

Mastère Spécialisé

Digital Teaching and Learning





Mastère Spécialisé

Digital Teaching and Learning

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/education/master/master-digital-teaching-learning

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Direction de la formation

page 18

05

Structure et contenu

page 24

06

Méthodologie

page 36

07

Diplôme

page 44

01

Présentation

Pour l'éducation, la technologie a ouvert des pistes de travail et de développement du plus haut intérêt, impossibles à ignorer pour les enseignants qui souhaitent rester compétitifs. La mise à jour dans ce domaine est devenue indispensable face à un corps étudiant naturellement numérisé, qui intègre de manière organique l'utilisation des technologies dans ses études. Ce programme est un recueil complet d'apprentissages théoriques et pratiques qui vous permettront d'être à jour dans ce domaine. Cet apprentissage vous permettra également d'accéder à de nouveaux créneaux dans l'enseignement virtuel, qui est manifestement appelé à durer.





“

Un programme complet et entièrement actualisé qui vous permettra d'acquérir ou d'actualiser vos compétences numériques dans le domaine de l'enseignement avec la plus haute qualité d'enseignement en ligne"

Ce Mastère Spécialisé offre un aperçu pratique et complet de l'étendue de l'application de digital teaching, en commençant par les outils les plus basiques et en passant par le développement des compétences d'enseignement numérique.

Il s'agit d'une avancée par rapport aux programmes éminemment théoriques, centrés sur l'enseignement dans les classes, qui ne traitent pas en profondeur de 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 en fonction des différents niveaux d'éducation, de sorte que le professionnel puisse disposer de différentes options pour son application sur son lieu de travail en fonction de ses intérêts.

Ce Mastère Spécialisé aborde certaines des études requises pour se spécialiser dans la en Digital Teaching and Learning pour ceux qui veulent entrer dans le monde de l'enseignement, le tout offert dans une perspective pratique avec un accent sur les aspects les plus innovants à cet égard.

Les étudiants du Mastère Spécialisé auront accès à des connaissances sur l'enseignement tant au niveau théorique qu'appliqué, de sorte qu'elles leur seront utiles pour leurs performances actuelles ou futures, offrant ainsi un avantage qualitatif par rapport aux autres professionnels du secteur.

Il facilite également l'insertion sur le marché du travail ou la promotion dans ce dernier, grâce à des connaissances théoriques et pratiques approfondies qui amélioreront vos compétences dans l'exercice du métier.

Ce **Mastère Spécialisé en Digital Teaching and Learning** contient le programme le plus complet et le plus récent du marché. Ses principales caractéristiques sont :

- ♦ Développement de plus de 75 cas pratiques présentés par des experts en Digital Teaching and Learning
- ♦ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique, qui vise à fournir des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Nouvelles Nouveautés en Digital Teaching and Learning
- ♦ Il contient des exercices pratiques permettant de mener à bien le processus d'auto-évaluation.
- ♦ Un système d'apprentissage interactif basé sur des algorithmes pour prendre des décisions sur les situations présentées
- ♦ Cône II met l'accent sur les méthodologies fondées sur des preuves dans Digital Teaching and Learning
- ♦ Le tout sera complété par des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ Les contenus sont disponibles à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Un programme hautement qualifié qui vous donnera les outils mentaux et pratiques dont vous avez besoin pour rester en tête dans un paysage éducatif en pleine mutation"

“

Axé sur l'acquisition de compétences pratiques réelles, ce Mastère Spécialisé s'appuie sur la technologie éducative la plus développée en matière d'apprentissage en ligne"

Son équipe pédagogique comprend des professionnels en Digital Teaching and Learning, qui apportent leur expérience professionnelle à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises 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 Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique qui se présentent à lui tout au long du mastère spécialisé. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus dans le domaine de Digital Teaching and Learning et possédant une grande expérience de l'enseignement.

Grâce à un système d'apprentissage vidéo de haute qualité, vous serez en mesure d'apprendre de manière immersive, avec un impact beaucoup plus important.

Un Mastère Spécialisé de haute qualité créé pour stimuler votre compétitivité et votre efficacité dans ce secteur.



