

Mastère Avancé

Enseignement Numérique et Gamification



Mastère Avancé Enseignement Numérique et Gamification

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/education/mastere-avance/mastere-avance-enseignement-numerique-gamification

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Direction de la formation

page 20

05

Structure et contenu

page 26

06

Méthodologie

page 44

07

Diplôme

page 52

01

Présentation

La technologie a fait irruption dans le monde de l'éducation, apportant avec elle de nombreux changements et une importante réforme des systèmes habituels d'enseignement. Et pourtant, il ne s'agit que d'une avancée relativement courte par rapport à celles qui sont sur le point de faire leur entrée dans le système d'apprentissage. L'utilisation de systèmes d'enseignement alternatifs; qui intègrent les nouveaux développements de manière organique et pas seulement comme un support et qui sont plus connectés à la situation réelle de la technologie et du processus d'apprentissage des nouvelles générations; sont totalement synchronisés avec les nouveaux développements qui exigent une réadaptation que tout enseignant doit maîtriser.





“

Le Mastère Avancé en Enseignement Numérique et Gamification de TECH vous permettra d'acquérir les connaissances les plus récentes dans ce progrès imparable: ils s'agit d'une spécialisation de grande intensité, de longue durée et avec un impact sur le système éducationnel et elle a été créée pour apporter une réponse hautement qualifiée aux plus exigeants professionnels"

Le programme de ce Mastère Avancé vous permettra de maîtriser deux des tendances du moment: la gamification et la transformation numérique. Nous considérons également que la gamification se définit comme une activité et, par conséquent, ce programme sera non seulement réalisé par des professionnels qui ont conçu et mis en œuvre avec succès la gamification dans des entreprises, des groupes humains et de véritables étudiants, en résolvant des problèmes actuels dans des entreprises, des salles de classe et de véritables écoles; et les étudiants seront également intégrés à la gamification, afin qu'ils puissent découvrir de première main 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.

Mais aussi: si vous appartenez au monde des affaires, 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. Et, si vous venez du monde de l'enseignement, il vous permettra de mener l'innovation pédagogique en maîtrisant deux de ses points essentiels: la mise en œuvre numérique et la gamification. Vous apprendrez également à concevoir des jeux et des gamifications qui peuvent être commercialisés, multipliant ainsi vos possibilités de promotion et le développement de votre marque personnelle.

Cette spécialisation permet aux professionnels de ce domaine d'augmenter leur capacité de réussite, ce qui se traduit par une meilleure pratique et une intervention qui aura un impact direct sur le traitement éducatif, sur l'amélioration du système éducatif et sur le bénéfice social pour toute la communauté.

C'est un complément indispensable pour ceux qui veulent entrer dans le monde de l'éducation, connaître les particularités de l'enseignement, s'initier aux outils technologiques appliqués en classe dans le cadre d'un projet de carrière.

Ce Mastère Avancé vous offre une vision large et complète du domaine de l'application de la technologie dans l'éducation dans une perspective appliquée, en commençant par les outils les plus élémentaires et en incluant le développement des compétences pédagogiques.

Il s'agit d'une avancée par rapport aux programmes à dominante pédagogique, qui se concentrent sur le travail d'enseignement et n'abordent pas en profondeur l'utilisation des technologies dans le contexte éducatif, sans oublier le rôle de l'innovation pédagogique.

Cette vision permet de mieux comprendre le fonctionnement de la technologie adaptée à différents niveaux d'enseignement afin que le professionnel puisse disposer de différentes options pour son application dans son travail selon son intérêt.

Ce **Mastère Avancé en Enseignement Numérique et Gamification** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché, dont les caractéristiques les plus remarquables de la spécialisation sont:

- ♦ Un développement de cas ou situations présentés par des experts des différentes spécialités
- ♦ Un contenu graphique, schématique et éminemment pratique
- ♦ Les nouveautés, les développements et les récentes méthodes de travail
- ♦ La présentation d'ateliers pratiques sur l'application des techniques et méthodologies présentées
- ♦ Avec des images réelles en haute résolution dans les démonstrations
- ♦ Des exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer le processus d'apprentissage
- ♦ Un système d'apprentissage interactif basé sur des algorithmes pour développer la capacité d' prise de décision sur les situations soulevées
- ♦ Des leçons théoriques, des questions à l'expert, un forums de discussion et travaux de réflexion individuels
- ♦ Les contenus sont disponibles à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Ce Mastère Avancé en Enseignement Numérique et Gamification a été conçu spécialement pour les professionnels qui recherchent la plus haute qualification, avec le meilleur matériel pédagogique, en travaillant sur des cas réels et en apprenant des meilleurs professionnels du secteur"

“

Ce Mastère Avancé est sûrement le meilleur investissement que vous puissiez faire concernant le choix d'une formation pour deux raisons: en plus d'actualiser vos connaissances en matière d'Enseignement Numérique et Gamification, vous obtiendrez un diplôme de Mastère Avancé de TECH Université Technologique"

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 sociétés de référence 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 basée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long de la formation. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Saisissez l'occasion de vous informer sur les dernières avancées en et améliorez la prise en charge de vos patients en leur proposant les traitements les plus récents et les techniques les plus récentes: le moyen le plus sûr de vous positionner parmi les meilleurs.

Augmentez votre confiance dans la prise de décision en actualisant vos connaissances grâce à ce Mastère Avancé: un programme qui a été conçu pour spécialiser les meilleurs.



02

Objectifs

Ce Mastère Avancé en Enseignement Numérique et Gamification vise à offrir une vision complète comme élément clé des objectifs de la nouvelle éducation, grâce à un programme détaillé et actualisé du travail dans les nouvelles techniques d'Enseignement Numérique et Gamification. Notre objectif est de renforcer vos compétences dans un contexte changeant, compétitif et très exigeant; et vous préparer à atteindre l'excellence dans le domaine de l'enseignement.



“

Ce Mastère Avancé a été conçu pour que vous puissiez acquérir ou actualiser vos connaissances en matière d'Enseignement Numérique et de Gamification: en utilisant les dernières technologies éducatives, en parvenant de manière fluide, efficace et sûre à créer, superviser et travailler avec les techniques les plus récentes"



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 cadres académiques
- ◆ 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
- ◆ Faire découvrir le monde de l'enseignement, dans une perspective large qui préparera au futur travail
- ◆ Se familiariser avec les nouveaux outils et technologies appliqués à l'enseignement
- ◆ Explorer en profondeur les compétences numériques
- ◆ Montrer les différentes options et manières de travailler en tant qu'enseignant sur le lieu de travail
- ◆ Encourager l'acquisition de compétences et de capacités de communication et de transmission des connaissances
- ◆ Encourager la formation continue des étudiants et leur intérêt pour l'innovation pédagogique





Objectifs spécifiques

- ◆ Accorder une attention particulière à l'évaluation et aux processus qu'elle implique, afin d'accroître la qualité de la pratique du professionnel dans sa prestation
- ◆ Présenter aux étudiants le vaste monde des jeux dans une perspective appliquée au domaine de l'éducation, afin qu'ils soient conscients des différentes contributions et implications, tant dans le développement humain que dans l'acquisition de nouvelles compétences
- ◆ Connaître les possibilités offertes par les nouveaux outils technologiques utilisés dans la pratique éducative
- ◆ Permettre le développement des compétences et des capacités, en encourageant la formation continue et la recherche
- ◆ Comprendre les principes de l'apprentissage qui offrent une possibilité d'entrée ou de développement dans ce domaine professionnel
- ◆ Transmettre les connaissances théoriques et pratiques acquises, ainsi que développer la capacité de critique et de raisonnement, devant un public spécialisé et non spécialisé, de manière claire et sans ambiguïté
- ◆ Connaître la signification du terme "gamification" et le différencier des autres processus
- ◆ Analyser les différents modèles comportementaux en relation avec la gamification
- ◆ Connaître l'histoire et l'évolution du jeu
- ◆ Étudier les différents types de gamification
- ◆ Connaître les mécanismes du jeu et savoir comment les utiliser à notre avantage
- ◆ Analyser les différentes formes d'organisation des joueurs et leurs répercussions au cours du développement du jeu
- ◆ Connaître les divisions temporelles qui séquent les moments du jeu
- ◆ Analyser le concept de hasard, son utilité et les mécanismes qui le génèrent
- ◆ Comprendre les formes d'interaction des joueurs qui peuvent être déclenchées par différentes mécaniques, ainsi que l'importance d'ajuster la progression des joueurs participants
- ◆ Découvrir les diverses mécaniques de jeu qui, bien qu'elles n'apparaissent pas nécessairement dans tous les jeux, contribuent à leur développement et déterminent l'interaction entre les joueurs et le jeu lui-même
- ◆ Apprendre comment établir la fin d'un jeu et les différentes mécaniques qui nous aident à y parvenir
- ◆ Analyser les différentes manières de transférer les résultats d'un jeu au-delà du jeu ou de la session en étendant son importance dans la vie quotidienne de l'école
- ◆ Reconnaître les différents problèmes qui peuvent survenir lors du développement d'un jeu et de l'ajustement des mécanismes du jeu
- ◆ Réfléchir à la nécessité d'analyser les objectifs pédagogiques à atteindre lors de la conception d'un nouveau jeu
- ◆ Évaluer les différents apports des objectifs de jeu, de compétition et de collaboration, pour une application en entreprise ou en classe
- ◆ Apprécier l'importance des différents éléments des jeux
- ◆ Identifier les caractéristiques des différents jeux de société
- ◆ Évaluer la contribution de chaque élément à l'expérience de gamification
- ◆ Sélectionner les types de jeux en fonction de nos besoins
- ◆ Réfléchir à la façon dont les mécanismes affectent l'expérience ludique
- ◆ Différencier les types de cartes de jeu
- ◆ Définir les différentes mécaniques des jeux de cartes et de dés
- ◆ Faire la différence entre les différents types de jeux

