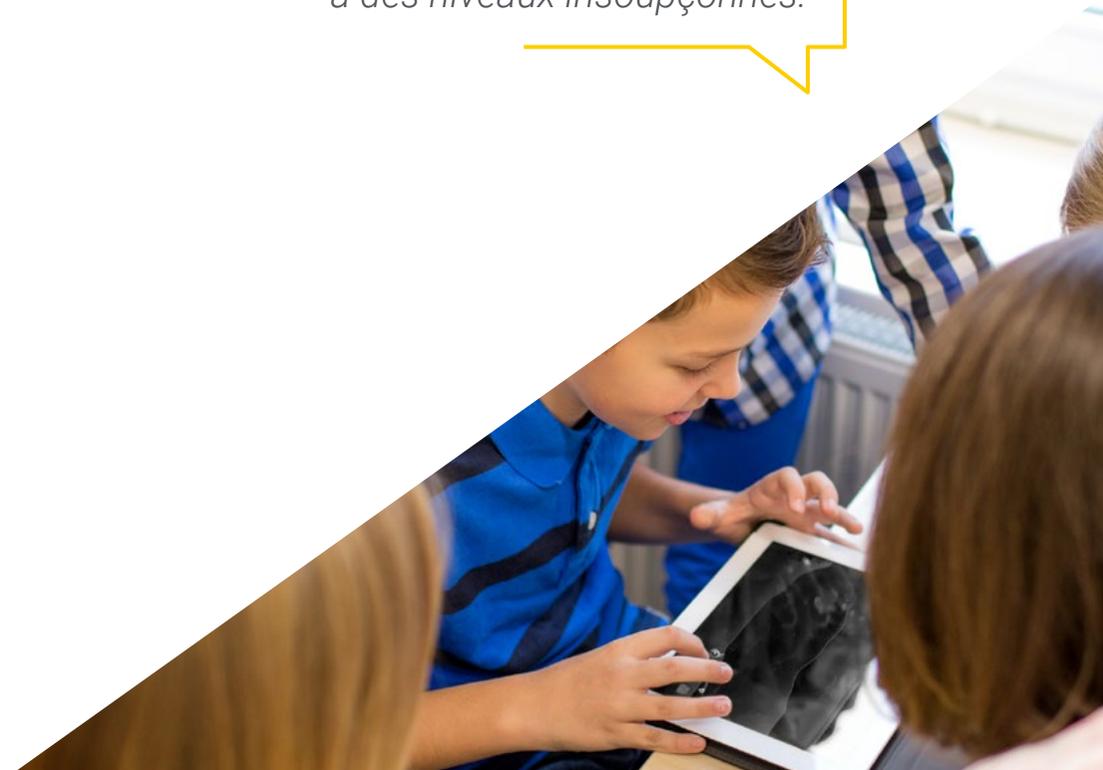
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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

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

Approfondissez vos connaissances numériques pour mener une transition qui deviendra réalité dans tous les établissements d'enseignement d'ici quelques années.

Découvrez comment la Gamification va élever les possibilités de l'Éducation à des niveaux insoupçonnés.



02

Objectifs

Le Certificat Avancé en Gamification en Classe a pour objectif de préparer les enseignants du futur en les spécialisant dans des environnements éducatifs lgamifiés qui tirent parti de l'énorme potentiel de ce domaine pour améliorer l'expérience d'apprentissage des élèves. Les enseignants auront ainsi une vue d'ensemble des nouvelles technologies susceptibles d'être intégrées dans leur domaine de travail et approfondiront leur fonctionnement et leurs potentialités.



