

# Certificat Avancé

## Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs





## Certificat Avancé

### Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs

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

Accès web: [www.techtitute.com/fr/education/diplome-universite/diplome-universite-programmation-mise-place-projets-educatifs](http://www.techtitute.com/fr/education/diplome-universite/diplome-universite-programmation-mise-place-projets-educatifs)

# 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 26*

06

Diplôme

---

*page 34*

01

# Présentation

L'éducation, comme tous les autres domaines de la vie, est en constante évolution. Il est donc important que les enseignants connaissent les principales stratégies de programmation et de mise en œuvre des projets éducatifs dans chaque centre. Grâce à ce programme, les étudiants pourront se spécialiser dans ce domaine, ce qui aura un impact favorable sur leur travail quotidien.



“

*Augmentez votre compétitivité et améliorez la façon dont vous enseignez vos cours grâce à cet expert universitaire en programmation et mise en œuvre de projets éducatifs"*

Les principaux objectifs du expert universitaire en programmation et mise en œuvre de projets éducatifs sont de promouvoir et de renforcer les compétences et les capacités des enseignants dans le milieu universitaire, en tenant compte des outils les plus actuels pour l'enseignement dans ce domaine. De telle sorte que l'enseignant est en mesure de transmettre à ses élèves la motivation nécessaire pour poursuivre leurs études et se sentir attirés par la recherche scientifique.

Ce Certificat Avancé permettra à l'enseignant de réviser les connaissances fondamentales dans le domaine de l'enseignement et de connaître la meilleure façon de guider et d'orienter les étudiants dans leur travail quotidien.

Cette formation se distingue par son ordre et sa distribution avec du matériel théorique, des exemples pratiques guidés dans tous ses modules, et des vidéos motivantes et explicatives. Il permet d'étudier de façon simple et claire sur l'enseignement dans les centres universitaires et en mettant l'accent sur la motivation à la recherche.

Ainsi, les étudiants découvriront les principaux projets éducatifs mis en œuvre aujourd'hui dans les universités, en tenant compte des principales méthodologies et techniques actives utilisées, l'innovation étant l'un des éléments les plus importants.

Ce **Certificat Avancé en Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs** propose le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont :

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en programmation et en mise en œuvre de projets éducatifs.
- ♦ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du programme fournit des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs
- ♦ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé pour améliorer l'apprentissage.
- ♦ Son accent particulier sur les méthodologies innovantes en conception de Projets éducatifs
- ♦ 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 internet.



*Suivez ce Certificat Avancé en programmation et mise en œuvre de projets éducatifs avec nous et augmentez votre efficacité au travail"*

“

*“Ce Certificat Avancé est le meilleur investissement que vous puissiez faire dans le choix d'un programme actualisé votre carrière professionnelle et vous former en Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs”*

Le corps enseignant comprend des professionnels du secteur de la Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs, qui apportent l'expérience de leur travail à ce spécialisation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'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 un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel l'enseignant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui sont posées tout au long du cursus universitaire. Pour cela, l'enseignant aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus dans la programmation et la mise en œuvre de projets éducatifs, ayant une grande expérience de l'enseignement.

*Si vous voulez vous former avec la meilleure méthodologie d'enseignement et le meilleur multimédia, c'est votre chance. N'hésitez pas à rejoindre notre équipe.*

*Ce Certificat Avancé vous permettra d'améliorer votre pratique quotidienne, tout en poursuivant le reste de vos tâches.*



02

# Objectifs

Le programme vise à faciliter la performance du professionnel vétérinaire avec les dernières avancées et les traitements des plus innovants du secteur.







“

*Avec ce Certificat Avancé vous pourrez vous spécialiser dans la Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs et vous familiariser avec les dernières avancées dans ce domaine”*



## Objectifs généraux

---

- ♦ Promouvoir les compétences et les aptitudes des enseignants universitaires
- ♦ Connaître les outils les plus récents pour travailler en tant qu'enseignant en milieu universitaire
- ♦ Apprendre à motiver les étudiants afin qu'ils aient un intérêt et une motivation pour poursuivre leurs études et se lancer dans le domaine de la recherche
- ♦ Se tenir au courant des changements qui interviennent dans le domaine de l'éducation



*Une expérience éducative unique, clé et décisive pour stimuler votre développement professionnel et sauter le pas"*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1 Programmation et mise en œuvre de projets éducatifs