- ◆ Définir le concept et l'histoire des jeux de rôle
- ◆ Identifier les éléments du jeu de rôle
- ◆ Faites la différence entre les jeux de rôle et les RPG
- ◆ Réfléchir à l'importance du *storytelling* en los juegos de rol
- ◆ Connaître l'histoire des Jeux vidéo
- ◆ Identifier les jeux et les applications éducatifs
- ◆ Apprécier les éléments éducatifs du jeu individuel et collectif
- ◆ Choisir entre des jeux compétitifs et collaboratifs en fonction de nos objectifs
- ◆ Décrire les principaux jeux de société
- ◆ Expliquer les principaux jeux de cartes, jeux de rôle et jeux de dés
- ◆ Évaluer l'application des principaux jeux de cartes, de rôles et de dés dans l'ABJ
- ◆ Définir les principaux jeux vidéo à vocation éducative
- ◆ Évaluer son application dans l'ABJ
- ◆ Expliquer les principales caractéristiques des adhésions et leur prévention
- ◆ Reconnaître les aspects positifs et éventuellement négatifs de la mise en œuvre d'un système de gamification d'entreprise
- ◆ Découvrir ce que la gamification peut faire dans le secteur des ventes d'une entreprise
- ◆ Analyser les stratégies de gamification appliquées au marketing d'entreprise
- ◆ Évaluer comment la gamification a changé la façon de travailler dans une entreprise et comment elle a été mise en œuvre par les départements des ressources humaines
- ◆ Estimer l'importance de la gamification à travers des exemples de bonnes pratiques
- ◆ Décrire les différentes plateformes de gamification d'entreprise et leurs résultats
- ◆ Encouragez un grand respect pour le récit, car il devient notre principal tableau d'organisation
- ◆ Utiliser l'histoire pour organiser et aussi motiver nos participants
- ◆ Encourager l'implication des participants par le biais d'outils narratifs
- ◆ Donner les éléments des fonctions de gestion narrative au sein des différents processus
- ◆ Convertir les niveaux en étiquettes pour la distribution des tâches
- ◆ Assurer que les différents rôles des participants sont en rapport avec le niveau qu'ils possèdent
- ◆ Apprendre à favoriser un environnement de collaboration
- ◆ Partager des connaissances le principal atout de chaque équipe
- ◆ Fournir des stratégies pour générer un renforcement des capacités dans les groupes de travail eux-mêmes
- ◆ Apprendre à promouvoir la connaissance, l'autonomisation et la communication
- ◆ Comprendre comment les rôles des jeux et des joueurs influencent une stratégie de gamification
- ◆ Connaître les rôles essentiels du jeu pour la conception de la dynamique
- ◆ Apprenez à prendre soin de l'environnement de la narration tout en tenant compte des différents types de joueurs
- ◆ Proposer des canaux d'intervention dans le récit proposé
- ◆ Comprendre comment l'environnement physique influence l'environnement de travail et le développement de la gamification
- ◆ Distinguer le paradigme éducatif industriel du paradigme éducatif contemporain, ainsi que les éléments constitutifs de l'école numérique
- ◆ Évaluer le rôle des agents institutionnels impliqués dans la transformation numérique du centre
- ◆ Valoriser le rôle éducatif de la famille dans la société numérique

- ◆ Identifier et évaluer les moyens par lesquels certaines ressources technologiques sont utilisées pour
- ◆ Inspirer et motiver les apprenants
- ◆ Analyser les caractéristiques des différents types et éléments du jeu afin d'équilibrer le divertissement et la réalisation des objectifs pédagogiques
- ◆ Identifier les différents types et outils d'évaluation par compétences dans le contexte numérique
- ◆ Découvrir ce qu'est l'apprentissage fortuit
- ◆ Différenciation de l'apprentissage institutionnel
- ◆ Connaître les avantages de l'apprentissage direct
- ◆ Exploiter le potentiel de l'apprentissage indirect
- ◆ Exploiter le potentiel de l'apprentissage indirect
- ◆ Comprendre les difficultés académiques
- ◆ Explorer les possibilités de l'éducation informelle
- ◆ Connaître les avantages de l'éducation formelle
- ◆ Exploiter la relation entre l'intelligence et la famille
- ◆ Apprendre les modèles d'éducation familiale
- ◆ Comprendre les particularités de l'apprentissage des adultes
- ◆ Réviser les caractéristiques de l'adolescent
- ◆ Observer le développement psychosexuel des adolescents
- ◆ Reconnaître l'identité de genre chez les adolescents
- ◆ Découvrir les processus de communication
- ◆ Connaître les processus de transmission de l'enseignement
- ◆ Développer les compétences vocales en classe
- ◆ Comprendre les soins de la voix en classe
- ◆ Explorer l'utilisation du tableau
- ◆ Pour apprendre à utiliser les projecteurs
- ◆ Approche des images et des licences d'utilisation
- ◆ Développer des compétences dans l'utilisation des images d'auteur
- ◆ Explorer la vidéo comme support
- ◆ Découvrez l'enseignement par les vidéos
- ◆ Préparer des rapports et des missions écrites
- ◆ Découvrez les blogs et les forums
- ◆ Observer les difficultés des enseignements
- ◆ Comprendre les difficultés en classe
- ◆ Comprendre les avantages et les inconvénients de l'apprentissage collaboratif
- ◆ Préciser les avantages et les inconvénients de l'apprentissage des compétences
- ◆ Connaître le matériel de classe
- ◆ Différencier les supports matériels de référence
- ◆ Explorer les ressources pédagogiques sur Internet
- ◆ Développer des Wikis et du matériel de référence sur Internet

03

Compétences

Après avoir passé les évaluations du Mastère Avancé en Enseignement Numérique et Gamification, vous aurez acquis les compétences professionnelles nécessaires pour pratiquer votre travail avec haute qualité, mise à jour avec la plus grande prudence sur la base des dernières preuves scientifiques et soutenue par le plus grand recueil de connaissances et d'expériences disponible sur le marché éducatif actuel. Un saut vers une praxis de haut niveau.





“

Ce Mastère Avancé en Enseignement Numérique et Gamification vous boostera aux plus hauts niveaux de travail dans ce domaine, avec les qualifications et les compétences des experts les plus à jour”



Compétences générales

- ◆ Posséder et comprendre des connaissances qui fournissent une base ou une opportunité d'originalité dans le développement et/ou l'application d'idées, souvent dans un contexte de recherche
- ◆ Appliquer les connaissances acquises et les compétences en matière de résolution de problèmes dans des environnements nouveaux, dans des contextes plus larges (ou multidisciplinaires) liés au domaine d'étude
- ◆ Intégrer les connaissances et faire face à la complexité de la formulation de jugements basés sur des informations incomplètes ou limitées, y compris des réflexions sur les responsabilités sociales et éthiques liées à l'application des connaissances et jugements
- ◆ Communiquer les conclusions, les connaissances et le raisonnement qui les sous) tendent à des publics spécialisés et non spécialisés d'une manière claire et sans ambiguïté
- ◆ Posséder les compétences d'apprentissage qui permettent de poursuivre des études d'une manière autodirigée ou autonome
- ◆ Posséder et comprendre des connaissances dans un domaine d'études qui s'appuie sur les bases de l'enseignement secondaire général et qui se situe généralement à un niveau qui, tout en s'appuyant sur des manuels avancés, comprend également certains aspects faisant appel à des connaissances de pointe dans leur domaine d'études
- ◆ Appliquer vos connaissances pratique de manière professionnelle et posséder les compétences habituellement démontrées par le développement et la défense d'arguments et la résolution de problèmes dans leur domaine d'étude
- ◆ Recueillir et interpréter des données pertinentes (généralement dans leur domaine d'étude) afin de porter des jugements qui incluent une réflexion sur des questions sociales, scientifiques ou éthiques pertinentes
- ◆ Transmettre des informations, des idées, des problèmes et des solutions à des publics spécialisés et non spécialisés
- ◆ Développer les compétences d'apprentissage nécessaires pour entreprendre des études ultérieures avec une grande autonomie



Mettez-vous sur la voie de l'excellence grâce à ce programme conçu par les experts les plus formés du moment et stimulez votre compétitivité au sommet grâce à un CV imbattable”



Compétences spécifiques

- ◆ Connaître les compétences personnelles de l'adolescent
- ◆ Découvrir l'influence de l'école sur les valeurs
- ◆ Détecter la rébellion à l'école au sein de l'établissement
- ◆ Comprendre le développement émotionnel de l'adolescent
- ◆ Assumer l'intelligence émotionnelle appliquée à l'adolescent
- ◆ Introduire l'adaptation du matériel technologique pour les enfants
- ◆ Distinguer les programmes d'aide à la petite enfance à domicile
- ◆ Comprendre les réseaux et les forums Internet dans la classe des adolescents
- ◆ Établir les limites de l'utilisation d'Internet dans la classe des adolescents
- ◆ Découvrir les bibliothèques virtuelles
- ◆ Planification des objectifs généraux et spécifiques
- ◆ Explorer la définition des variables dépendantes et indépendantes
- ◆ Connaissance des modèles de recherche
- ◆ Apprendre à connaître des ressources précises pour la recherche
- ◆ Développer la capacité à rechercher et à filtrer des informations
- ◆ Découvrir la communication numérique
- ◆ Apprendre à connaître le Web 2.0 et le Web 4.0
- ◆ Présenter l'origine des réseaux sociaux
- ◆ Présenter Distinguer l' des réseaux sociaux
- ◆ Comprendre les réseaux professionnels
- ◆ Connaître les loisirs et les réseaux personnels

- ◆ Aborder le développement du programme d'études
- ◆ Découvrir l'innovation appliquée aux programmes d'études
- ◆ Découvrir l'internationalisation de l'enseignement
- ◆ Reconnaître les avantages de la virtualisation de l'enseignement
- ◆ Identifier le suivi des progrès des élèves
- ◆ Créer des plateformes de collaboration
- ◆ Comprendre les forums et les chats collaboratifs
- ◆ Établir le champ d'application de l'identité numérique
- ◆ Découvrir l'identité numérique et le blogging
- ◆ Différencier l'identité numérique et les réseaux sociaux
- ◆ Comprendre l'identité numérique et YouTube
- ◆ Connaissance l'identité numérique et le blogging
- ◆ Appliquer les connaissances acquises à l'évaluation directe et indirecte de l'apprentissage, avec une bonne base théorique, afin de résoudre les problèmes qui se posent dans l'environnement de travail, en s'adaptant aux nouveaux défis liés au domaine d'étude
- ◆ Intégrer les connaissances acquises de la technologie éducative, ainsi que réfléchir aux implications de la pratique professionnelle, en y appliquant des valeurs personnelles améliorant ainsi la qualité du service offert
- ◆ Développer des compétences d' Auto-apprentissage qui permettront une formation continue afin d'améliorer la pratique professionnelle quotidienne
- ◆ Différencier les dynamiques liées à la gamification
- ◆ Reconnaître les différents mécanismes qui composent la gamification
- ◆ Distinguer les types de joueurs selon les différents auteurs
- ◆ Analyser les 3 facteurs clés qui démontrent la finalité d'un programme gamifié
- ◆ Découvrir les avantages de la gamification dans différents environnements
- ◆ Identifier les différences entre gamification et ludification
- ◆ 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
- ◆ Élaborer des stratégies pour le *Team Building* en entreprise
- ◆ Évaluer l'application des principaux jeux de société dans l'ABJ
- ◆ Établir des tableaux de compétences
- ◆ 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
- ◆ Développer des stratégies de motivation à travers des défis partagés
- ◆ Appliquer des outils pour favoriser la collaboration numérique
- ◆ Définir des stratégies pour favoriser la motivation dans un groupe de travail
- ◆ Augmenter la capacité à analyser le fonctionnement d'un groupe
- ◆ Aborder les tâches répétitives d'une manière différente
- ◆ Gérer l'environnement de travail de la manière la plus efficace et fonctionnelle possible
- ◆ Acquérir des stratégies pour générer une gamification de qualité