“

TECH fera de vous l'enseignant dont les établissements d'enseignement ont besoin pour améliorer les résultats scolaires des élèves”



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





Objectifs spécifiques

Module 1. Principes fondamentaux de la Gamification Comment gamifier et ne pas échouer

- ♦ Différencier les différentes dynamiques liées à la gamification
- ♦ Reconnaître les différents mécanismes qui composent la gamification
- ♦ Distinguer les types de joueurs selon les différents auteurs
- ♦ Analyser les trois facteurs clés qui démontrent la finalité d'un processus gamifié
- ♦ Découvrir les avantages de la gamification dans différents environnements
- ♦ Identifier les différences entre gamification et ludification

Module 2. Éléments et mécanismes du jeu

- ♦ Expliquer l'évolution des jeux
- ♦ Décrire les différents types de jeux
- ♦ Appliquer les Jeux vidéo en classe
- ♦ Appliquer des techniques de renforcement de l'esprit d'équipe
- ♦ Développer des stratégies de Team Building dans les entreprises

Module 3. Apprentissage par le jeu (ABJ)

- ♦ Évaluer l'application des principaux jeux de société dans le GBL
- ♦ Établir des tableaux de compétences à leur intention
- ♦ Gérer les tâches de manière ludique
- ♦ Définir des stratégies et des outils pour le suivi des actions
- ♦ Acquérir des stratégies pour favoriser la cohésion de l'équipe

Module 4. Cas pratiques

- ♦ Créer du matériel dans Moodle
- ♦ Créer des exercices dans Moodle
- ♦ Créer du matériel et des exercices sur Google Classroom
- ♦ Création de supports et de tâches dans iTunes U



Découvrez les meilleures façons d'intégrer les jeux vidéo dans les salles de classe tout en maintenant des normes éducatives qui permettent à vos élèves de continuer à apprendre"

03

Direction de la formation

La structure des contenus a été conçue par une équipe d'éducateurs issus des meilleurs centres éducatifs et universités. Conscients de l'importance actuelle des nouvelles technologies éducatives, ils sont experts en technologies de l'information et de la communication et ont développé des projets ludiques pertinents qui ont fait leurs preuves. Avec ce bagage, l'enseignant guidera les élèves vers la réussite de leur carrière avec leurs leçons et leurs conseils.



“

Triomphe de la main de prestigieux professionnels référents dans la Gamification à travers les TIC”

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
- ♦ 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. Cardenal Gonzalez, Jesús

- ♦ 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 De la Serna, Juan Moisés

- ♦ 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 Projet, Administration et Gestion des Affaires Fédération des Services U.G.T.
- ♦ 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

M. Illán, Raúl

- ♦ Coaching d'entreprise (Gesem RRHH)
- ♦ Conférencier lors de diverses conférences internationales
- ♦ Diplôme en administration et gestion des affaires avec une spécialisation en gestion financière. UCM
- ♦ Diplôme de Droit
- ♦ Diplôme en Psychologie

Mme López Gómez, Virginia

- ♦ Formateur expert en méthodologies actives et outils numériques.
- ♦ Créateur de Serendipia Educativa, un groupe de recherche et d'éducation
- ♦ Cofondateur d'Equipo Tabletos, spécialisé dans la formation aux activités d'enseignement et d'apprentissage avec des ressources numériques
- ♦ Formateur d'enseignants pour la Communauté de Madrid et le gouvernement régional d'Andalousie dans les cours PBL
- ♦ Création de RRDD Gamification ou TIC
- ♦ Diplôme en Documentation. Université Complutense de Madrid
- ♦ Certificat d'Aptitude Pédagogique
- ♦ Diplôme de troisième cycle dans la classe:apprendre par le jeu "Cum Laude"
- ♦ Expert en e-learning. Confédération espagnole des centres éducatifs.
- ♦ Cours sur les intelligences multiples et l'apprentissage coopératif Université Nebrija, Madrid
- ♦ Diplôme de bibliothécaire. Université Complutense de Madrid