02

Objectifs

Le Mastère Spécialisé en Digital Teaching and Learning vise à fournir aux professionnels de l'enseignement les connaissances les plus complètes et les plus récentes dans le domaine de l'enseignement soutenu par les nouvelles technologies. Un processus de développement complet qui vous permettra d'intégrer ses nombreux avantages dans votre manière de travailler.





“

Acquérir les connaissances les plus complètes en matière du Digital Teaching and Learning et faire bénéficier votre travail des possibilités et avantages infinis de son application dans l'enseignement"



Objectifs généraux

- ♦ Introduire l'étudiant dans le monde de l'enseignement, dans une perspective large, afin de lui permettre de qui les prépareront à leur 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

“

Un processus stimulant et efficace qui vous conduira à la réalisation de tous vos objectifs de croissance professionnelle dans ce domaine”





Objectifs spécifiques

Module 1 Digital learning

- ♦ Différencier l'apprentissage formel et informel
- ♦ Distinguer l'apprentissage implicite de l'apprentissage non formel
- ♦ Décrire les processus de mémoire et d'attention dans l'apprentissage
- ♦ Différencier l'apprentissage actif et passif
- ♦ Comprendre le rôle de l'école traditionnelle dans l'apprentissage
- ♦ Explication de l'utilisation de la technologie dans les loisirs chez les apprenants
- ♦ Identifier l'utilisation des technologies éducatives par les apprenants
- ♦ Définir les caractéristiques de la technologie éducative
- ♦ Décrire les avantages et les inconvénients de la technologie éducative

Module 2 Digital teaching

- ♦ Expliquer les particularités de l'École 4.0
- ♦ Différencier les immigrants numériques et les natifs numériques
- ♦ Expliquer l'importance des compétences numériques chez les enseignants
- ♦ Distinguer les caractéristiques qui définissent l'apprentissage à distance
- ♦ Découvrir les avantages et les inconvénients de l'enseignement à distance par rapport à l'enseignement traditionnel
- ♦ Expliquer les caractéristiques du *Blended Learning*
- ♦ Définir les avantages et les inconvénients du *Blended Learning* par rapport à l'enseignement traditionnel
- ♦ Évaluer l'importance des environnements d'apprentissage virtuels comme canaux d'enseignement à l'intérieur et à l'extérieur de la salle de classe

Module 3 Identité digital et branding digital

- ♦ Classifier les caractéristiques de l'apprentissage en ligne
- ♦ Expliquer les avantages et les inconvénients de l'apprentissage en ligne par rapport à l'enseignement traditionnel
- ♦ Décrire les nouvelles tendances de la communication numérique
- ♦ Définir les nouvelles perspectives d'enseignement, de formation et de travail dans l'cadre numérique

Module 4 Les réseaux sociaux et les blogs dans l'enseignement

- ♦ Décrire l'évolution de Facebook, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Expliquer l'évolution de Twitter, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Connaissance approfondie des de LinkedIn, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Élucider l'évolution de YouTube, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Expliquer l'évolution de Instagram, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Lister les différents formats numériques pour la création de contenu sur les différents Réseaux sociaux
- ♦ Définir les utilisations que les Réseaux Sociaux offrent aux enseignants
- ♦ Apprenez en profondeur comment gérer une crise de communication sur les Réseaux Sociaux
- ♦ Décrire les différentes astuces qui permettront d'être plus efficace sur les Réseaux Sociaux

Module 5 L'innovation technologique dans l'éducation

- ♦ Distinguer les réseaux mobiles des réseaux WiFi
- ♦ Classification des appareils mobiles : tablets tablettes et smartphones
- ♦ Découvrez l'étendue de l'utilisation de tablets tablettes en classe
- ♦ Découvrez le tableau blanc électronique
- ♦ Comprendre la gestion informatisée des apprenants
- ♦ Expliquer les cours et le tutorat en ligne

Module 6 La gamification comme méthodologie active

- ♦ Établir le *Sleep Texting*
- ♦ Découvrir la Nomophobie
- ♦ Identifier le FOMO
- ♦ Comprendre la dépendance technologique
- ♦ Connaître les nouvelles pathologies liées aux technologies

Module 7 Qu'est-ce que le modèle de Flipped Classroom ?