- ◆ Transformer un panneau de contrôle en un scénario entièrement gamifié
- ◆ Travailler avec des applications web et des apps pour gérer le développement du travail basé sur la gamification
- ◆ Acquérir des stratégies pour l'utilisation de différents éléments de gamification
- ◆ Développer des tâches individuelles et leurs rubriques
- ◆ Développer des tâches collectif et leurs rubriques
- ◆ Créer guiones/présentaciones base para vídeos de *flipped classroom*
- ◆ Utiliser *Explain Everything* pour créer des cours audiovisuels
- ◆ 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
- ◆ Créer et gérer une chaîne YouTube
- ◆ Créer et gérer un Podcast
- ◆ Créer des contenus avec *EdPuzzle*
- ◆ Créer des exercices avec *EdPuzzle*
- ◆ Utiliser des outils de conception pour produire des jeux *print and play*
- ◆ Créer du matériel dans Moodle
- ◆ Créer des exercices dans Moodle
- ◆ Créer du matériel en et des exercices sur Google Classroom

04

Direction de la formation

Le corps enseignant du programme comprend d'éminents spécialistes en Enseignement Numérique et Gamification, qui apportent l'expérience de leur travail à cette spécialisation. Par ailleurs, d'autres experts au prestige reconnu participent à sa conception et à son élaboration, complétant ainsi le programme de manière interdisciplinaire. Un corps enseignant composé de spécialistes choisis pour leur parcours professionnel et leurs compétences pédagogiques, qui vous permettront de bénéficier de l'expérience directe des meilleurs du secteur.





“

Apprenez des meilleurs grâce à ce corps enseignant exceptionnel et étendu, formés par les meilleurs professionnels du secteur, qui vous permettra de bénéficier de l'expérience directe des spécialistes les plus renommés dans tous les domaines en Enseignement Numérique et Gamification”

Direction



M. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ◆ Psychologue
- ◆ Expert en identité numérique et maître en communication
- ◆ Marketing Digital et Réseaux Sociaux
- ◆ Chargé de cours en Identité Numérique
- ◆ Responsable des médias sociaux dans une agence de communication
- ◆ Enseignant à Aula Salud



M. Morilla Ordóñez, Javier

- ◆ Apple Distinguished Educator
- ◆ Licence en Histoire
- ◆ Chef d'études au Colegio JABY, spécialiste de la gamification, de la classe inversée et de la transition numérique
- ◆ Auteur de la gamification structurelle "La guerre de Clio" et des ABJ "La flèche du temps", "La cour des miracles" ou "La guerre qui mettrait fin à toutes les guerres"



M. Albiol Martín, Antonio

- Master en Éducation et Technologies de l'Information et de la Communication de l'UOC
- Master of Arts en études littéraires, Bachelor of Arts en philosophie et lettres
- Responsable de CuriosiTIC: Programme d'Intégration des TIC dans les salles de classe de l'École JABY

Professeurs

M. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Doctorat en Psychologie, Master en Neurosciences et Biologie du Comportement
- ♦ Directeur de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias (Chaire ouverte de psychologie et neurosciences) et diffuseur scientifique
- ♦ Programme de Formation en Relations de travail
- ♦ Expert Universitaire en Hypnose Clinique
- ♦ Expert Universitaire en Méthodologie Didactique

M. Fuster García, Carlos

- ♦ Doctorat en Didactiques Spécifiques, spécialisation en Sciences Sociales
- ♦ Licence en Histoire à l' Université de Valence
- ♦ Master en enseignement secondaire et Master en recherche en didactique spécifique du même établissement

M. Cardenal Gonzalez, Jesús

- ♦ Diplômé en psychologie
- ♦ Master en éducation, travail pour DEVIR (leader espagnol des jeux de rôle et de société) et pour la chaîne de magasins de loisirs et de jouets POLY
- ♦ Expert en jeux et en gamification

M. Illán, Raúl

- ♦ Licence en administration et gestion des affaires avec spécialisation en gestion financière (UCM)
- ♦ Étudier une licence en droit et une licence en psychologie (UNED)
- ♦ Congrès International de Mindfulness dans les Organisations et les Entreprises (UNED)
Stress et anxiété : comment en réduire l'impact (UNED) Intelligence appliquée (UNED)
Investigation scientifique du crime (UNED) Bourse et marchés financiers (Bourse de Madrid)
Formation de conseillers financiers (Credit Suisse Private Banking)





Mme López Gómez, Virginia

- ♦ Cofondateur d'Equipo Talentos, spécialisé dans la formation aux activités d'enseignement et d'apprentissage avec des ressources numériques
- ♦ Formateur d'enseignants pour la Communauté de Madrid et la Junte de Andalousie dans des cours de PBL, de création de RRC, de gamification ou de TIC
- ♦ Diplôme en Documentation

M. Martín Centeno, Óscar

- ♦ 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
- ♦ Auteur primé, avec des ouvrages tels que Manual de creación literaria en la era de Internet et Animación a la lectura mediante las nuevas tecnologías
- ♦ Formateur d'enseignants de la Communauté de Madrid dans des cours sur les TIC en classe
- ♦ Ressources Numériques ou encouragement à la lecture à l'ère numérique

M. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingénieur Technique en Informatique de Gestion
- ♦ Master en E-commerce et Spécialiste des dernières technologies appliquées à l'enseignement, Marketing Digitale, développement d'applications web et d'affaires sur Internet

05

Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par une équipe de professionnels issus des meilleurs centres et des meilleures universités du pays. Un corps enseignant qui est conscient de la pertinence actuelle de la spécialisation et de la nécessité d'appuyer chaque étude et son application sur une base scientifique solide fondée sur des preuves, qui a créé un programme didactique dans lequel chaque sujet abordera l'un des aspects pertinents pour le développement d'un professionnel hautement compétent. Tout cela constitue un programme de haute intensité et de qualité inégalée, qui inclut une théorie et une pratique virtuelles de pointe, et qui vous propulsera vers le niveau de maîtrise le plus complet dans ce domaine.



“

Ce Mastère Avancé est une occasion incomparable d'obtenir, en une seule spécialisation, toutes les connaissances nécessaires en Enseignement Numérique et Gamification”

Module 1. Création du conseil: aspects psycho-pédagogiques

- 1.1. Le processus d'apprentissage
 - 1.1.1. Définition de l'apprentissage
 - 1.1.2. Caractéristiques de l'apprentissage
- 1.2. Processus cognitifs de l'apprentissage
 - 1.2.1. Procédures de base
 - 1.2.2. Procédures de niveau supérieur
- 1.3. Cognition et métacognition dans l'apprentissage
 - 1.3.1. Cognition de l'apprentissage
 - 1.3.2. Métacognition dans l'apprentissage
- 1.4. Évaluation de l'apprentissage
 - 1.4.1. Évaluations directes
 - 1.4.2. Évaluations indirectes
- 1.5. Difficultés d'apprentissage
 - 1.5.1. Déficiences de compétences
 - 1.5.2. Difficultés environnementales
- 1.6. Le rôle du jeu dans le Développement
 - 1.6.1. Le rôle de socialisation du jeu
 - 1.6.2. Jeu thérapeutique
- 1.7. Le rôle du jeu dans le apprentissage
 - 1.7.1. Apprentissage par les connaissances
 - 1.7.2. Apprentissage par la procédure
- 1.8. Technologie éducative
 - 1.8.1. École 4.0
 - 1.8.2. Compétences numériques
- 1.9. Difficultés technologiques
 - 1.9.1. Difficultés technologiques
 - 1.9.2. Compétences technologiques
- 1.10. Ressources technologiques
 - 1.10.1. Blogs et Forums
 - 1.10.2. Youtube et Wiki

Module 2. Principes fondamentaux de la Gamification Comment gamifier et ne pas échouer

- 2.1. Gamifier
 - 2.1.1. Qu'est-ce que la gamification?
 - 2.1.2. Qu'est-ce qui n'est pas de la gamification?
- 2.2. Le cerveau en mouvement: modèles comportementaux
 - 2.2.1. Que dois-je faire? Comportements
 - 2.2.2. Pourquoi je me comporte comme ça? Cognitivism
 - 2.2.3. Il me faut de la dopamine! Motivation
- 2.3. Un regard sur l'histoire
 - 2.3.1. Si l'on considère l'histoire de la
 - 2.3.2. Quoi de neuf, mon ami? Le jeu à l'heure actuelle
- 2.4. *Move, move, move...* dynamiques
 - 2.4.1. Pas de cette façon: restrictions ou limitations du jeu
 - 2.4.2. Raconte-moi une histoire: le récit
 - 2.4.3. Avec le cœur: les émotions
 - 2.4.4. Je prends de l'âge: le progrès ou l'évolution du joueur
 - 2.4.5. Parce que je le vauds bien: statut ou reconnaissance
 - 2.4.6. Allez ! Vous aussi?: relations ou interactions sociales
- 2.5. Vous ne pouvez pas manquer... la mécanique!
 - 2.5.1. C'est partil!: défis et objectifs
 - 2.5.2. Superman: la compétition
 - 2.5.3. La Ligue des Hommes Extraordinaires: Coopération
 - 2.5.4. Comment je m'en suis sorti? *Feedback*
 - 2.5.5. Mon testament: récompenses
 - 2.5.6. À mon tour: chacun son tour
- 2.6. Trois "personnes" et un destin: faire le tri entre les joueurs
 - 2.6.1. La théorie de Richard Bartle: votre pari est à 4
 - 2.6.2. La théorie d'Andrzej *Mrczewski*: aller jusqu'à 5
 - 2.6.3. La théorie d'Amy Jo Kim: il en reste à 4 ans



- 2.7. À quel fin?
 - 2.7.1. Motivation: Je t'aime bien...
 - 2.7.2. La loyauté: Reste avec moi...
 - 2.7.3. Optimisation: si nous faisons mieux...
- 2.8. Avantages de la Gamification

Module 3. Éléments et mécanismes du jeu

- 3.1. Jouer avec des concepts et conceptualiser des jeux: une introduction
 - 3.1.1. Qu'est-ce qu'une mécanique de jeu?
 - 3.1.2. Concepts de base
- 3.2. Empezando por el principio: mecánicas básicas
 - 3.2.1. Commencer par le début: la mécanique de base
 - 3.2.1.1. Regroupements:
 - 3.2.1.2. Coopération et concurrence
 - 3.2.2. Le temps
- 3.3. Le hasard et vous: les mécanismes de la randomisation
 - 3.3.1. Le hasard comme ressource
 - 3.3.2. Possibilité, probabilité et certitude
- 3.4. Ensemble mais pas mélangés: mécanique et interaction
 - 3.4.1. Interaction et non-interaction
 - 3.4.2. Le champ d'application
- 3.5. Pas de jeu sans ce 1: interagir avec le système
 - 3.5.1. Ressources
 - 3.5.2. Mécanique de l'espace
 - 3.5.3. *Puzzles* et questions
- 3.6. Pas de jeu sans ce 2: narratif et le jeux de rôle
 - 3.6.1. Mécanismes sociaux
 - 3.6.2. Exposé narratif
- 3.7. De l'entrée au dessert: les mécanismes de récompense et d'achèvement
 - 3.7.1. Les conditions de la victoire
 - 3.7.2. Sistemas comparativos
 - 3.7.3. Victoire et défaite dans les jeux coopératifs
 - 3.7.4. Combinaisons