Dr Fuster García, Carlos

- ♦ Doctorat en Didactiques Spécifiques, spécialisation en Sciences Sociales
- ♦ Professeur d'enseignement secondaire et universitaire dans différentes institutions en Espagne
- ♦ Tuteur stagiaire pour le baccalauréat en enseignement
- ♦ Collaborateur du groupe de recherche GEA-CLÍO
- ♦ Licence en Histoire à l' Université de Valence
- ♦ Master universitaire en enseignants de l'Enseignement Secondaire
- ♦ Master de recherche en didactique spécifique de la même institution
- ♦ Maîtrise en bande dessinée et éducation

“

*Une expérience de formation unique,
clé et décisive pour stimuler votre
développement professionnel”*

04

Structure et contenu

Le contenu de ce Certificat Avancé incorpore tout ce dont les élèves ont besoin pour développer de solides environnements gamifiés. Dans cette ligne, ils examineront en profondeur ce qu'implique gamifier et ses possibilités narratives, en analysant ses éléments et la mécanique du jeu. Ils étudieront également les différences entre Ludification et Gamification, découvrant une multitude de jeux qui assureront la combinaison du plaisir et de l'apprentissage en classe. Enfin, des études de cas seront présentées pour leur faire découvrir les avantages éducatifs de ces formats innovants.





“

Un programme axé sur la Gamification dans les salles de classe où vous jouerez également à des jeux vidéo éducatifs pour voir tout ce qu'ils apporteront à vos élèves”

Module 1. Principes fondamentaux de la gamification. Comment gamifier et ne pas échouer

- 1.1. Gamifier
 - 1.1.1. Qu'est-ce que la gamification?
 - 1.1.2. Qu'est-ce qui n'est pas de la gamification?
- 1.2. Le cerveau en mouvement: modèles comportementaux
 - 1.2.1. "Qu'est-ce que je fais?" le béhaviorisme
 - 1.2.2. Pourquoi je me comporte comme ça? Cognitivisme
 - 1.2.3. Il me faut de la dopamine ! Motivation
- 1.3. Jetons un coup d'œil à l'histoire?
 - 1.3.1. Il était une fois... le jeu
 - 1.3.2. Quoi de neuf, mon ami? Le jeu à l'heure actuelle
- 1.4. Move, move, move... dynamiques
 - 1.4.1. Pas de cette façon: restrictions ou limitations du jeu
 - 1.4.2. Raconte-moi une histoire: le récit
 - 1.4.3. Avec le cœur: les émotions
 - 1.4.4. Je prends de l'âge: le progrès ou l'évolution du joueur
 - 1.4.5. Parce que je le vaux bien: statut ou reconnaissance
 - 1.4.6. Allez ! Vous aussi?: relations ou interactions sociales
- 1.5. Vous ne pouvez pas manquer... la mécanique !
 - 1.5.1. C'est partil!: défis et objectifs
 - 1.5.2. Superman: la compétition
 - 1.5.3. La Ligue des Hommes Extraordinaires: Coopération
 - 1.5.4. Comment je m'en suis sorti? Feedback
 - 1.5.5. Mon trésor... les récompenses
 - 1.5.6. À mon tour: chacun son tour
- 1.6. Trois "personnes" et un destin: faire le tri entre les joueurs
 - 1.6.1. La théorie de Richard Bartle: votre pari est à 4
 - 1.6.2. La théorie d'Andrzej Mrczewski: aller jusqu'à 5
 - 1.6.3. La théorie d'Amy Jo Kim: il en reste à 4 ans

- 1.7. À quel fin?
 - 1.7.1. Motivation: tu m'aimes bien
 - 1.7.2. Loyauté: restez avec moi
 - 1.7.3. Optimisation: si nous faisons mieux
- 1.8. Avantages de la Gamification