- ♦ Acquérir les aptitudes et les compétences nécessaires dans un domaine de connaissances spécifique
- ♦ Établir une étude détaillée du projet éducatif suivi au centre
- ♦ S'informer sur les principaux types de projets éducatifs qui se déroulent à l'échelle nationale et internationale
- ♦ Apprendre les aspects les plus importants à prendre en compte lors de la programmation et de la mise en œuvre de projets éducatifs

### Module 2. Méthodologies actives et techniques didactiques

- ♦ Rendre l'apprenant auto-motivé
- ♦ Connaître les méthodologies adaptées aux enseignants et à leurs besoins
- ♦ Savoir choisir la méthodologie la mieux adaptée au contexte dans lequel se déroule le processus d'enseignement
- ♦ Connaître les stratégies et les outils les plus innovants qui utilisent une variété de ressources

### Module 3. Outils et ressources pédagogiques pour l'enseignement

#### et l'apprentissage

- ♦ Apprendre à sélectionner les stratégies, les ressources et les outils qui ont été appliqués dans l'éducation
- ♦ Apprendre à présenter et à intégrer de nouvelles méthodologies, ressources et techniques qui permettent aux enseignants d'anticiper les nouveaux défis
- ♦ Travailler sur l'enseignement de demain, afin qu'il puisse intégrer les changements éducatifs, qui iront inévitablement de pair avec les nouvelles avancées sociales et technologiques
- ♦ Préparer les apprenants à un environnement changeant et plus indéterminé
- ♦ Apprendre à intégrer des activités telles que l'utilisation et la jouissance des nouvelles technologies et des réseaux sociaux, la gamification dans l'enseignement, ainsi que les plates-formes éducatives en ligne

03

# Direction de la formation

Le programme comprend dans son corps enseignant des experts de référence en matière de programmation et de mise en œuvre de projets éducatifs, qui versent dans cette didactique l'expérience de leur travail. De plus, d'autres prestigieux experts participent à sa conception et à son élaboration, complétant ainsi le programme de manière interdisciplinaire.



“

*Les principaux experts en matière de programmation et de mise en œuvre de projets éducatifs ont uni leurs forces pour vous offrir la formation la plus spécialisée dans ce domaine"*

## Direction



### Mme Jiménez Romero, Yolanda

- ◆ Diplôme d'Enseignement Primaire avec Mention en Anglais
- ◆ Directeur des programmes d'enseignement universitaire et de coaching éducatif à l'Université technologique de TECH.
- ◆ Codirectrice des programmes de Didactique des langues dans l'enseignement maternel et primaire, de Didactique des langues et de la littérature dans l'enseignement secondaire, de Didactique bilingue dans l'enseignement secondaire et de Didactique bilingue dans l'enseignement maternel et primaire à TECH Université Technologique
- ◆ Codirecteur et professeur du programme de neurosciences à TECH Université Technologique.
- ◆ Co-directrice des programmes d'intelligence émotionnelle et d'orientation professionnelle à TECH Université Technologique.
- ◆ Chargé de cours dans le programme de compétences visuelles et de performance académique à l'Université de technologie de TECH.
- ◆ Enseignant dans le programme "High Abilities and Inclusive Education".
- ◆ Master en psychopédagogie
- ◆ Master en Neuropsychologie des Hauts Potentiels
- ◆ Master en Intelligence Émotionnelle
- ◆ Practitioner de Programmation Neurolinguistique

## Professeurs

### Mme Álvarez Medina, Nazaret (Doctorant)

- ♦ Licence en Psychopédagogie Universidad Oberta de Cataluña, Barcelone
- ♦ Diplôme d'Enseignement Primaires avec une spécialisation en Anglais comme Langue Étrangère. Université Camilo José Cela
- ♦ Master Officiel sur le Traitement Éducatif de la Diversité
- ♦ Diplôme d'enseignement de l'anglais comme langue étrangère Université de La Laguna, Iles canaries
- ♦ Diplômée en Coach Educatif et Exécutif de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Conseillère pédagogique fonctionnaire titulaire du corps des enseignants de l'enseignement secondaire dans la communauté de Madrid
- ♦ Préparatrice de concours dans l'enseignement public