- 3.8. Il y a quelque chose dehors: des récompenses au-delà du quotidien
 - 3.8.1. Les classiques
 - 3.8.2. D'autres formes de récompense
- 3.9. Des obstacles imprévus et des échecs inattendus: les problèmes et les difficultés
 - 3.9.1. Les jeux n'étaient pas amusants?
 - 3.9.2. Le hasard et son contrôle
 - 3.9.3. Les boules de neige et les puits
 - 3.9.4. Quelle heure est-il?
 - 3.9.5. La fable de la laitière
 - 3.9.6. Alphas, bêtas et versions d'essai

Module 4. Apprentissage par le jeu (ABJ)

- 4.1. Mais savez-vous à quoi nous jouons?
 - 4.1.1. Différences entre la gamification et la ludification
 - 4.1.2. La ludification et les jeux
 - 4.1.3. L'histoire des jeux
- 4.2. A quoi jouons-nous?
 - 4.2.1. En fonction de leurs objectifs
 - 4.2.1.1. Compétitif
 - 4.2.1.2. Collaboration
 - 4.2.2. En fonction de ses éléments
 - 4.2.2.1. Du tableau
 - 4.2.2.2. De cartes
 - 4.2.2.3. De dés
 - 4.2.2.4. Du papier et un crayon
- 4.3. Les tables de nos parents
 - 4.3.1. Les premières civilisations, les premiers jeux
 - 4.3.1.1. *Senet*
 - 4.3.1.2. Jeu royal d'Ur
 - 4.3.2. Mancala
 - 4.3.3. Jeu d'échecs
 - 4.3.4. *Backgammon*
 - 4.3.5. Le Parcheesi
 - 4.3.6. Le jeu de l'oie

- 4.4. Qui veut être millionnaire?
 - 4.4.1. Le jeu de la vie
 - 4.4.1.1. *The Mansion of Happiness*
 - 4.4.1.2. *The Chequered Game of Life*
 - 4.4.1.3. *The Game of Life*
 - 4.4.1.4. Qu'est-ce que nous apprend *The Game of Life* sur les valeurs?
 - 4.4.2. Monopoly
 - 4.4.2.1. *The Landlord's Game*
 - 4.4.2.2. *Finance* et autres
 - 4.4.2.3. Le Monopoly de Darrow
 - 4.4.2.4. Les brevets, les dessins et modèles et les points à surveiller en matière de gamification
 - 4.4.3. *Scrabble*
- 4.5. On a écrit un jeu à succès
 - 4.5.1. *Risk*
 - 4.5.2. *Cluedo*
 - 4.5.3. *Trivial Pursuit*
 - 4.5.4. *Pictionary*
- 4.6. Jeu de guerre/*Wargame* et de la simulation historique
 - 4.6.1. L'origine: *Avalon Hill*
 - 4.6.2. La maturité des *wargames*
 - 4.6.3. La révolution CDG
 - 4.6.4. Les dernières tendances des *wargames*
 - 4.6.5. *Wargames* de miniatures
- 4.7. La société de l'anneau, du crayon et du papier
 - 4.7.1. Le Petit Prince
 - 4.7.2. L'âge d'or et les premières controverses
 - 4.7.3. Le rôle narratif
 - 4.7.4. Les jeux de rôle au XX^e siècle
- 4.8. Il était une fois l'Amérique, *Magic los TCG's* y los *Ameritrash*
 - 4.8.1. *Magic et les TCG*
 - 4.8.1.1. *Magic, the Gathering*
 - 4.8.1.2. Autres TCG
 - 4.8.1.3. LCG

- 4.8.2. *Ameritrash*
 - 4.8.2.1. Concept
 - 4.8.2.2. Développement
- 4.8.3. Mélange Les jeux hybrides
- 4.9. Au-delà des voitures et des saucisses La révolution des jeux de société en Allemagne
 - 4.9.1. L'Allemagne change les règles
 - 4.9.1.1. L'industrie du jouet allemande
 - 4.9.1.2. La considération sociale des jeux de hasard en Allemagne
 - 4.9.1.3. Un autre type de jeu
 - 4.9.2. Les Eurogames
 - 4.9.2.1. La préhistoire
 - 4.9.2.2. Les colons de Catán
 - 4.9.2.3. Les Allemands conquièrent le monde
 - 4.9.2.4. L'âge d'or des Eurogames
 - 4.9.2.5. Eurogames et éducation

Module 5. La gamification en entreprise RH, marketing, ventes

- 5.1. La gamification en entreprise
 - 5.1.1. Pourquoi gamifier en entreprise?
 - 5.1.2. Les superpouvoirs de la gamification (+)
 - 5.1.3. *Kryptonita* de la gamification (-)
- 5.2. Augmenter nos ventes: c'est pour cela que la gamification commerciale est née, n'est ce pas?
- 5.3. Le marketing de l'art du désir
 - 5.3.1. Qu'est ce que tu dis?: communication
 - 5.3.2. Je veux un "like!": médias sociaux
- 5.4. Ressources humaines Gamifier
 - 5.4.1. Vous le valez bien!: attention, gestion et rétention des talents
 - 5.4.2. On est comme ça!: consolider la culture d'entreprise
 - 5.4.3. Je participe!: motivation et conformité à la bureaucratie interne
- 5.5. Et pourquoi pas... les créanciers!

Module 6. La gamification en entreprise II: la gestion d'équipe

- 6.1. Comment jouez-vous à ce jeu?
 - 6.1.1. Concepts généraux
 - 6.1.2. Narration pour la gamification conjointe
 - 6.1.3. Gestion gamifiée des tâches
 - 6.1.4. Le suivi des actions
- 6.2. Ici, tout le monde joue
 - 6.2.1. Motivation par des défis communs
 - 6.2.2. Itinéraire du travail en tant que voyage partagé
 - 6.2.3. La collaboration dans le village numérique
- 6.3. Nous avons atteint le sommet
 - 6.3.1. Localiser les nœuds pour motiver l'ensemble du réseau
 - 6.3.2. Transformer les tâches répétitives en défis stimulants
 - 6.3.3. Transformer l'environnement par des actions conjointes
 - 6.3.4. Comment faire de la collaboration une situation gagnant-gagnant?
 - 6.3.5. Possibilités de transformer une tâche minuscule en une tâche transformatrice
 - 6.3.6. Milieux informels: conversation guidée par des stratégies de gamification
- 6.4. Nous avons eu une idée géniale
 - 6.4.1. L'histoire évolue avec la participation de tous
 - 6.4.2. La narrativa se convierte en nuestro diagrama de Gantt
 - 6.4.3. La gestion du travail par la gestion de l'histoire
- 6.5. Remonter le score
 - 6.5.1. Des badges axés sur la gestion, et non sur le prix
 - 6.5.2. Une procuration est une lettre de responsabilité
 - 6.5.3. Les stratégies de mise en place de canaux permettant de tirer parti de l'autonomie de gestion
- 6.6. Je viens de passer d'un écran à l'autre
 - 6.6.1. Concept de niveau dans le cadre du travail commun
 - 6.6.2. Possibilités de fractionnement des fonctions sur la base de différents niveaux
- 6.7. Conseil des sages
 - 6.7.1. Une communauté qui travaille en coopération apprend aussi en coopération
 - 6.7.2. Comment faire le lien entre les connaissances individuelles et le récit commun?
 - 6.7.3. Les formules pour le partage des connaissances, pour l'enseignement interne et pour la motivation des personnes clés

- 6.8. Cette équipe fonctionne parce que nous n'avons rien en commun
 - 6.8.1. Les rôles au travail basés sur les rôles de jeu
 - 6.8.2. Les caractéristiques des différents rôles dans le récit partagé
 - 6.8.3. Les personnes qui génèrent des histoires: des torsions narratives à partir d'une contribution individuelle
- 6.9. Les tours du magicien
 - 6.9.1. Transformer un panneau de contrôle en un scénario gamifié
 - 6.9.2. Les applications web et les applications pour gérer la gamification
 - 6.9.3. Environnements virtuels et environnements physiques, la relation et la connexion entre eux
- 6.10. Comptons les chiffres
 - 6.10.1. Bilan initial: le point de départ de notre histoire
 - 6.10.2. Évaluation du processus: évaluer le développement de la narration pour évaluer la performance et faire des ajustements
 - 6.10.3. Examiner l'efficacité des processus
 - 6.10.4. L'examen des rôles comme formule d'évaluation du travail individuel
 - 6.10.5. L'évaluation de la connexion entre les différents participants et leur facilité à rendre les processus fluides
 - 6.10.6. Évaluation de la réalisation du défi
 - 6.10.6.1. Montage de l'évaluation finale
 - 6.10.6.2. Célébration conjointe des défis atteints
 - 6.10.7. Des résultats mesurables
 - 6.10.7.1. Les niveaux
 - 6.10.7.2. Les médailles
 - 6.10.7.3. Les points

Module 7. Comment organiser une école digitale

- 7.1. Avant de démarrer
 - 7.1.1. L'éducation dans la société numérique
 - 7.1.2. Qu'est-ce qu'une école numérique?
- 7.2. L'institution dans la société numérique
 - 7.2.1. Le dynamisme de l'équipe de direction
 - 7.2.2. Le rôle clé des enseignants
 - 7.2.3. Les familles et les écoles dans la société numérique

- 7.3. Los alumnos de la *iGénération* o Génération Z
 - 7.3.1. Mythes et réalités sur les natifs du numérique
 - 7.3.2. L'apprentissage dans la société numérique
 - 7.3.3. Le *m-learning*
 - 7.3.4. Le cheval de Troie?
- 7.4. De quoi mon centre a-t-il besoin?
 - 7.4.1. Philosophie de l'éducation
 - 7.4.2. "Qui marche beaucoup et lit beaucoup, voit beaucoup et sait beaucoup"
- 7.5. Analysons avant de commencer
 - 7.5.1. Priorités
 - 7.5.2. Les décisions fondamentales
 - 7.5.2.1. Caddies ou rapport 1:1?
 - 7.5.2.2. Quel modèle concret choisissons-nous?
 - 7.5.2.3. PDI ou télévision? Ni l'un ni l'autre?
 - 7.5.3. Planification
- 7.6. Le design, clé de la mise en œuvre
 - 7.6.1. Le DEP
 - 7.6.2. Que sont les identifiants ID gérés de Apple?
 - 7.6.3. Systèmes de gestion des dispositifs
 - 7.6.4. *Apple School Manager*
 - 7.6.5. Achats en gros
- 7.7. L'importance d'une bonne base: le développement
 - 7.7.1. Connectivité
 - 7.7.2. L'humain: la communauté éducative
 - 7.7.3. Organisation
 - 7.7.4. Formation
- 7.8. Pourquoi choisir un iPad pour la classe?
 - 7.8.1. Les critères technopédagogiques
 - 7.8.2. Autres considérations
 - 7.8.3. Objections typiques
- 7.9. La carte au trésor
 - 7.9.1. La suite bureautique d'Apple
 - 7.9.1.1. *Pages*
 - 7.9.1.2. *Keynote*
 - 7.9.1.3. *Numbers*