Module 2. Éléments et mécanismes du jeu

- 2.1. Jouer avec des concepts et conceptualiser des jeux: une introduction
 - 2.1.1. Qu'est-ce qu'une mécanique de jeu?
 - 2.1.2. Concepts de base
- 2.2. Commencer par le début: mécanique de base
 - 2.2.1. Cadres de jeu
 - 2.2.1.1. Regroupements:
 - 2.2.1.2. Coopération et concurrence
 - 2.2.2. Temps
- 2.3. Le hasard et vous: les mécanismes de la randomisation
 - 2.3.1. Le hasard comme ressource
 - 2.3.2. Possibilité, probabilité et certitude
- 2.4. Ensemble mais pas mélangés: mécanique et interaction
 - 2.4.1. Interaction et non-interaction
 - 2.4.2. Le champ d'application
- 2.5. Sans cela, il n'y a pas de jeu 1: interaction entre les joueurs
 - 2.5.1. Ressources
 - 2.5.2. Mécanique de l'espace
 - 2.5.3. Puzzles et questions
- 2.6. Pas de jeu sans ce 2: narratif et le jeux de rôle
 - 2.6.1. Mécanismes sociaux
 - 2.6.2. Exposé narratif
- 2.7. De l'entrée au dessert: les mécanismes de récompense et d'achèvement
 - 2.7.1. Les conditions de la victoire
 - 2.7.2. Systèmes comparatifs
 - 2.7.3. Victoire et défaite dans les jeux coopératifs
 - 2.7.4. Combinaisons