- ♦ Connaître les principales Applications pour développer une *Flipped Classroom* et des stratégies de gamification, et apprécier ces méthodologies émergentes en tant qu'outils d'amélioration de l'apprentissage
- ♦ Définir les principes de la *Flipped Classroom*
- ♦ Décrire l'importance du nouveau rôle de l'enseignant dans la classe
- ♦ Expliquer le rôle des élèves et des familles dans le modèle de *la Flipped Classroom*
- ♦ Découvrir les avantages de la *Flipped Classroom* grâce à la diversité de la classe
- ♦ Identifier les différences entre l'enseignement traditionnel et la *Flipped Classroom*
- ♦ Vérifier le lien entre le modèle de *Flipped Classroom* et la taxonomie de Bloom





Module 8 L'environnement Apple dans l'éducation

- ♦ Reconnaître tous les facteurs critiques propres à l'environnement d'Apple dans le développement de notre modèle d'intégration
- ♦ Identifier et estimer les possibilités pédagogiques des applications propriétaires d'Apple pour la gestion, la création de contenu et l'évaluation

Module 9 Google Gsuite pour l'éducation

- ♦ Décrire et apprendre les outils fournis par cette plateforme
- ♦ Visualisation des cours en direct
- ♦ Interaction par le biais de chats entre les enseignants et les étudiants pour résoudre les problèmes et les doutes

Module 10 Plate-forme de gestion du centre, Alexia

- ♦ Pour connaître les différents types de plateformes de gestion
- ♦ Apprendre les caractéristiques communes offertes par les plateformes de gestion de centres..
- ♦ Identifier les difficultés technologiques chez les adultes
- ♦ Présenter les outils d'évaluation de la mise en œuvre technologique
- ♦ Distinguer les coûts et les avantages de la mise en œuvre technologique

03

Compétences

Après avoir passé les évaluations du Mastère Spécialisé en Digital Teaching and Learning, le professionnel aura acquis les compétences professionnelles nécessaires pour inclure dans son travail d'enseignement les différentes possibilités que les nouvelles technologies apportent à l'enseignement et à l'apprentissage, avec l'utilisation des différents outils proposés dans ce programme complet.



“

Grâce à ce Mastère Spécialisé, vous serez en mesure de maîtriser de nouvelles méthodologies et stratégies en matière d'enseignement et d'apprentissage numériques et de les appliquer efficacement à votre travail d'enseignement"



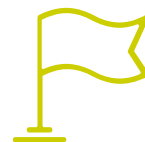
Compétences générales

- ♦ Comprendre les connaissances Digital Teaching and Learning qui offrent une possibilité d'entrée ou de développement professionnel dans ce domaine
- ♦ Appliquer les connaissances acquises de manière pratique, 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 dans le cadre du programme aux connaissances antérieures, ainsi que réfléchir aux implications de la pratique professionnelle, en y appliquant des valeurs personnelles, améliorant ainsi la qualité du service offert
- ♦ 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
- ♦ Développer des compétences d'auto-apprentissage qui permettront de continuer à se former afin d'améliorer l'exécution du travail