### Dr. Gutiérrez Barroso, César (Doctorando)

- ♦ Doctorant en Histoire UNED, Université Nationale d'Enseignement à Distance(UNED), Espagne Novembre 2018
- ♦ Licence en Histoire (Université de Castilla La Mancha). 2001-2006
- ♦ Master en Intelligence Multiple pour l'Enseignement Secondaire (Université d'Alcalá de Henares)
- ♦ Master de Museologie. Centre de Techniques d'Étude, madrid 2007

- ♦ Professeur de CYcle Secondaire et Lycée au Colegio Liceo San Pablo de Leganés  
Professeur d'Histoire et Géographie Lycée Général, 2018-2019

#### **Dr Valero Moreno, Juan José**

- ♦ Ingénieur agronome. Écoles d' Ingénieurs Agronomes Université de Castilla- la Manche. Albacete, 2000
- ♦ Master en Gestion de la Prévention des Risques Professionnels, de l' Excellence, l' Environnement et la Responsabilité des Entreprises ESEA - UCJC, 2014. Seville
- ♦ Master en Innovation et Recherche en Éducation. Spécialité Qualité et Équité dans l'Éducation 100 ETCS UNED. Madrid 2014
- ♦ Master en Prévention des Risques Professionnels UNIR, 2011

#### **Pattier Bocos, Daniel**

- ♦ Docteur en éducation Université Complutense de Madrid Depuis 2017
- ♦ Licence en Enseignement Primaire Université Complutense de Madrid 2010-2014
- ♦ Master en Recherche et Innovation dans l'Éducation UNED. 2014-2016
- ♦ Professeur d'Université en Didactique et Innovation Curriculaire (bilingue en anglais) Université Complutense de Madrid
- ♦ Créateur de matériel et de contenus universitaires UNIR, Université CEU Cardenal Herrera
- ♦ Chercheur en Éducation de l'Université Pompeu Fabra Université Complutense de Madrid







- ♦ Finaliste Prix du meilleur enseignant d'Espagne 2018

#### **Manzano García, Laureano**

- ♦ Licence en Psychologie, U.A.M, 1996
- ♦ Diplôme d'Éducateur Spécialisé de l'ESCUN Année 2002
- ♦ Formateur de candidats dans les cours en présentiel et en ligne, ainsi que dans la modalité de tutorat à distance, pour les spécialités d'éducation spécialisée (corps enseignant) et d'orientation scolaire (secondaire) Depuis 2002
- ♦ Enseignant à l'IES Victoria Kent Depuis 2012

#### **Romero Monteserín, José María**

- ♦ Licence en enseignement Université Complutense de Madrid, 2017-2010
- ♦ Master en Direction de Centres Éducatifs Université Antonio de Nebrija, 2012
- ♦ Master en Formation d'Enseignement Secondaire CEU Cardenal Herrera, 2018-2019
- ♦ Professeur à distance en Direction de Centres Éducatifs Fondation CIESE, Comillas Depuis 2019

#### **Visconti Ibarra, Martin Edgardo**

- ♦ Doctorat en Sciences de l'Éducation et du Comportement Université de Vigo Depuis 2015
- ♦ Diplôme d'Enseignement Primaire Faculté des Sciences de l'Éducation et du Sport, Pontevedra, 2009-2014
- ♦ Master en Difficultés d'Apprentissage et Processus Cognitifs Faculté des Sciences Sociales de l'Éducation et de l'Histoire, Ourense, 2014-2015
- ♦ Mastre en Direction et Direction de Centres Éducatifs CEU Cardenal Herrera, depuis 2019
- ♦ Proviseur de Collège Bilingue, Academia Europea, Salvador Depuis 2018

# 04

## Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par les meilleurs professionnels du secteur en matière de Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs, dotés d'une vaste expérience et d'un prestige reconnu dans la profession, avalisé par le volume de cas examinés, étudiés et diagnostiqués, et d'une large maîtrise des nouvelles technologies appliquées à l'enseignement.