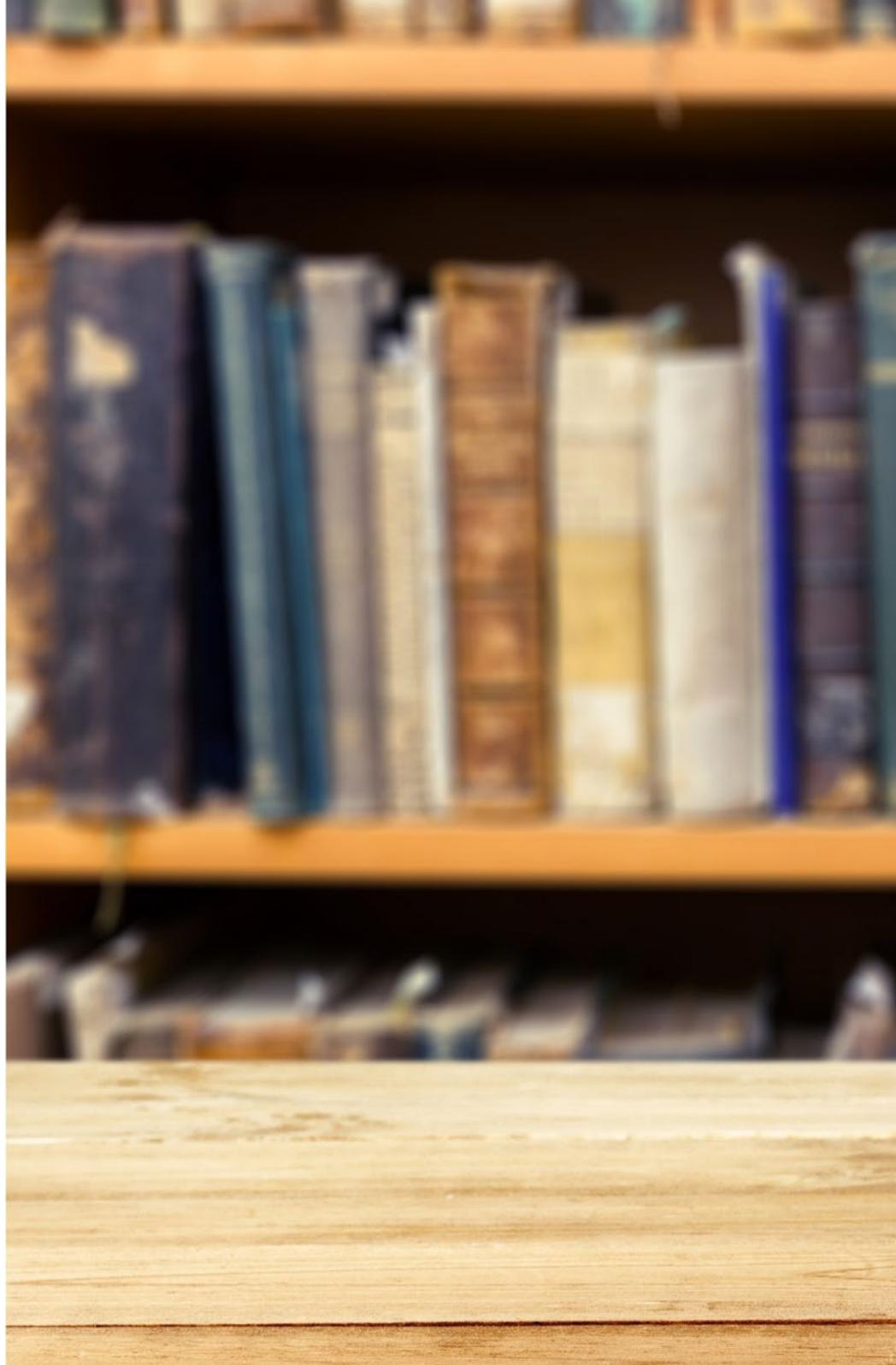


- 2.8. Il y a quelque chose là-dehors: les récompenses au-delà de la salle de classe
 - 2.8.1. Les classiques
 - 2.8.2. D'autres formes de récompense
- 2.9. Des obstacles imprévus et des échecs inattendus: les problèmes et les difficultés
 - 2.9.1. Les jeux n'étaient pas amusants?
 - 2.9.2. Le hasard et son contrôle
 - 2.9.3. Les boules de neige et les puits
 - 2.9.4. Quelle heure est-il?
 - 2.9.5. La fable de la laitière
 - 2.9.6. Alphas, bêtas et versions d'essai

Module 3. Apprentissage par le jeu (ABJ)

- 3.1. Mais savez-vous à quoi nous jouons?
 - 3.1.1. Différences entre la gamification et la ludification
 - 3.1.2. La ludification et les jeux
 - 3.1.3. L'histoire des jeux
- 3.2. A quoi jouons-nous?
 - 3.2.1. En fonction de leurs objectifs
 - 3.2.1.1. Compétitif
 - 3.2.1.2. Collaboration
 - 3.2.2. En fonction de ses éléments
 - 3.2.2.1. Du tableau
 - 3.2.2.2. De cartes
 - 3.2.2.3. De dés
 - 3.2.2.4. Papier et crayon (rôle)
- 3.3. Les tables de nos parents
 - 3.3.1. Les premières civilisations, les premiers jeux
 - 3.3.1.1. Senet
 - 3.3.1.2. Jeu royal d'Ur
 - 3.3.2. Mancala
 - 3.3.3. Échecs
 - 3.3.4. Backgammon
 - 3.3.5. Le Parcheesi
 - 3.3.6. Le jeu de l'oie

- 3.4. Qui veut être millionnaire?
 - 3.4.1. Le jeu de la vie
 - 3.4.1.1. The Mansion of Happiness
 - 3.4.1.2. The Chequered Game of Life
 - 3.4.1.3. The Game of Life
 - 3.4.1.4. Ce que The Game of Life nous apprend sur les valeurs
 - 3.4.2. Monopoly
 - 3.4.2.1. The Landlord's Game
 - 3.4.2.2. Finances et autres
 - 3.4.2.3. Le Monopoly de Darrow
 - 3.4.2.4. Les brevets, les dessins et modèles et les points à surveiller en matière de gamification
 - 3.4.3. Scrabble
- 3.5. On a écrit un jeu à succès
 - 3.5.1. Risk
 - 3.5.2. Cluedo
 - 3.5.3. Trivial Pursuit
 - 3.5.4. Pictionary
- 3.6. Jex de Guerre/ Wargame et simulation historique
 - 3.6.1. L'origine: Avalon Hill
 - 3.6.2. La maturité des wargames
 - 3.6.3. La révolution des CDG
 - 3.6.4. Dernières tendances en matière de wargames
 - 3.6.5. Miniatures Wargames
 - 3.6.6. Les jeux de stratégies
- 3.7. La société de l'anneau, du crayon et du papier
 - 3.7.1. Le début
 - 3.7.2. L'âge d'or et les premières controverses
 - 3.7.3. Le rôle narratif
 - 3.7.4. Les jeux de rôle au XXIe siècle
 - 3.7.5. Les jeux de Rôle eb Espagne