- 7.9.2. Apps pour la création multimédia
 - 7.9.2.1. *iMovie*
 - 7.9.2.2. *Garage Band*
- 7.9.3. La salle de classe entre les mains de l'enseignant
 - 7.9.3.1. Gestion des enseignants: salle de classe
 - 7.9.3.2. iTunes U comme environnement d'apprentissage virtuel
- 7.9.4. *Swift Playgrounds* et *LEGO*
- 7.10. Évaluation et continuité du programme
 - 7.10.1. Évaluation intempesive
 - 7.10.2. Les engagements pour le nouveau cycle

Module 8. Nouvelle époque, nouveaux étudiants

- 8.1. Nouvelle époque, nouveaux étudiants
 - 8.1.1. Les virtualités et les limites des apprenants à l'ère numérique
 - 8.1.2. PISA, une référence pour l'éducation aujourd'hui
 - 8.1.3. Autres critères de référence actuels en matière d'éducation
- 8.2. Qu'ils soient qualifiés, mais aussi heureux
 - 8.2.1. La compétence numérique comme le principal axe transversale d'apprentissage
 - 8.2.2. Les dimensions de la compétence numérique
 - 8.2.3. Si on cherche le bonheur sur Google, on ne le trouvera pas
- 8.3. Des apprenants actifs et autonomes
 - 8.3.1. L'apprentissage par projet dans le contexte numérique
 - 8.3.2. Autres méthodologies actives
 - 8.3.3. L'apprentissage autonome au XXI^e siècle
- 8.4. Vous ne pouvez pas le faire seul, mais avec vos amis c'est possible
 - 8.4.1. Éléments clés de l'apprentissage coopératif dans le contexte numérique
 - 8.4.2. Google suite pour l'apprentissage coopératif
- 8.5. Des apprenants créatifs et communicatifs
 - 8.5.1. Le récit numérique
 - 8.5.2. Le format audiovisuel
 - 8.5.3. *Flipped Classroom (Classe inversée)*
- 8.6. Nos élèves ont-ils suffisamment de stimulants?
 - 8.6.1. Les ressources pour parler la même langue que les élèves
 - 8.6.2. Le bon usage du tableau blanc interactif
 - 8.6.3. Se projeter ou ne pas se projeter, telle est la question

- 8.7. Les ennemis de l'ennui
 - 8.7.1. Concours et défis
 - 8.7.2. Personnages, scénarios et pouvoirs
- 8.8. Aimer, partager, commenter
 - 8.8.1. Réseaux sociaux
 - 8.8.2. Environnements d'apprentissage social et plateformes de gamification
- 8.9. Faites leur des feedback
 - 8.9.1. Évaluation basée sur les compétences
 - 8.9.2. Auto-évaluation et co-évaluation
 - 8.9.3. L'hétéro-évaluation gamifiée
- 8.10. Les démonstrations de jeu
 - 8.10.1. En classe
 - 8.10.2. Au domicile
 - 8.10.3. Les jeux de tables

Module 9. Le professeur dans l'école numérique

- 9.1. Repenser l'éducation: pour une société mondiale vers 2030
 - 9.1.1. De quelle éducation avons-nous besoin pour le XXI^e siècle?
 - 9.1.2. Éducation à la citoyenneté mondiale
 - 9.1.3. Le rôle du numérique à l'école
 - 9.1.4. Défis et objectifs de l'éducation au XXI^e siècle
- 9.2. Compétences en matière d'enseignement Numérique
 - 9.2.1. Être compétent en éducation
 - 9.2.2. La technologie numérique éducative
 - 9.2.3. Les modèles de distribution des TIC à l'École
 - 9.2.4. Les compétences en matière d'enseignement numérique
- 9.3. La formation des enseignants dans l'école numérique
 - 9.3.1. La formation des enseignants: bref état des lieux
 - 9.3.2. Le rôle de l'enseignants au XXI^e siècle
 - 9.3.3. Les compétences des enseignants dans l'école numérique
 - 9.3.4. Portfolio les Compétences en Enseignement Numérique

- 9.4. L'inefficacité de l'enseignant isolé
 - 9.4.1. Le projet éducatif et le projet de programme d'études
 - 9.4.2. La Culture des groupes de travail
 - 9.4.3. La technologie au service du travail coopératif: gestion, formation et collaboration
- 9.5. TPACK: un modèle pour l'enseignant d'aujourd'hui
 - 9.5.1. Le modèle TPACK
 - 9.5.2. Types de connaissances pour l'utilisation du modèle TPACK
 - 9.5.3. L'application du modèle TPACK
- 9.6. Des Matériaux créatifs et communicatifs
 - 9.6.1. La récit numérique en classe
 - 9.6.2. Les livres numériques dans les écoles
 - 9.6.3. Création de ressources éducatives libres
 - 9.6.4. Visualisation des pensées et des idées
 - 9.6.5. La storytelling vidéo
 - 9.6.6. Le jeu vidéo
- 9.7. L'évaluation à l'ère numérique
 - 9.7.1. Pour une évaluation authentique de l'apprentissage
 - 9.7.2. Contributions technologiques à l'évaluation
 - 9.7.3. Outils d'évaluation utilisant les technologies éducatives
 - 9.7.4. Évaluation par rubrique électronique
- 9.8. Des plateformes numériques pour la communication entre enseignants et élèves
 - 9.8.1. L'introduction aux plateformes virtuelles dans l'éducation
 - 9.8.2. Les dimensions pédagogiques des classes virtuelles
 - 9.8.3. La planification didactique d'une classe virtuelle
 - 9.8.4. Les plateformes pour la création d'une classe virtuelle
- 9.9. Les familles et les écoles: réduire la fracture numérique
 - 9.9.1. Le rôle du numérique à l'école numérique
 - 9.9.2. L'importance des relations dans l'environnement éducatifs
 - 9.9.3. Les plateformes de communication entre la famille et l'école
- 9.10. Les ressources pour l'enseignement à l'ère de la connaissance
 - 9.10.1. Enseigner à penser à travers le curriculum
 - 9.10.2. La taxonomie de Bloom à l'ère numérique
 - 9.10.3. L'Unité d'Enseignement Intégré comme instrument de planification
 - 9.10.4. Redéfinir l'examen en tant qu'outil d'évaluation

Module 10. Études de cas

- 10.1. Quoi de neuf, docteur? Le besoin d'innovation
- 10.2. Jouons à retourner la classe: approche et objectifs de l'innovation dans la classe: une gamification avec le *flipped classroom*
- 10.3. Comment concevoir "Les guerres Clio" et ne pas succomber à la tentation?: les outils
 - Partie I Conception de la gamification
 - 10.3.1. Vidéos narratives
 - 10.3.2. Le suivi
 - 10.3.3. Les récompenses
 - Partie II Conception de la gamification
- 10.4. Comment concevoir "Les Guerres Clio" et ne pas succomber à la tentation?: les outils
- 10.5. Le bricolage dans la Gamificación Maintenance, évaluation et mise à jour des "Les guerres Clio"
- 10.6. Jouer avec l'histoire Partie I. Créer des jeux pour l'apprentissage en classe: La Cour des Miracles
- 10.7. 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
- 10.8. *Knock, knock, knocking on the escape room door*. Conception d'une *escape room* en classe et sa réalisation dans un système de gamification
- 10.9. A l'envers Développer des leçons vidéo
- 10.10. La vidéo *killed the radio star*. Travailler avec des leçons vidéo

Module 11. Le modèle d'apprentissage numérique

- 11.1. Définition de l'apprentissage
 - 11.1.1. Connaître l'apprentissage
 - 11.1.2. Types d'apprentissage
- 11.2. Évolution des processus psychologiques dans l'apprentissage
 - 11.2.1. L'origine des processus psychologiques dans l'apprentissage
 - 11.2.2. Évolution des processus psychologiques dans l'apprentissage
- 11.3. Le contexte éducatif
 - 11.3.1. Les caractéristiques de l'éducation non formelle
 - 11.3.2. Les caractéristiques de l'éducation formelle

- 11.4. Technologie éducative
 - 11.4.1. École 4.0
 - 11.4.2. Compétences numériques
- 11.5. Difficultés technologiques
 - 11.5.1. Difficultés technologiques
 - 11.5.2. Compétences technologiques
- 11.6. Ressources technologiques
 - 11.6.1. Blogs et Forums
 - 11.6.2. Youtube et Wiki
- 11.7. L'enseignement à distance
 - 11.7.1. Les caractéristiques qui définissent l'enseignement à distance
 - 11.7.2. Les avantages et inconvénients de l'enseignement à distance
- 11.8. *Blended Learning*
 - 11.8.1. Les caractéristiques qui définissent l'enseignement à distance
 - 11.8.2. Avantages et inconvénients de l'enseignement à distance
- 11.9. L'enseignement virtuel
 - 11.9.1. Caractéristiques qui définissent l'enseignement à distance
 - 11.9.2. Avantages et inconvénients de l'enseignement à distance
- 11.10. Les réseaux sociaux
 - 11.10.1. Facebook et la psychologie
 - 11.10.2. Twitter et la psychologie

Module 12. Les nouveaux modèles d'enseignement

- 12.1. L'enseignement classique
 - 12.1.1. Les avantages et inconvénients
 - 12.1.2. Les nouveaux défis de l'enseignement
- 12.2. L'éducation 4.0
 - 12.2.1. Avantages et inconvénients
 - 12.2.2. La nécessité du recyclage
- 12.3. Le modèle de communication 4.0
 - 12.3.1. Abandon des cours magistraux
 - 12.3.2. Dispositifs dans la salle de classe