“

*Ce Certificat Avancé en Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs propose le programme académique le Éducatifs plus complet et le plus actuel du marché”*

## Module 1 Programmation et mise en œuvre de projets éducatifs

- 1.1. Introduction aux types de projets éducatifs
  - 1.1.1. Qu'est-ce qu'un projet éducatif ?
  - 1.1.2. A quoi sert un projet éducatif ?
  - 1.1.3. Origine du projet éducatif
  - 1.1.4. Agents impliqués dans le projet éducatif
  - 1.1.5. Groupe(s) cible(s) du projet éducatif
  - 1.1.6. Facteurs du projet éducatif
  - 1.1.7. Contenus du projet éducatif
  - 1.1.8. Objectifs du projet éducatif
  - 1.1.9. Résultats du projet éducatif
  - 1.1.10. Conclusion des projets éducatifs
- 1.2. Projets technologiques
  - 1.2.1. Réalité virtuelle
  - 1.2.2. Réalité augmentée
  - 1.2.3. Réalité mixte
  - 1.2.4. Tableaux blancs numériques
  - 1.2.5. Projet d'iPad ou de tablette
  - 1.2.6. Les mobiles en classe
  - 1.2.7. La robotique éducative
  - 1.2.8. Intelligence artificielle
  - 1.2.9. E-learning et éducation en ligne
  - 1.2.10. Imprimantes 3D
- 1.3. Projets méthodologiques
  - 1.3.1. Gamification
  - 1.3.2. L'éducation par le jeu
  - 1.3.3. Flipped Classroom
  - 1.3.4. Apprentissage par Projet
  - 1.3.5. Apprentissage par Problèmes
  - 1.3.6. Apprentissage basé sur la Pensée
  - 1.3.7. Apprentissage basé sur les Compétences
  - 1.3.8. L'apprentissage coopératif
  - 1.3.9. Design Thinking
  - 1.3.10. Méthodologie Montessori
  - 1.3.11. Pédagogie musicale
  - 1.3.12. Coaching Éducatif
- 1.4. Projets de valeurs
  - 1.4.1. Éducation émotionnelle
  - 1.4.2. Projets de lutte contre le harcèlement scolaire
  - 1.4.3. Projets d'appui aux partenariats
  - 1.4.4. Projets de paix
  - 1.4.5. Projets de non-discrimination
  - 1.4.6. Projets de solidarité
  - 1.4.7. Projets contre la violence de genre
  - 1.4.8. Projets d'inclusion
  - 1.4.9. Projets interculturels
  - 1.4.10. Projets de coexistence
- 1.5. Projets fondés sur des données probantes
  - 1.5.1. Introduction aux Projets Basés sur des Preuves
  - 1.5.2. Analyse préliminaire
  - 1.5.3. Détermination de l'objectif
  - 1.5.4. Recherche scientifique
  - 1.5.5. Choix du projet
  - 1.5.6. Contextualisation locale ou nationale
  - 1.5.7. Étude de faisabilité
  - 1.5.8. Mise en œuvre des Projets Basés sur des Preuves
  - 1.5.9. Suivi des Projets Basés sur des Preuves
  - 1.5.10. Évaluation des Projets Basés sur des Preuves
  - 1.5.11. Publication des résultats

- 1.6. Projets artistiques
  - 1.6.1. LOVA (L'Opéra comme Véhicule d'Apprentissage)
  - 1.6.2. Théâtre
  - 1.6.3. Projets musicaux
  - 1.6.4. Chœur et orchestre
  - 1.6.5. Projets sur l'infrastructure du centre
  - 1.6.6. Projets d'arts visuels
  - 1.6.7. Projets d'arts plastiques
  - 1.6.8. Projets d'arts décoratifs
  - 1.6.9. Projets de rues
  - 1.6.10. Projets axés sur la créativité
- 1.7. Projets linguistiques
  - 1.7.1. Projets d'immersion linguistique en milieu scolaire
  - 1.7.2. Projets d'immersion en langue locale
  - 1.7.3. Projets d'immersion linguistique internationale
  - 1.7.4. Projets de phonétique
  - 1.7.5. Assistants de conversation
  - 1.7.6. Enseignants autochtones
  - 1.7.7. Préparation aux examens de langues officielles
  - 1.7.8. Des projets pour motiver l'apprentissage des langues
  - 1.7.9. Projets d'échange
- 1.8. Projets d'excellence
  - 1.8.1. Renforcer l'excellence personnelle
  - 1.8.2. Renforcer l'excellence institutionnelle
  - 1.8.3. Améliorer l'excellence des anciens élèves
  - 1.8.4. Collaboration avec des entités prestigieuses
  - 1.8.5. Concours et prix
  - 1.8.6. Projets d'évaluation externe
  - 1.8.7. Connexion avec les entreprises
  - 1.8.8. Projets d'excellence dans le domaine de la culture et du sport
  - 1.8.9. Publicité
- 1.9. Autres projets d'innovation
  - 1.9.1. Outdoor Education
  - 1.9.2. Youtubers et influenceurs
  - 1.9.3. Mindfulness
  - 1.9.4. Tutorat entre pairs
  - 1.9.5. Méthode RULER
  - 1.9.6. Jardins scolaires
  - 1.9.7. Communauté d'apprentissage
  - 1.9.8. École démocratique
  - 1.9.9. Stimulation précoce
  - 1.9.10. Coins d'apprentissage
- 1.10. Programmation et mise en œuvre de projets éducatifs
  - 1.10.1. Analyse de la situation
  - 1.10.2. Objectif
  - 1.10.3. Analyse SWOT
  - 1.10.4. Ressources et matériel
  - 1.10.5. Programmation du projet éducatif
  - 1.10.6. Mise en œuvre du projet éducatif
  - 1.10.7. Évaluation du projet éducatif
  - 1.10.8. Restructuration du projet éducatif
  - 1.10.9. Institutionnalisation du projet éducatif
  - 1.10.10. Diffusion du projet éducatif