*Une étape décisive dans
votre formation que vous
ne pouvez pas manquer"*





Compétences spécifiques

- ♦ Classifier les caractéristiques de l'apprentissage direct et indirect
- ♦ Appliquer les différents outils de création de contenu, de gestion et d'analyse des réseaux sociaux
- ♦ Expliquer comment les Réseaux Sociaux sont apparus et quels changements ils ont apporté dans le domaine de l'éducation
- ♦ Expliquer la métacognition et l'intelligence dans l'apprentissage
- ♦ Expliquer la différence entre un réseau professionnel pédagogique et un réseau personnel, ainsi que les différents éléments clés à suivre dans chacun d'eux
- ♦ Utiliser le langage de programmation d'Apple et apprécier l'importance croissante de ce type d'alphabétisation numérique
- ♦ Appliquer les éléments clés de base pour analyser les données fournies par les Réseaux Sociaux afin de prendre des décisions sur les contenus à diffuser
- ♦ Pratiquer la conversation numérique et les éléments clés qui la définissent
- ♦ Expliquer les règles de base des Réseaux Sociaux pour une utilisation adéquate et efficace des profils
- ♦ Appliquer les critères technopédagogiques pour le choix des différents appareils comme outils de gestion, d'enseignement et d'apprentissage
- ♦ Identifier les éléments et outils clés de l'analyse préalable à l'intégration de la technologie dans la classe
- ♦ Savoir comment appliquer les lignes directrices qui doivent guider la conception du modèle d'intégration

04

Direction de la formation

Le corps enseignant du Mastère Spécialisé comprend des spécialistes de premier plan du Digital Teaching and Learning, qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation. En outre, d'autres spécialistes de prestige participent à sa conception et à son élaboration, complétant ainsi le programme de manière interdisciplinaire.





“

Apprenez auprès de professionnels de l'éducation comment intégrer le support des nouvelles technologies dans votre travail d'enseignement et apprenez comment stimuler le développement et la motivation de vos étudiants.

Directeur invité international

Stephanie Doscher est une **responsable pédagogique** de renommée internationale, reconnue pour son influence dans le domaine de l'**apprentissage global** et de l'**internationalisation complète**. En tant que Directrice de l'**Office of Collaborative Online International Learning (COIL)** à l'Université internationale de Floride (FIU), elle a ouvert la voie à la création de stratégies éducatives inclusives et accessibles à tous les étudiants.

Spécialisée dans le leadership et le changement organisationnel, la Dr Doscher est reconnue pour sa capacité à faciliter des transformations significatives dans le domaine de l'éducation. En outre, l'accent qu'elle met sur la connexion, la collaboration, la communication et l'amélioration continue souligne son engagement en faveur de l'**excellence éducative** et sa vision d'**un apprentissage global** accessible à tous les étudiants.

Les recherches de M. Doscher portent sur les stratégies d'enseignement et d'évaluation de l'**apprentissage global**, ainsi que sur l'intersection entre l'apprentissage global, l'internationalisation globale, l'**innovation sociale** et l'**excellence inclusive**. Ses travaux récents portent sur la relation entre la **diversité** et la **production de connaissances** par le biais de l'**échange virtuel COIL**.

En effet, il a une production académique prolifique, avec de nombreux articles dans des revues renommées telles que le *Journal of International Students*, *EAIE Forum*, et le *Handbook of Internationalisation of Higher Education* de l'Association internationale des universités. Elle a également participé à des présentations lors de diverses conférences et ateliers internationaux, enrichissant ainsi le dialogue académique sur l'**éducation globale**.

Ses contributions en tant que **co-auteur** du "*Guide to COIL Virtual Exchange*" et de "*Making Global Learning Universal : Promoting Inclusion and Success for All Students*" ont consolidé sa position d'experte de premier plan dans le **domaine de l'éducation globale**. Ces deux manuels ont permis d'impliquer les étudiants universitaires dans la résolution de problèmes d'apprentissage global en collaboration. Sans oublier son rôle de premier plan en tant qu'animatrice du **podcast** "*Making Global Learning Universal*".



Dr. Doscher, Stephanie

- Membre du Centre pour le leadership de la FIU
- Spécialiste de l'Apprentissage global
- Doctorat en Administration et Supervision de l'éducation de la FIU
- Master en Enseignement Secondaire de l'Université Western Washington.
- Membre de : Association des Collèges et Universités Américaines (AAC&U), Association Américaine d'Évaluation (AEA), Association Américaine d'Education Internationale (AIEA), Société d'Education Comparative et Internationale (CIES)

“

Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



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
- ♦ Directeur de Persatrace, agence de développement web et de marketing numérique
- ♦ Directeur du Talent Club
- ♦ Ingénieur Informatique UNED
- ♦ Master en Enseignement et apprentissage numériques TECH Education