- 12.4. Les nouveaux défis
 - 12.4.1. Formation continue des enseignants
 - 12.4.2. Évaluation de l'apprentissage
- 12.5. Externalisation de l'enseignement
 - 12.5.1. Programmes d'interéchange
 - 12.5.2. Le réseau collaboratif
- 12.6. Internet et enseignement traditionnel
 - 12.6.1. Les défis de l'éducation avec le livre
 - 12.6.2. La réalité augmentée en classe
- 12.7. Les nouveaux rôles de l'enseignant 4.0
 - 12.7.1. Dynamiseur de salle de classe
 - 12.7.2. Gestionnaire de contenu
- 12.8. Les nouveaux rôles de l'apprenant 4.0
 - 12.8.1. Le passage d'un modèle passif à un modèle actif
 - 12.8.2. L'introduction du modèle coopératif
 - 12.8.3. La création de contenu par les enseignants
 - 12.8.4. Les supports interactifs
 - 12.8.5. Les sources de consultation
- 12.9. La nouvelle évaluation de l'apprentissage
 - 12.9.1. L'évaluation du produit technologique
 - 12.9.2. L'élaboration du contenu par les apprenants

Module 13. Google *GSuite for Education*

- 13.1. Univers Google
 - 13.1.1. Histoire de Google
 - 13.1.2. Le rôle de Google aujourd'hui
 - 13.1.3. L'importance d'un partenariat avec Google
 - 13.1.4. Catalogue d'applications Google
 - 13.1.5. Résumé
- 13.2. Google et l'éducation
 - 13.2.1. L'implication de Google dans l'éducation
 - 13.2.2. Procédures de candidature dans votre école
 - 13.2.3. Versions et types d'assistance technique
 - 13.2.4. Premiers pas avec la console de gestion *GSuite*
 - 13.2.5. Utilisateurs et groupes
 - 13.2.6. Résumé

- 13.3. *GSuite*, utilisation avancée
 - 13.3.1. Profils
 - 13.3.2. Rapports
 - 13.3.3. Fonctions de l'administrateur
 - 13.3.4. Gestion des dispositifs
 - 13.3.5. Sécurité
 - 13.3.6. Domaines
 - 13.3.7. Migration des données
 - 13.3.8. Groupes et listes de diffusion
 - 13.3.9. Politique de Confidentialité et de protection des données
 - 13.3.10. Résumé
- 13.4. Outils pour la recherche d'informations dans la classe
 - 13.4.1. Moteur de recherche Google
 - 13.4.2. Recherche avancée d'informations
 - 13.4.3. Intégration des moteurs de recherche
 - 13.4.4. Google Chrome
 - 13.4.5. Google News
 - 13.4.6. Google Maps
 - 13.4.7. Youtube
 - 13.4.8. Résumé
- 13.5. Outils Google pour la communication en classe
 - 13.5.1. Introduction à Google Classroom
 - 13.5.2. Instructions pour les enseignants
 - 13.5.3. Instructions pour les étudiants
 - 13.5.4. Résumé
- 13.6. Google Classroom: Utilisations avancées et composants supplémentaires
 - 13.6.1. Utilisations avancées de Google Classroom
 - 13.6.2. *Flubaroo*
 - 13.6.3. *FormLimiter*
 - 13.6.4. *Autocrat*
 - 13.6.5. *Doctopus*
 - 13.6.6. Résumé

- 13.7. Outils pour l'organisation de l'information
 - 13.7.1. Premiers pas Google Drive
 - 13.7.2. Organisation des fichiers et des dossiers
 - 13.7.3. Partage de fichiers
 - 13.7.4. Stockage
 - 13.7.5. Résumé
- 13.8. Outils Google pour le travail collaboratif
 - 13.8.1. Calendar
 - 13.8.2. *Google Sheets*
 - 13.8.3. Google Docs
 - 13.8.4. Google Presentations
 - 13.8.5. Google Forms
 - 13.8.6. Résumé

Module 14. Les TIC et et leur application pratique et interactive

- 14.1. Les nouvelles technologies dans l'éducation
 - 14.1.1. Le contexte éducatif 2.0
 - 14.1.2. Pourquoi utiliser les TIC?
 - 14.1.3. Les compétences numériques des enseignants et des élèves
 - 14.1.4. Résumé
- 14.2. Les TIC en classe et leur application
 - 14.2.1. Livre digital
 - 14.2.2. Tableau blanc numérique
 - 14.2.3. Sac à dos digital
 - 14.2.4. Dispositifs mobiles
 - 14.2.5. Résumé
- 14.3. Les TIC sur le web et leur application
 - 14.3.1. Naviguer, rechercher et filtrer des informations
 - 14.3.2. Softwares éducatifs
 - 14.3.3. Activités guidées sur Internet
 - 14.3.4. Blogs et sites web éducatifs
 - 14.3.5. Wikis des professeurs de langues et de littérature
 - 14.3.6. Plateformes d'apprentissage: *Moddle* et *Schoology*

- 14.3.7. Google Classroom
- 14.3.8. Google Docs
- 14.3.9. *MOOC*
- 14.3.10. Résumé
- 14.4. Les réseaux sociaux et leurs applications dans l'enseignement
 - 14.4.1. Introduction aux réseaux sociaux
 - 14.4.2. Facebook
 - 14.4.3. Twitter
 - 14.4.4. Instagram
 - 14.4.5. LinkedIn
 - 14.4.6. Résumé
- 14.5. Nouvelles méthodologies en classe
 - 14.5.1. Schémas, cartes conceptuelles et mentales
 - 14.5.2. Infographies
 - 14.5.3. Présentations et textes en mouvement
 - 14.5.4. Création de tutoriels vidéo
 - 14.5.5. Gamification
 - 14.5.6. *Flipped classroom*
 - 14.5.7. Résumé
- 14.6. Conception d'activités de collaboration
 - 14.6.1. Création d'activités de collaboration
 - 14.6.2. Lire et écrire avec les TIC
 - 14.6.3. Développer le dialogue et les capacités de raisonnement grâce aux TIC
 - 14.6.4. Attention à la diversité du groupe
 - 14.6.5. Programmation et suivi des activités
 - 14.6.6. Résumé
- 14.7. Évaluation des TIC
 - 14.7.1. Systèmes d'évaluation des TIC
 - 14.7.2. Le *e-Portfolio*
 - 14.7.3. Auto-évaluation, évaluation par les pairs et retour d'information
 - 14.7.4. Résumé

- 14.8. Les risques potentiels du web
 - 14.8.1. Filtrer l'information et l'intoxication
 - 14.8.2. Distracteurs sur le web
 - 14.8.3. Suivi des activités
 - 14.8.4. Résumé
- 14.9. Mes ressources TIC
 - 14.9.1. Stockage et récupération des ressources, matériaux et outils
 - 14.9.2. Mise à jour des ressources, matériels et outils
 - 14.9.3. Résumé

Module 15. Les TIC dans l'orientation scolaire

- 15.1. La technologie dans l'éducation
 - 15.1.1. Histoire et évolution de la technologie
 - 15.1.2. Nouveaux défis
 - 15.1.3. Résumé
- 15.2. Internet à l'école
 - 15.2.1. Histoire et premières années de l'internet
 - 15.2.2. L'impact d'Internet dans l'éducation
 - 15.2.3. Résumé
- 15.3. Dispositifs pour les enseignants et les élèves
 - 15.3.1. Dispositifs dans la salle de classe
 - 15.3.2. Le tableau blanc électronique
 - 15.3.3. Dispositifs pour les élèves
 - 15.3.4. Les tablettes
 - 15.3.5. 7 façons d'utiliser les appareils mobiles en classe
 - 15.3.6. Résumé
- 15.4. Tutorat en ligne
 - 15.4.1. Pourquoi donner des cours particuliers en ligne?
 - 15.4.2. Adaptation des élèves
 - 15.4.3. Avantages et inconvénients
 - 15.4.4. Tâches du tuteur
 - 15.4.5. Mise en œuvre
 - 15.4.6. Résumé

- 15.5. Créativité à l'école
 - 15.5.1. La créativité dans les écoles
 - 15.5.2. La pensée latérale pratique
 - 15.5.3. Les premiers professeurs de technologie
 - 15.5.4. Le nouveau profil d'enseignant
 - 15.5.5. Résumé
- 15.6. Les parents et les enseignants en tant que migrants numériques
 - 15.6.1. Les natifs vs. les migrants numériques
 - 15.6.2. La technologie au service des migrants numériques
 - 15.6.3. Développement et amélioration des natifs du numérique
 - 15.6.4. Résumé
- 15.7. Utilisation responsable des nouvelles technologies
 - 15.7.1. Confidentialité
 - 15.7.2. Protection des données
 - 15.7.3. Cybercriminalité
 - 15.7.4. Résumé
- 15.8. Dépendances et pathologies
 - 15.8.1. Définition de la dépendance aux technologies
 - 15.8.2. Éviter la dépendance
 - 15.8.3. Comment sortir d'une dépendance?
 - 15.8.4. Les nouvelles pathologies causées par la technologie
 - 15.8.5. Résumé
- 15.9. Quelques projets et expériences en matière d'orientation et de TIC
 - 15.9.1. Introduction
 - 15.9.2. "My vocational e-portfolio" (MYVIP)
 - 15.9.3. MyWayPass. Plateformes gratuites pour la prise de décision
 - 15.9.4. Au son de la cloche
 - 15.9.5. Sociescuela
 - 15.9.6. Orientaline
 - 15.9.7. Salon virtuel pour étudiants
 - 15.9.8. Résumé
- 15.10. Quelques ressources numériques pour l'orientation scolaire
 - 15.10.1. Introduction
 - 15.10.2. Associations et portails d'intérêt dans le domaine de l'orientation
 - 15.10.3. Blogs
 - 15.10.4. Wikis
 - 15.10.5. Réseaux sociaux des professionnels ou des institutions de l'orientation professionnelle
 - 15.10.6. Les groupes Facebook
 - 15.10.7. Les applications associées au domaine de l'orientation
 - 15.10.8. Des hashtags intéressants
 - 15.10.9. Autres ressources TIC
 - 15.10.10. Environnements d'apprentissage personnels dans l'orientation; l'orientaPLE

Module 16. Identité numérique et stratégie de marque numérique

- 16.1. L'Identité Numérique
 - 16.1.1. Définition de la l'Identité Numérique
 - 16.1.2. Gestion de l'Identité Numérique dans l'éducation
 - 16.1.3. Domaines d'application de l'Identité Numérique
 - 16.1.4. Résumé
- 16.2. Blogs
 - 16.2.1. Introduction aux blogs dans l'éducation
 - 16.2.2. Blogs et Identité Numérique
 - 16.2.3. Résumé
- 16.3. Rôles en Identité Numérique
 - 16.3.1. L'Identité Numérique des étudiants
 - 16.3.2. L'Identité Numérique des enseignants
 - 16.3.3. Résumé
- 16.4. Branding
 - 16.4.1. Qu'est ce que le Branding Digital
 - 16.4.2. Comment travailler le Branding Digital
 - 16.4.3. Résumé