## Module 2. Méthodologies actives et techniques didactiques

- 2.1. Méthodologies actives
  - 2.1.1. Que sont les méthodologies actives?
  - 2.1.2. Des clés pour un développement méthodologique basé sur l'activité des étudiants
  - 2.1.3. Relation entre l'apprentissage et les méthodologies actives
  - 2.1.4. Historique des méthodologies actives
    - 2.1.4.1. De Socrate à Pestalozzi
    - 2.1.4.2. Dewey
    - 2.1.4.3. Institutions promouvant les méthodologies actives
      - 2.1.4.3.1. L'Institut Libre d'Enseignement
      - 2.1.4.3.2. La Nouvelle École
      - 2.1.4.3.3. L'École Unique Républicaine
- 2.2. Apprentissage par projet, problèmes et défis
  - 2.2.1. Les compagnons de voyage Coopération entre enseignants
  - 2.2.2. Phases de la conception APP
    - 2.2.2.1. Tâches, activités et exercices
    - 2.2.2.2. Socialisation riche
    - 2.2.2.3. Tâches de recherche
  - 2.2.3. Phases du développement APP
    - 2.2.3.1. Les théories de Benjamin Bloom
    - 2.2.3.2. Taxonomie de Bloom
    - 2.2.3.3. Taxonomie révisée de Bloom
    - 2.2.3.4. Pyramide de Bloom
    - 2.2.3.5. La théorie de David A. Kolb: Apprentissage par l'Expérience
    - 2.2.3.6. Le Cercle de Kolb
  - 2.2.4. Le produit final
    - 2.2.4.1. Types de produits finaux
  - 2.2.5. L'évaluation dans le APP
    - 2.2.5.1. Techniques et outils d'évaluation
      - 2.2.5.1.1. Observation
      - 2.2.5.1.2. Performance
      - 2.2.5.1.3. Questions