Professeurs

M. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Master en Éducation et Technologies de l'Information et de la Communication de l'UOC
- ♦ Master en Études Littéraires
- ♦ Diplôme en Philosophie et Lettres
- ♦ Responsable de CuriosiTIC: Programme d'Intégration des TIC dans les salles de classe de l'École JABY

M. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Enseignant spécialiste de l'Éducation Physique.
- ♦ Expert en Flipped Classroom (niveau I Flipped Learning et niveau I Formateur Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

M. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psychologue expert en Identité Numérique et Master en Communication, Marketing Numérique et Réseaux Sociaux
- ♦ Enseignant en Identité Numérique, Social Media Manager dans une Agence de Communication et Enseignant de à Aula Salud

Dr. Dr De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Docteur en Psychologie et Master en Neurosciences et Biologie Comportementale
- ♦ Auteur de la Chaire Ouverte en Psychologie et Neurosciences et diffuseur scientifique

05

Structure et contenu

Le programme est une sélection avancée de contenus comprenant les outils numériques les plus intéressants pour le domaine de l'enseignement, structurés de manière dynamique pour maintenir l'intérêt et offrir à l'étudiant une expérience de croissance professionnelle et personnelle de la plus haute qualité.



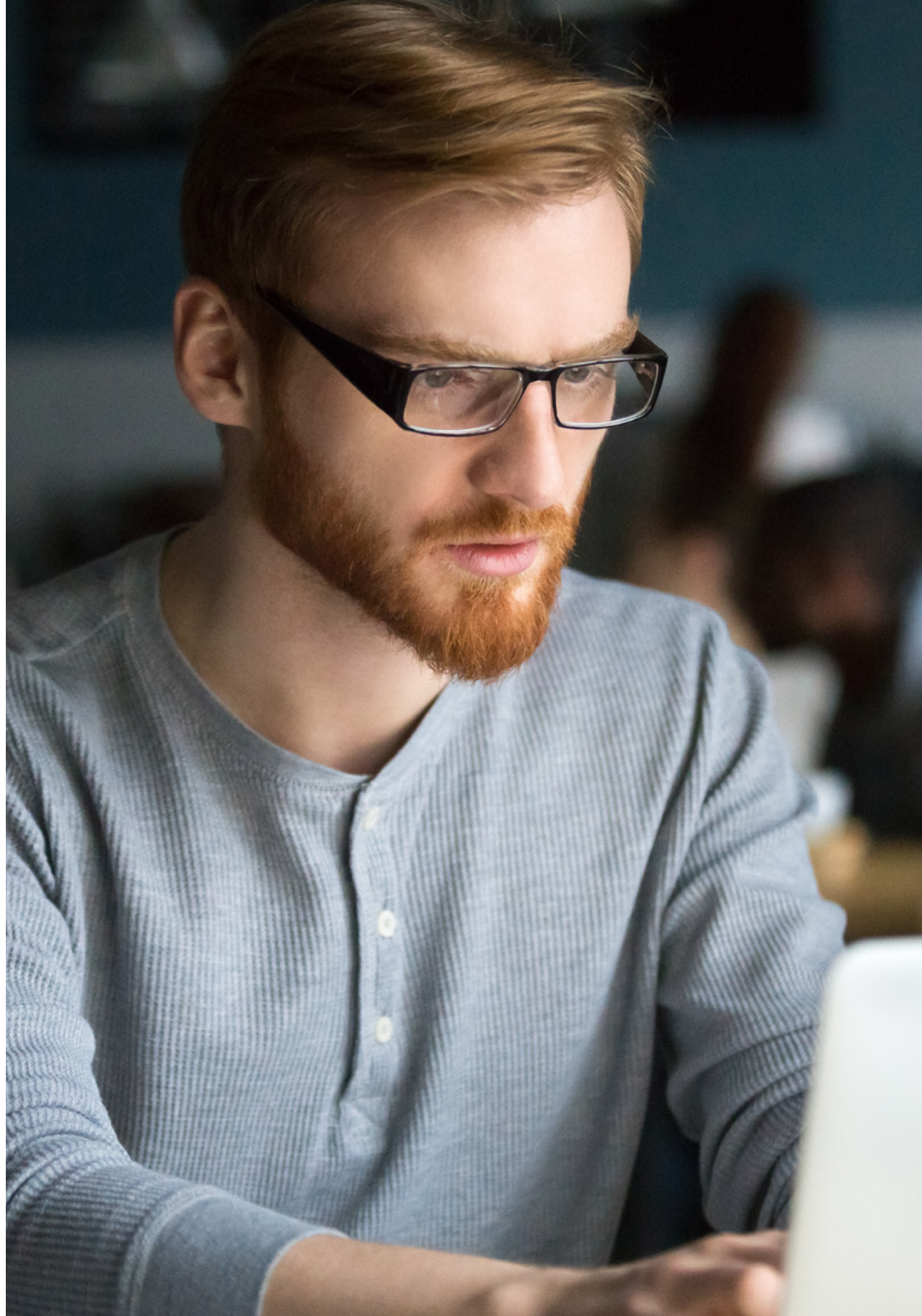


“

Un syllabus créé pour devenir un processus de croissance des compétences personnelles et professionnelles dans l'environnement numérique, qui marquera un avant et un après dans votre capacité dans ce domaine"