- 3.8. Il était une fois en Amérique, Magic les TCG's et l'Ameritrash
 - 3.8.1. Magic et les TCG
 - 3.8.1.1. Magic, the Gathering
 - 3.8.1.2. Autres TCG
 - 3.8.1.3. LCG
 - 3.8.2. Ameritrash
 - 3.8.2.1. Concept
 - 3.8.2.2. Développement
 - 3.8.3. Mélange Les jeux hybrides
- 3.9. Au-delà des voitures et des saucisses La révolution des jeux de société en Allemagne
 - 3.9.1. L'Allemagne change les règles
 - 3.9.1.1. L'industrie du jouet allemande
 - 3.9.1.2. La considération sociale des jeux de hasard en Allemagne
 - 3.9.1.3. Un autre type de jeu
 - 3.9.2. Les Eurogames
 - 3.9.2.1. Préhistoire
 - 3.9.2.2. Les colons de Catán
 - 3.9.2.3. Les Allemands conquièrent le monde
 - 3.9.2.4. L'âge d'or des Eurogames
 - 3.9.2.5. Eurogames et éducation
- 3.10. Le shopping Analyse de l'offre commerciale principale en espagnol
 - 3.10.1. Wargames
 - 3.10.2. Jeux de rôle
 - 3.10.3. Eurogames
 - 3.10.4. Les hybrides
 - 3.10.5. Les jeux pour enfants

Module 4. Cas pratiques

- 4.1. Quoi de neuf, docteur? Le besoin d'innovation
- 4.2. Jouons pour renverser la classe: approche et objectifs de l'innovation dans la classe: une gamification avec *Flipped Classroom*
- 4.3. Comment concevoir la guerre des Clio et ne pas mourir en essayant: Les outils. Partie I Conception de la gamification
 - 4.3.1. Vidéos narratives
 - 4.3.2. Suivi
 - 4.3.3. Récompenses
- 4.4. Comment concevoir la guerre des Clio et ne pas mourir en essayant: Les outils. Partie II Conception de la gamification
- 4.5. Le bricolage dans la Gamificación Maintenance, évaluation et mise à jour des «Les guerres Clio»
- 4.6. Jouer avec l'histoire Partie I. Créer des jeux pour l'apprentissage en classe: La Cour des Miracles
- 4.7. Jouer avec l'histoire Parte II. Créer des jeux pour l'apprentissage en classe La Flèche du Temps et La Guerre pour Mettre Fin à Toutes les Guerres
- 4.8. *KNOCK, KNOCK, KNOCKING ON THE ESCAPE ROOM DOOR*. Conception d'une escape room en classe et sa mise en œuvre dans un système de gamification
- 4.9. A l'envers Développer des leçons vidéo
- 4.10. Video *Killed the radio star*. Travailler avec des leçons vidéo



Une expérience de formation unique, clé et décisive pour stimuler votre développement professionnel

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***.