- 2.2.6. Exemples pratiques Projets APP
- 2.3. Apprentissage basé sur la Pensée
  - 2.3.1. Principes de base
    - 2.3.1.1. Pourquoi, comment et où améliorer la réflexion?
    - 2.3.1.2. Organismes de la pensée
    - 2.3.1.3. Infusion dans le curriculum académique
    - 2.3.1.4. Attention aux compétences, processus et dispositions
    - 2.3.1.5. L'importance d'être explicite
    - 2.3.1.6. Attention à la métacognition
    - 2.3.1.7. Transfert de l'apprentissage
    - 2.3.1.8. Construire un programme infusé
    - 2.3.1.9. Nécessité d'un perfectionnement continu du personnel
  - 2.3.2. Enseigner à penser TBL
    - 2.3.2.1. Co-création des cartes de pensée
    - 2.3.2.2. Compétences de pensée
    - 2.3.2.3. Métacognition
    - 2.3.2.4. Le design de la pensée
- 2.4. Apprentissage Basé sur des Événements
  - 2.4.1. Approche du concept
  - 2.4.2. Bases et principes fondamentaux
  - 2.4.3. La pédagogie de la durabilité
  - 2.4.4. Avantages de l'apprentissage
- 2.5. Apprentissage Basé sur le Jeu
  - 2.5.1. Les jeux comme ressources d'apprentissage
  - 2.5.2. Gamification
    - 2.5.2.1. Qu'est-ce que la gamification?
      - 2.5.2.1.1. Principes fondamentaux
      - 2.5.2.1.2. Narratif
      - 2.5.2.1.3. Dynamique
      - 2.5.2.1.4. Mécanique
      - 2.5.2.1.4. Composants
      - 2.5.2.1.6. Badges
      - 2.5.2.1.7. Quelques applications de gamification
      - 2.5.2.1.8. Exemples
      - 2.5.2.1.9. Critiques de la gamification, limites et erreurs courantes
    - 2.5.3. Pourquoi utiliser les jeux vidéo dans l'éducation?
    - 2.5.4. Les types de joueurs selon la théorie de Richard Bartle
    - 2.5.5. Les Escape Room/Breakout Edu, une façon organisationnelle de comprendre éducation
- 2.6. The flipped classroom, La Salle de classe Inversée
  - 2.6.1. L'aménagement du temps de travail
  - 2.6.2. Avantages de la classe inversée
    - 2.6.2.1. Comment puis-je enseigner efficacement en utilisant des salles de classe tournantes?
  - 2.6.3. Inconvénients de l'approche de la classe inversée
  - 2.6.4. Les quatre piliers de la classe inversée
  - 2.6.5. Ressources et outils
  - 2.6.6. Exemples pratiques
- 2.7. Autres tendances en matière d'éducation
  - 2.7.1. La robotique et la programmation dans l'enseignement
  - 2.7.2. E-learning, microlearning et autres tendances méthodologies de réseau
  - 2.7.3. Apprentissage basé sur la Neuroéducation
- 2.8. Méthodologies libres, naturelles et basées sur le développement de l'individu
  - 2.8.1. Méthodologie Waldorf
    - 2.8.1.1. Base méthodologique
    - 2.8.1.2. Forces, opportunités et faiblesses
  - 2.8.2. Maria Montessori, la pédagogie de la responsabilité
    - 2.8.2.1. Base méthodologique
    - 2.8.2.2. Forces, opportunités et faiblesses
  - 2.8.3. Summerhill, un point de vue radical sur la manière d'éduquer
    - 2.8.3.1. Base méthodologique
    - 2.8.3.2. Forces, opportunités et faiblesses
- 2.9. Inclusion scolaire
  - 2.9.1. Y a-t-il une innovation sans inclusion?
  - 2.9.2. L'apprentissage coopératif
    - 2.9.2.1. Principes
    - 2.9.2.2. Cohésion de groupe

- 2.9.2.3. Dynamiques simples et complexes
- 2.9.3. Enseignement partagé
  - 2.9.3.1. Ratio et prise en charge des étudiants
  - 2.9.3.2. La coordination de l'enseignement comme stratégie d'amélioration des élèves
- 2.9.4. Enseignement multi-niveaux
  - 2.9.4.1. Définition
  - 2.9.4.2. Modèles
- 2.9.5. Conception universelle de l'apprentissage
  - 2.9.5.1. Principes
  - 2.9.5.2. Directives
- 2.9.6. Expériences inclusives
  - 2.9.6.1. Projet Rome
  - 2.9.6.2. Groupes interactifs
  - 2.9.6.3. Débats de dialogue
  - 2.9.6.4. Communautés d'apprentissage
  - 2.9.6.5. Projet INCLUD-ED