- 16.5. Comment se positionner dans l'enseignement numérique
 - 16.5.1. Introduction à SEO
 - 16.5.2. Positionnement d'un blog
 - 16.5.3. Introduction à l'image de marque personnelle
 - 16.5.4. Histoires de réussite de l'image de marque des enseignants
 - 16.5.5. Utilisations typiques
 - 16.5.6. Résumé
- 16.6. Réputation des sites Internet
 - 16.6.1. Réputation Online vs. Réputation physique
 - 16.6.2. La réputation en ligne dans l'enseignement
 - 16.6.3. Gestion de crise et réputation en ligne
 - 16.6.4. Résumé
- 16.7. La communication digitale
 - 16.7.1. Communication digitale
 - 16.7.2. La communication personnelle et l'Identité Numérique
 - 16.7.3. La communication d'entreprise et l'Identité Numérique
 - 16.7.4. Les outils de communication des enseignants
 - 16.7.5. Les Protocoles de communication des enseignants
 - 16.7.6. Résumé
- 16.8. Les outils de communication
 - 16.8.1. Plan de Communication
 - 16.8.2. Les questionnaires de messagerie instantanée
 - 16.8.3. Courrier électronique
 - 16.8.4. L'agenda numérique sur les nouvelles plateformes
 - 16.8.5. La vidéoconférence
 - 16.8.6. Résumé
- 16.9. Évaluation des TIC
 - 16.9.1. Systèmes d'évaluation des TIC
 - 16.9.2. Le *e-Portfolio*
 - 16.9.3. Auto-évaluation, évaluation par les pairs et retour d'information
 - 16.9.4. Résumé
- 16.10. Les ressources pour la gestion des matériaux
 - 16.10.1. Le stockage et la récupération des ressources, des matériaux et des outils
 - 16.10.2. Mise à jour des ressources, matériels et outils
 - 16.10.3. Résumé

Module 17. Les réseaux sociaux et les Blogs d'enseignements

- 17.1. Réseaux sociaux
 - 17.1.1. Origine et évolution
 - 17.1.2. Réseaux sociaux pour enseignants
 - 17.1.3. Stratégie, analyse et contenu
 - 17.1.4. Résumé
- 17.2. Facebook
 - 17.2.1. L'origine et évolution de Facebook
 - 17.2.2. Les pages Facebook pour la diffusion scolaire
 - 17.2.3. Les groupes
 - 17.2.4. Recherche et bases de données Facebook électroniques
 - 17.2.5. Outils
 - 17.2.6. Résumé
- 17.3. Twitter
 - 17.3.1. L'origine et évolution de Twitter
 - 17.3.2. Les Profils Twitter pour la diffusion scolaire
 - 17.3.3. Recherche et bases de données Twitter électroniques
 - 17.3.4. Outils
 - 17.3.5. Résumé
- 17.4. LinkedIn
 - 17.4.1. L'origine et évolution de LinkedIn
 - 17.4.2. Profil du professeur sur LinkedIn
 - 17.4.3. Les groupes LinkedIn
 - 17.4.4. Recherche et bases de données sur LinkedIn
 - 17.4.5. Outils
 - 17.4.6. Résumé
- 17.5. Youtube
 - 17.5.1. L'origine et évolution de Youtube
 - 17.5.2. Les chaînes de Youtube pour la diffusion scolaire
 - 17.5.3. Les outils pour l'utilisation de Youtube
 - 17.5.4. Résumé

- 17.6. Instagram
 - 17.6.1. L'origine et évolution de Instagram
 - 17.6.2. Les profils Instagram pour la diffusion scolaire
 - 17.6.3. Outils
 - 17.6.4. Résumé
- 17.7. Contenu multimédia
 - 17.7.1. Photographie
 - 17.7.2. Infographies
 - 17.7.3. Vidéos
 - 17.7.4. Vidéos en direct
 - 17.7.5. Résumé
- 17.8. Blog et gestion des réseaux sociaux
 - 17.8.1. Les règles basiques en gestion de réseaux sociaux
 - 17.8.2. Leur utilisations dans l'enseignement
 - 17.8.3. Les outils pour la création de contenu
 - 17.8.4. Les outils de gestion des réseaux sociaux
 - 17.8.5. Astuces des réseaux sociaux
 - 17.8.6. Résumé
- 17.9. Les outils d'analyse
 - 17.9.1. Qu'est-ce que nous analysons?
 - 17.9.2. *Google analytics*
 - 17.9.3. Résumé
- 17.10. La communication et la réputation
 - 17.10.1. Gestion des sources
 - 17.10.2. Protocoles de communication
 - 17.10.3. Gestion de crise
 - 17.10.4. Résumé

Module 18. L'environnement Apple dans l'éducation

- 18.1. Les dispositifs mobiles dans l'éducation
 - 18.1.1. Le *m-learning*
 - 18.1.2. Une décision problématique
- 18.2. Pourquoi choisir un iPad pour la classe?
 - 18.2.1. Les critères technopédagogiques
 - 18.2.2. Autres considérations
 - 18.2.3. Objections typiques

- 18.3. De quoi mon centre a-t-il besoin?
 - 18.3.1. Philosophie de l' éducation
 - 18.3.2. "Qui marche beaucoup et lit beaucoup, voit beaucoup et sait beaucoup"
- 18.4. Concevoir son propre modèle
 - 18.4.1. Priorités
 - 18.4.2. Les décisions fondamentales
 - 18.4.2.1. Caddies ou rapport 1:1?
 - 18.4.2.2. Quel modèle concret choisissons-nous?
 - 18.4.2.3. PDI ou télévision? Ni l'un ni l'autre?
 - 18.4.3. Planification
- 18.5. L'écosystème éducatif d'Apple
 - 18.5.1. Le DEP
 - 18.5.2. Systèmes de gestion des dispositifs
 - 18.5.3. Que sont les identifiants ID gérés de Apple?
 - 18.5.4. *Apple School Manager*
- 18.6. Autres facteurs de développement critique
 - 18.6.1. Technique: connectivité
 - 18.6.2. L'humain: la communauté éducative
 - 18.6.3. Organisation
- 18.7. La salle de classe entre les mains de l'enseignant
 - 18.7.1. La gestion des enseignants: classe e *iDoceo*
 - 18.7.2. iTunes U comme environnement d'apprentissage virtuel
- 18.8. La carte au trésor
 - 18.8.1. La suite bureautique d'Apple
 - 18.8.1.1. *Pages*
 - 18.8.1.2. *Keynote*
 - 18.8.1.3. *Numbers*
 - 18.8.2. Applications de production multimédia
 - 18.8.2.1. *iMovie*
 - 18.8.2.2. *Garage Band*
- 18.9. Apple et les méthodologies émergentes
 - 18.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything y EdPuzzle*
 - 18.9.2. Gamification: *Kahoot y Plickers*

- 18.10. Tout le monde peut programmer
 - 18.10.1. *Swift playgrounds*
 - 18.10.2. Évaluation intempestive

Module 19. L'innovation technologique dans l'éducation

- 19.1. Avantages et inconvénients de l'utilisation technologies dans Éducation
 - 19.1.1. La technologie comme moyen d'éducation
 - 19.1.2. Avantages de l'utilisation
 - 19.1.3. Inconvénients et dépendances
 - 19.1.4. Résumé
- 19.2. Neurotechnologie éducative
 - 19.2.1. Neurosciences
 - 19.2.2. La neurotechnologie
 - 19.2.3. Résumé
- 19.3. Programmation dans le domaine de l'Éducation
 - 19.3.1. Avantages de la programmation dans l'Éducation
 - 19.3.2. Plate-forme Scratch
 - 19.3.3. Confection du premier "Hola Mundo"
 - 19.3.4. Commandes, paramètres et événements
 - 19.3.5. Exportation de projets
 - 19.3.6. Résumé
- 19.4. Introduction à la *Flipped Classroom*
 - 19.4.1. Sur quoi se base-t-elle?
 - 19.4.2. Exemples d'utilisation
 - 19.4.3. Enregistrement vidéo
 - 19.4.4. Youtube
 - 19.4.5. Résumé
- 19.5. Introduction à la Gamification
 - 19.5.1. Qu'est-ce que la Gamification?
 - 19.5.2. Outils de gamification
 - 19.5.3. Les Success Stories
 - 19.5.4. Résumé
- 19.6. Introduction à la Robotique
 - 19.6.1. L'importance de la robotique dans l'éducation
 - 19.6.2. Arduino (hardware)
 - 19.6.3. Arduino (langage de programmation)
 - 19.6.4. Résumé
- 19.7. Introduction à la Réalité Augmentée
 - 19.7.1. Qu'est-ce que la RA?
 - 19.7.2. Quels sont ses avantages dans l'éducation?
 - 19.7.3. Résumé
- 19.8. Comment développer vos propres applications de RA?
 - 19.8.1. Réalité Augmentée Professionnelle
 - 19.8.2. *Unity/Vuforia*
 - 19.8.3. Exemples d'utilisation
 - 19.8.4. Résumé
- 19.9. *Samsung Virtual School Suitcase*
 - 19.9.1. Apprentissage immersif
 - 19.9.2. Le sac à dos du futur
 - 19.9.3. Résumé
- 19.10. Conseils et exemples d'utilisation en classe
 - 19.10.1. Combinaison d'outils d'innovation en classe
 - 19.10.2. Exemples concrets
 - 19.10.3. Résumé

Module 20. Les TIC comme outil de gestion et de planification

- 20.1. Outils TIC du centre éducatif
 - 20.1.1. Le facteur de rupture des TIC
 - 20.1.2. Objectifs des TIC
 - 20.1.3. La bonne pratique dans l'utilisation des TIC
 - 20.1.4. Les critères pour le choix des outils
 - 20.1.5. Protection des données
 - 20.1.6. Sécurité
 - 20.1.7. Résumé
- 20.2. Communication
 - 20.2.1. Plan de Communication
 - 20.2.2. Les gestionnaires de messagerie instantanée
 - 20.2.3. La vidéoconférence
 - 20.2.4. Accès à distance aux dispositifs
 - 20.2.5. Plateformes de gestion scolaire
 - 20.2.6. Autres moyens
 - 20.2.7. Résumé
- 20.3. Courrier électronique
 - 20.3.1. Les gestionnaires de courrier électronique
 - 20.3.2. Réponses, transmission
 - 20.3.3. Les signatures
 - 20.3.4. Les signatures
 - 20.3.5. Les règles
 - 20.3.6. Les listes de diffusion
 - 20.3.7. Les alias
 - 20.3.8. Les outils avancés
 - 20.3.9. Résumé
- 20.4. Génération de documents
 - 20.4.1. Les traitements de texte
 - 20.4.2. Les tableaux de calcul
 - 20.4.3. Formulaire
 - 20.4.4. Les modèles pour l'image de marque
 - 20.4.5. Résumé
- 20.5. L'outil de gestion des tâches
 - 20.5.1. La gestion des tâches
 - 20.5.2. Listes
 - 20.5.3. Tâches
 - 20.5.4. Notices
 - 20.5.5. Approches d'utilisation
 - 20.5.6. Résumé
- 20.6. Calendrier
 - 20.6.1. Calendriers numériques
 - 20.6.2. Événements
 - 20.6.3. Nominations et réunions
 - 20.6.4. Invitations et confirmation de la participation
 - 20.6.5. Relations avec d'autres outils
 - 20.6.6. Résumé
- 20.7. Réseaux sociaux
 - 20.7.1. Les médias sociaux et notre Centre
 - 20.7.2. LinkedIn
 - 20.7.3. Twitter
 - 20.7.4. Facebook
 - 20.7.5. Instagram
 - 20.7.6. Résumé
- 20.8. Introduction et paramétrage d' *Alexia*
 - 20.8.1. Qu'est-ce qu' *Alexia*?
 - 20.8.2. Demande et enregistrement du centre sur la plateforme
 - 20.8.3. Les premiers pas d' *Alexia*
 - 20.8.4. Le support technique d' *Alexia*
 - 20.8.5. La configuration du centre
 - 20.8.6. Résumé