Module 1. Digital learning

- 1.1. Définition de l'apprentissage
 - 1.1.1. Apprentissage formel vs. Informel
 - 1.1.1.1. Caractéristiques de l'apprentissage formel
 - 1.1.1.2. Caractéristiques de l'apprentissage informel
 - 1.1.2. Apprentissage implicite Non-formel
 - 1.1.2.1. Caractéristiques de l'apprentissage implicite
 - 1.1.2.2. Caractéristiques de l'apprentissage informel
- 1.2. Processus psychologiques impliqués dans l'apprentissage
 - 1.2.1. Mémoire versus Attention
 - 1.2.1.1. La mémoire dans l'apprentissage
 - 1.2.1.2. L'attention dans l'apprentissage
 - 1.2.2. Métacognition versus Intelligence
 - 1.2.2.1. La métacognition dans l'apprentissage
 - 1.2.2.2. Intelligence et apprentissage
- 1.3. Types d'apprentissage
 - 1.3.1. Apprentissage direct versus Indirects
 - 1.3.1.1. Caractéristiques de l'apprentissage direct
 - 1.3.1.2. Caractéristiques de l'apprentissage indirect
 - 1.3.2. Apprentissage actif versus Passif
 - 1.3.2.1. Caractéristiques de l'apprentissage actif
 - 1.3.2.2. Caractéristiques de l'apprentissage passif
- 1.4. Le contexte dans l'apprentissage
 - 1.4.1. École traditionnelle
 - 1.4.1.1. Famille et éducation
 - 1.4.1.2. École et éducation
 - 1.4.2. École 4.0
 - 1.4.2.1. Caractéristiques de l'École 2.0.
 - 1.4.2.2. Caractéristiques de l'École 4.0.
- 1.5. Compétences technologiques des enseignants
 - 1.5.1. Immigrant numériques vs. Digital Native
 - 1.5.1.1. Caractéristiques de l'immigrant numérique
 - 1.5.1.2. Caractéristiques du natif numérique