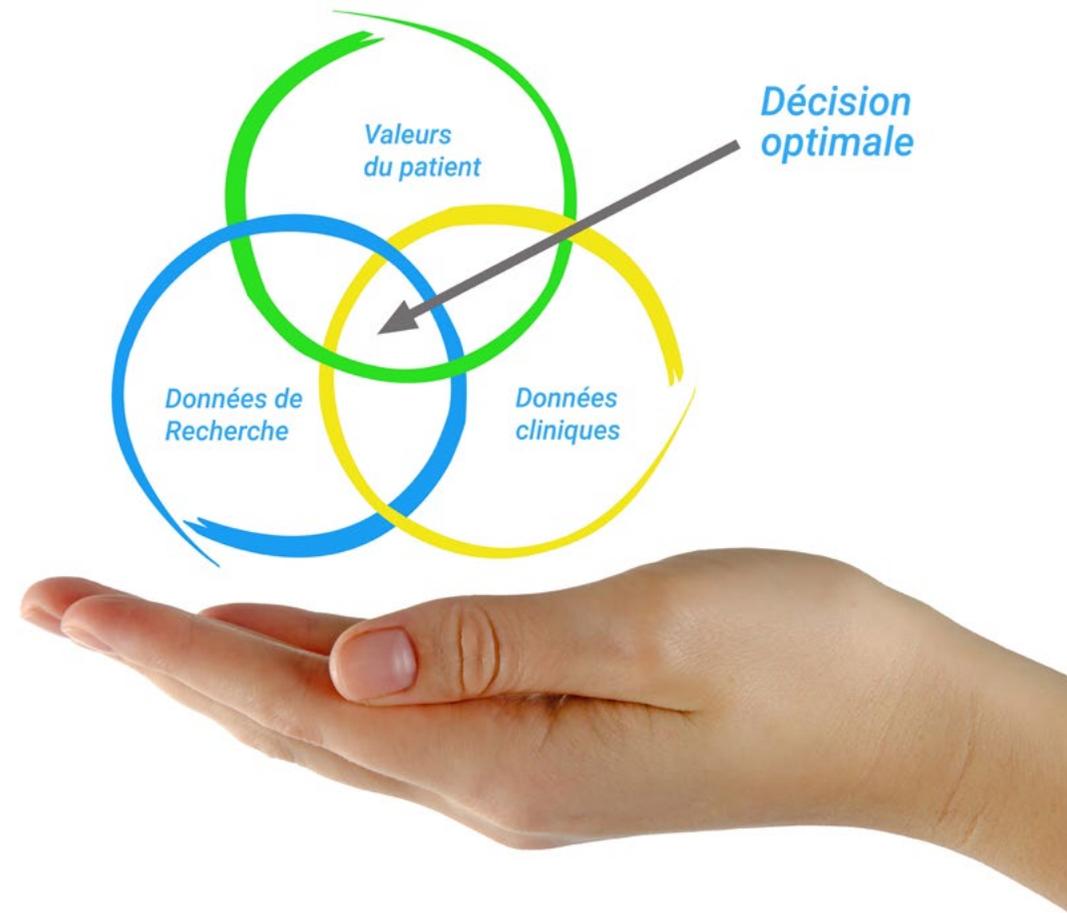
“

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

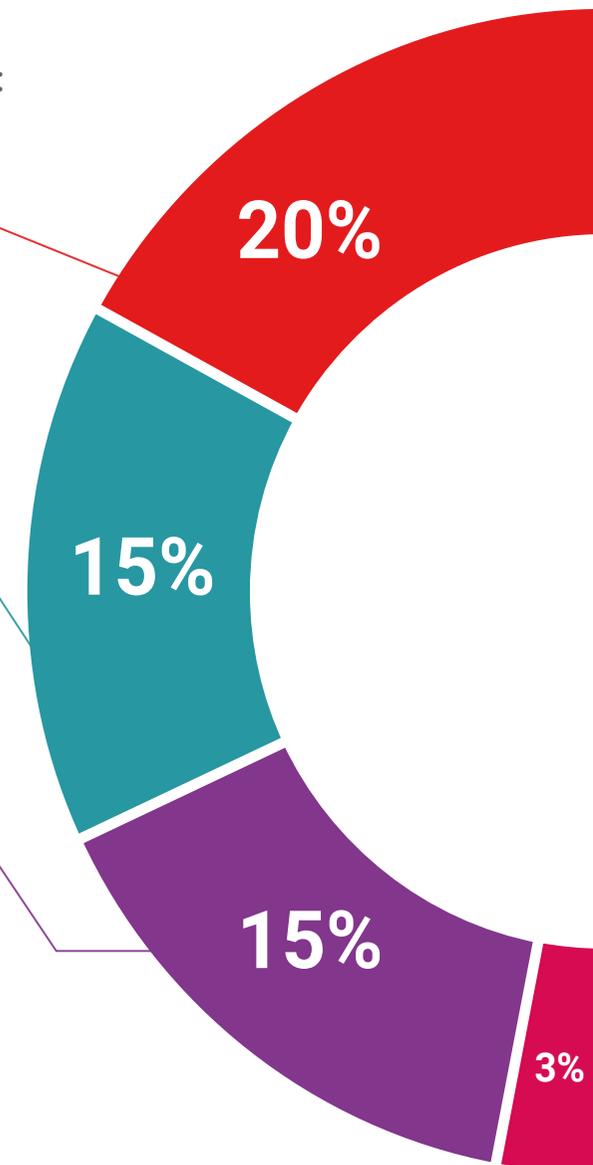
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

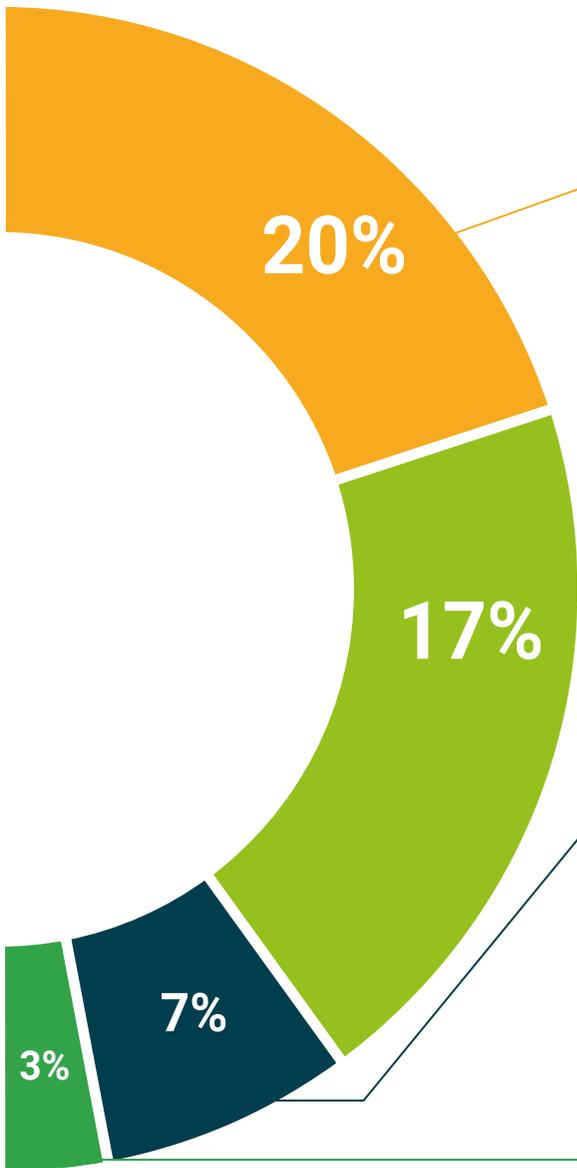
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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 Gamification en Classe 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 Gamification en Classe** 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 Gamification en Classe**

N.º d'Heures Officielles: **600 h.**



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

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé

Gamification en Classe

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

Certificat Avancé

Gamification en Classe