- 20.9. Les permis et la gestion administrative d'Alexia
 - 20.9.1. Droits d'accès
 - 20.9.2. Rôles
 - 20.9.3. Facturation
 - 20.9.4. Ventes
 - 20.9.5. Cycles de formation
 - 20.9.6. Activités extra-scolaires et autres services
 - 20.9.7. Résumé
- 20.10. Alexia Formation pour les enseignants
 - 20.10.1. Domaines (sujets)
 - 20.10.2. Évaluer
 - 20.10.3. Appel nominatif
 - 20.10.4. Agenda/Calendrier
 - 20.10.5. Communication
 - 20.10.6. Entretiens
 - 20.10.7. Rubriques
 - 20.10.8. Les étudiants
 - 20.10.9. Les anniversaires
 - 20.10.10. Liens
 - 20.10.11. Application mobile
 - 20.10.12. Bénéfices
 - 20.10.13. Résumé

06

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.



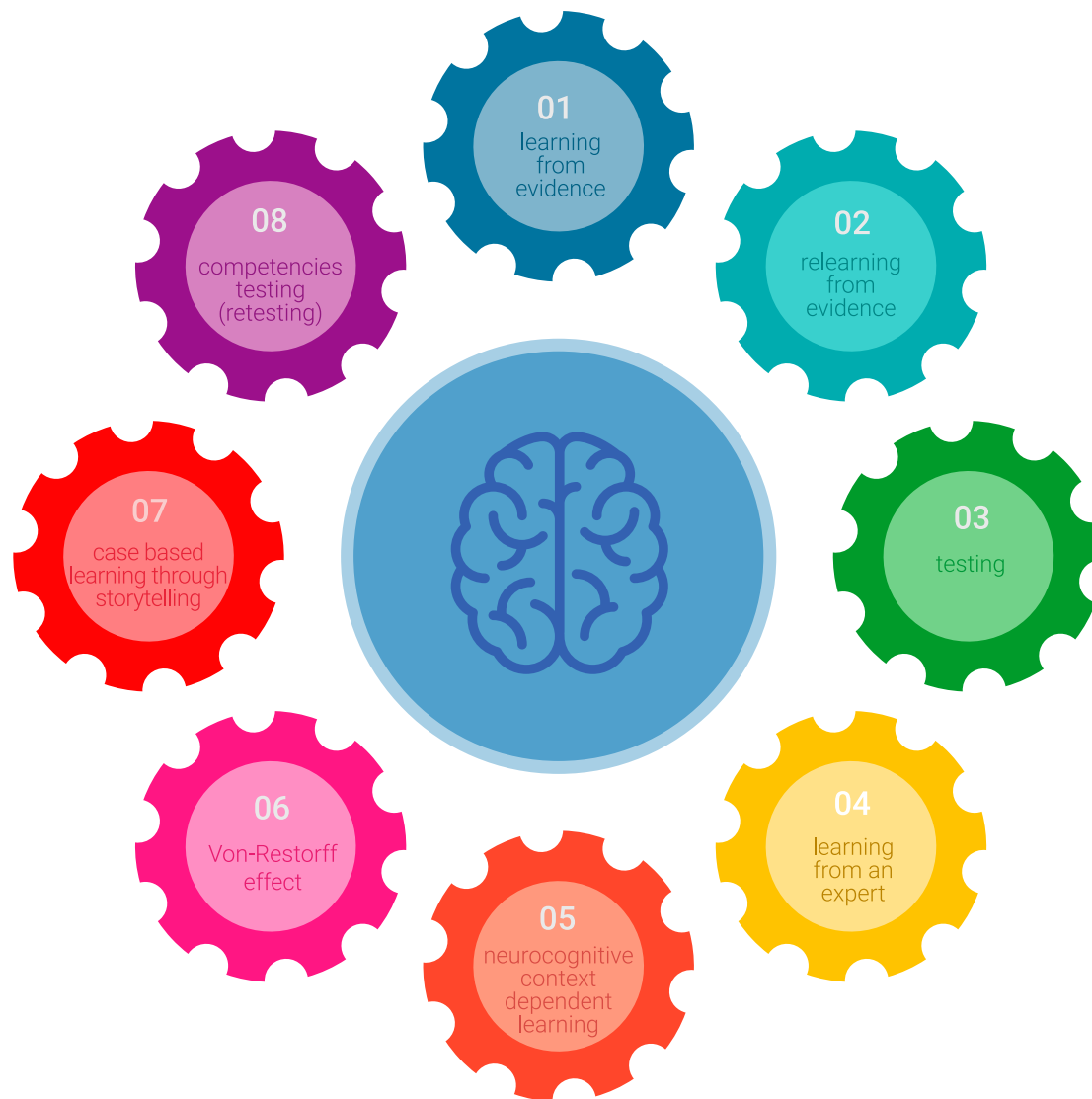
Relearning Methodology

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

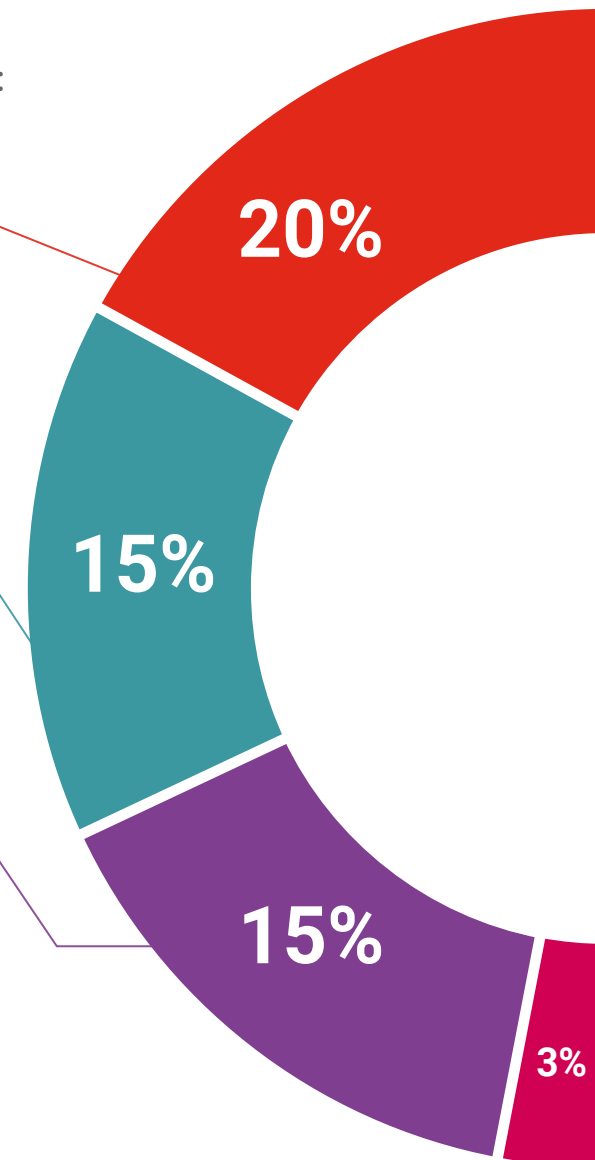
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

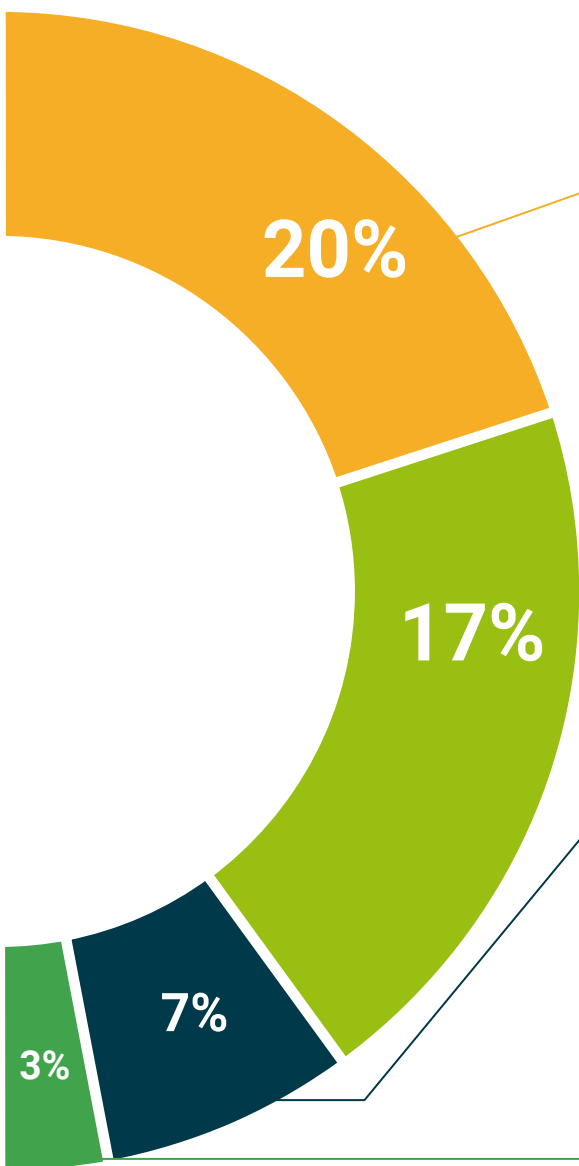
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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.



07

Diplôme

Le Mastère Avancé en Enseignement Numérique et Gamification garantit, en plus d'une formation des plus rigoureuses et actualisées, l'accès à un diplôme de Mastère Avancé délivré par TECH Université technologique.



“

Ce Mastère Avancé en Enseignement Numérique et Gamification: une qualification qui sera une valeur ajoutée hautement qualifiée pour tout professionnel de ce domaine”

Ce **Mastère Avancé en Enseignement Numérique et Gamification** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi les évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Mastère Avancé** par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Mastère Avancé en Enseignement Numérique et Gamification**

N.º d'Heures Officielles: **3.000 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

Mastère Avancé Enseignement Numérique et Gamification

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Avancé

Enseignement Numérique et Gamification