- 1.7.2. Compétences numériques des enseignants
 - 1.5.2.1. Formation en bureautique
 - 1.5.2.2. Gestion des éléments numériques
- 1.6. Compétences technologiques des élèves
 - 1.7.1. Technologie de loisirs
 - 1.6.1.1. Jeux éducatifs
 - 1.6.1.2. Gamification
 - 1.7.2. Technologie éducative
 - 1.6.2.1. Internet à l'école
 - 1.6.2.2. Autres ressources technologiques en classe
- 1.7. L'enseignement traditionnel avec la technologie éducative
 - 1.7.1. Caractéristiques qui définissent la technologie éducative
 - 1.7.1.1. Progrès technologiques dans la salle de classe
 - 1.7.1.2. Aptitude technologique dans la salle de classe
 - 1.7.2. Avantages et inconvénients de la technologie éducative
 - 1.7.2.1. Avantages de la technologie éducative
 - 1.7.2.2. Inconvénients de la technologie éducative
- 1.8. Enseignement à distance
 - 1.8.1. Définir les caractéristiques
 - 1.8.1.1. Le défi de l'école à distance
 - 1.8.1.2. Les caractéristiques des élèves à distance
 - 1.8.2. Avantages et inconvénients par rapport à l'enseignement traditionnel
 - 1.8.2.1. Avantages de l'enseignement à distance
 - 1.8.2.2. Inconvénients de l'enseignement à distance
- 1.9. *Blended Learning*
 - 1.9.1. Définir les caractéristiques
 - 1.9.1.1. Intégration technologique de l'éducation
 - 1.9.1.2. Caractéristiques des utilisateurs du *Blended Learning*
 - 1.9.2. Avantages et inconvénients par rapport à l'enseignement traditionnel
 - 1.9.2.1. Avantages du *Blended Learning*
 - 1.9.2.2. Inconvénients du *Blended Learning*

- 1.10. E-learning
 - 1.10.1. Définir les caractéristiques
 - 1.10.1.1. Nouveaux défis de la virtualisation de l'éducation
 - 1.10.1.2. Nouvelles institutions d'enseignement virtuel
 - 1.10.2. Avantages et inconvénients par rapport à l'enseignement traditionnel
 - 1.10.2.1. Avantages de l'enseignement virtuel
 - 1.10.2.2. Inconvénients de l'enseignement virtuel

Module 2. Digital teaching

- 2.1. Technologies éducatives
 - 2.1.1. Histoire et évolution de la technologie
 - 2.1.2. Nouveaux défis
- 2.2. Internet dans les écoles
 - 2.2.1. Utilisation de L'internet dans les écoles
 - 2.2.2. L'impact de l'Internet sur l'éducation
- 2.3. Dispositifs pour les enseignants et les apprenants
 - 2.3.1. Les appareils en classe
 - 2.3.2. Le tableau blanc électronique
 - 2.3.3. Dispositifs pour les apprenants
 - 2.3.4. Tablettes
- 2.4. Tutorat en ligne
 - 2.4.1. Avantages et inconvénients
 - 2.4.2. Mise en œuvre
- 2.5. Créativité dans les écoles
- 2.6. Parents et enseignants en tant que migrants numériques
 - 2.6.1. Formation technologique pour les adultes
 - 2.6.2. Comment surmonter la barrière technologique
- 2.7. Utilisation responsable des nouvelles technologies
 - 2.7.1. Confidentialité
 - 2.7.2. Protection des données
 - 2.7.3. La cybercriminalité à l'école

- 2.8. Dépendances et pathologies
 - 2.8.1. Définition de la dépendance aux technologies
 - 2.8.2. Comment éviter la dépendance ?
 - 2.8.3. Comment se sortir d'une dépendance
 - 2.8.4. Nouvelles pathologies produites par la technologie
- 2.9. *Cyberbullying*
 - 2.9.1. Définition du *Cyberbullying*
 - 2.9.2. Comment éviter le *Cyberbullying*?
 - 2.9.3. Comment agir en cas de *Cyberbullying*?
- 2.10. La technologie dans l'éducation

Module 3. Identité digital numérique et branding digital

- 3.1. Identité numérique
 - 3.1.1. Définition de l'identité numérique
 - 3.1.2. Gestion de l'identité numérique dans l'enseignement
 - 3.1.3. Domaines d'application de l'identité numérique
- 3.2. Blogs
 - 3.2.1. Introduction aux blogs dans l'enseignement
 - 3.2.2. Blogs et identité numérique
- 3.3. Rôles dans l'identité numérique
 - 3.3.1. Identité numérique du corps étudiant
 - 3.3.2. Identité numérique du personnel enseignant
- 3.4. *Branding*
 - 3.4.1. Qu'est-ce que *Branding Digital*?
 - 3.4.2. Comment travailler sur *Branding Digital*?
- 3.5. Comment se positionner dans l'enseignement numérique ?
 - 3.5.1. Cas de réussite de l'image de marque des enseignants
 - 3.5.2. Utilisations typiques
- 3.6. Réputation en ligne
 - 3.6.1. Réputation en ligne vs. Réputation physique
 - 3.6.2. La réputation en ligne dans l'enseignement
 - 3.6.3. Gestion de la crise de réputation en ligne