### Module 3. Outils et ressources pédagogiques pour l'enseignement

#### et l'apprentissage

- 3.1. Le processus d'enseignement
  - 3.1.1. Définition du concept d'enseignement
  - 3.1.2. Différentes théories sur le concept d'enseignement
  - 3.1.3. Modalités d'enseignement
  - 3.1.4. Niveaux d'éducation tout au long du développement
- 3.2. Processus d'apprentissage
  - 3.2.1. Définition du concept d'apprentissage
  - 3.2.2. Évolution du concept d'apprentissage
  - 3.2.3. Différentes théories sur le concept d'apprentissage
  - 3.2.4. L'apprentissage à différents stades de l'éducation
- 3.3. Le processus d'enseignement et d'apprentissage
  - 3.3.1. La relation entre l'enseignement et l'apprentissage
  - 3.3.2. Le rôle de l'enseignant dans le processus d'enseignement et d'apprentissage
  - 3.3.3. L'élève dans le processus d'enseignement et d'apprentissage
  - 3.3.4. Éléments du processus d'enseignement et d'apprentissage
  - 3.3.5. Réflexion sur le processus d'enseignement et d'apprentissage
- 3.4. Stratégies actuelles d'enseignement et d'apprentissage
  - 3.4.1. Types de stratégies d'enseignement
  - 3.4.2. Types de stratégies d'apprentissage
  - 3.4.3. Enseignement inversé : Flipped Classroom
- 3.5. Apprentissage inclusif : l'apprentissage pour tous
  - 3.5.1. L'éducation inclusive UNESCO
  - 3.5.2. De l'intégration à l'inclusion
  - 3.5.3. Concevoir un programme d'apprentissage inclusif
  - 3.5.4. Personnes souffrant de diversité fonctionnelle et d'apprentissage
- 3.6. Orientation vs. auto-apprentissage
  - 3.6.1. Orientation scolaire
  - 3.6.2. Le plan d'action du tutorat
  - 3.6.3. Éléments impliqués dans le processus
  - 3.6.4. Auto-apprentissage et prise de décision
- 3.7. L'apprentissage émotionnel à l'ère numérique
  - 3.7.1. L'apprentissage émotionnel
  - 3.7.2. Étapes, types et méthodes de l'apprentissage émotionnel
  - 3.7.3. La fracture numérique entre enseignants et apprenants
  - 3.7.4. Enseigner à l'ère du connectivisme numérique
- 3.8. Méthodologies pour enseigner dans le futur
  - 3.8.1. Évolution des méthodes d'enseignement
  - 3.8.2. Importance des contextes





- 3.8.3. Le rôle de l'enseignant dans l'éducation du futur
- 3.8.4. Enseigner avec des tutoriels Communautés d'apprentissage
- 3.8.5. L'organisation de la classe : horaires flexibles et nouveaux espaces
- 3.9. Ressources et outils pédagogiques
  - 3.9.1. Différences entre les ressources et les outils pédagogiques
  - 3.9.2. Ressources pédagogiques Types
  - 3.9.3. Sélection des ressources et de leurs outils
  - 3.9.4. Conception et utilisation des ressources conventionnelles
  - 3.9.5. Les familles comme ressource éducative
- 3.10. Formation des formateurs
  - 3.10.1. Accès à l'enseignement
  - 3.10.2. Formation en cours d'emploi et recyclage
  - 3.10.3. Recherche-action des enseignants
  - 3.10.4. Échange de projets, de méthodes et de matériel pédagogique
  - 3.10.5. Banques de ressources pédagogiques

“

*"Ce sera une expérience d'apprentissage clé pour faire avancer votre carrière"*

05

# Méthodologie

Cette formation vous propose une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***Le 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 prouvant 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 consistait à leur présenter des situations réelles complexes pour qu'ils prennent des décisions et justifient 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 fourni devient un stimulus très important pour l'étudiant, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps consacré à travailler les cours.



## Relearning Methodology

TECH est la première Université au monde à combiner les case studies avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui combine 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*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. 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, nous combinons 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.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques conçus spécialement pour vous :



### Supports 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. Ils sont élaborés à l'aide des dernières techniques ce qui nous permet de vous offrir une grande qualité dans chacun des supports que nous partageons avec vous.



### Techniques et procédures d'éducation en vidéo

TECH apporte aux étudiants les techniques les plus innovantes, avec les dernières avancées pédagogiques, à la pointe 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

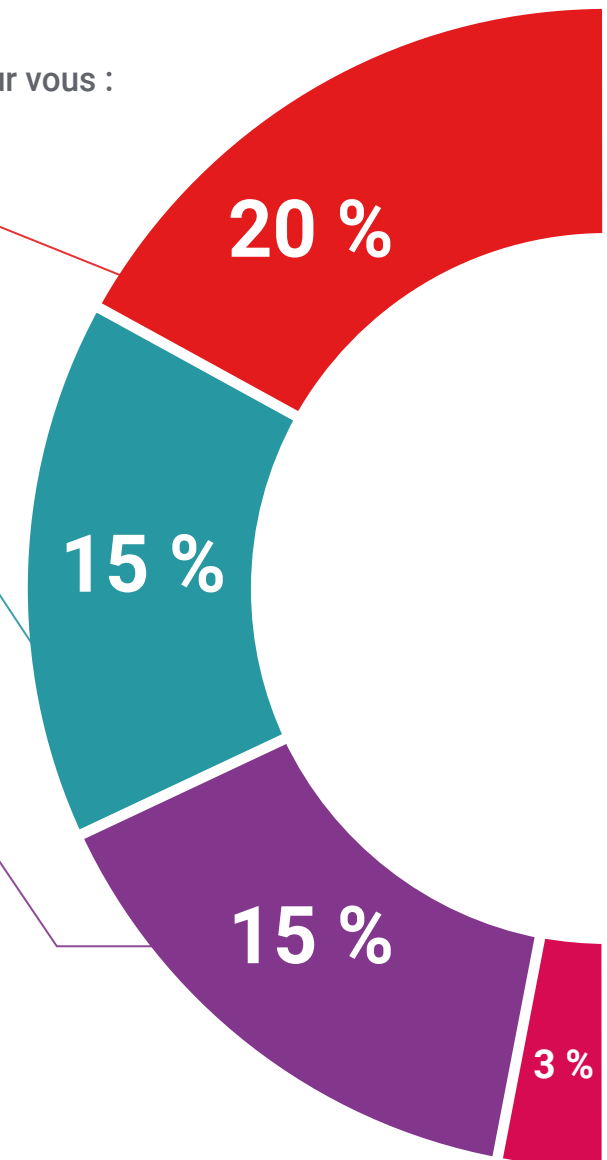
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

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

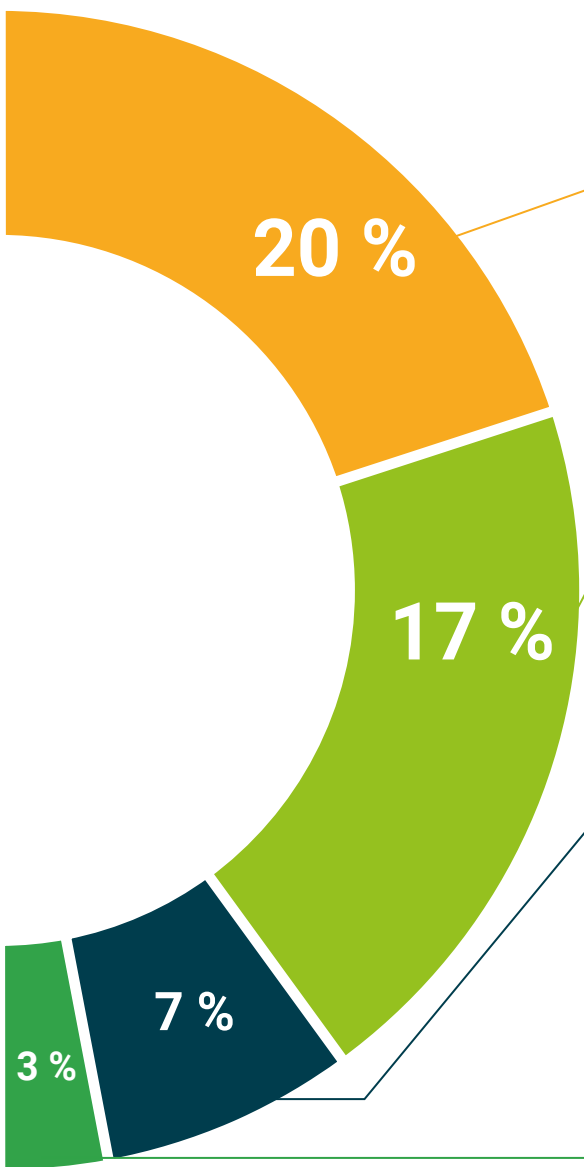


### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans notre bibliothèque virtuelle TECH, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre 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 de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.  
La méthode Learning from an Expert renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance dans les futures décisions difficiles.



#### Guides d'action rapide

TECH propose 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

En plus de la spécialisation la plus rigoureuse et la plus actuelle qu'il soit, le Certificat Avancé en Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs garantit l'accès à un diplôme délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des voyages ou de la paperasserie"*

Ce **Certificat Avancé en Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs** propose le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal avec accusé de réception le 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 Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs**

N.º d'Heures Officielles : **450 h.**





## Certificat Avancé

### Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs

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

# Certificat Avancé

## Programmation et Mise en Place de Projets Éducatifs