- 3.7. Communication digitale
 - 3.7.1. Communication personnelle et identité numérique
 - 3.7.2. Communication d'entreprise et identité numérique
- 3.8. Outil de communication
 - 3.8.1. Enseigner les outils de communication
 - 3.8.2. Enseignement des protocoles de communication
- 3.9. Évaluation avec les TIC
- 3.10. Ressources pour la gestion de matériel

Module 4. Les réseaux sociaux et les blogs dans l'enseignement

- 4.1. Les réseaux sociaux
 - 4.1.1. Origine et évolution
 - 4.1.2. Réseaux sociaux pour les enseignants
 - 4.1.3. Stratégie, analyse et contenu
- 4.2. Facebook
 - 4.2.1. L'origine et l'évolution de Facebook
 - 4.2.2. Pages Facebook pour la sensibilisation des enseignants
 - 4.2.3. Groupes
 - 4.2.4. Recherche et base de données Facebook
 - 4.2.5. Outils
- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. L'origine et l'évolution de Twitter. Profil Twitter pour la diffusion de l'enseignement
 - 4.3.2. Recherche et base de données Twitter
 - 4.3.3. Outils
- 4.4. LinkedIn
 - 4.4.1. L'origine et l'évolution de LinkedIn
 - 4.4.2. Profil d'enseignant sur LinkedIn
 - 4.4.3. Groupes LinkedIn
 - 4.4.4. Recherche et base de données LinkedIn
 - 4.4.5. Outils
- 4.5. YouTube
 - 4.5.1. L'origine et l'évolution de YouTube
 - 4.5.2. Chaînes YouTube pour la sensibilisation des enseignants

- 4.6. Instagram
 - 4.6.1. L'origine et l'évolution de Instagram
 - 4.6.2. Profil Instagram pour la sensibilisation des enseignants
- 4.7. Contenu multimédia
 - 4.7.1. Photographie
 - 4.7.2. Infographies
 - 4.7.3. Vidéos
 - 4.7.4. Vidéos en direct
- 4.8. Blogs et gestion des réseaux sociaux
 - 4.8.1. Règles de base ce que la gestion des médias sociaux
 - 4.8.2. Utilisations dans l'enseignement
 - 4.8.3. Outils de création de contenu
 - 4.8.4. Outils de gestion des médias sociaux
 - 4.8.5. Astuces dans les réseaux sociaux
- 4.9. Outils de l'analyse
 - 4.9.1. Qu'est-ce que nous analysons ?
 - 4.9.2. Google Analytics
- 4.10. Communication et réputation
 - 4.10.1. Gestion des sources
 - 4.10.2. Protocoles de communication
 - 4.10.3. Gestion de crise

Module 5. L'innovation technologique dans l'éducation

- 5.1. Avantages et inconvénients de l'utilisation de la technologie dans éducation
 - 5.1.1. La technologie comme moyen d'éducation
 - 5.1.2. Avantages de l'utilisation
 - 5.1.3. Inconvénients et dépendances
- 5.2. La neurotechnologie éducative
 - 5.2.1. Neurosciences
 - 5.2.2. Neurotechnologie
- 5.3. Programmation dans le domaine de l'éducation
 - 5.3.1. Avantages de la programmation dans l'éducation
 - 5.3.2. Plate-forme Scratch
 - 5.3.3. Confection du premier "Hola Mundo"
 - 5.3.4. Commandes, paramètres et événements
 - 5.3.5. Exportation de projets
- 5.4. Introduction à la Flipped Classroom
 - 5.4.1. Sur quoi se base-t-elle?
 - 5.4.2. Exemples d'utilisation
 - 5.4.3. Enregistrement vidéo
 - 5.4.4. YouTube
- 5.5. Introduction à la gamification
 - 5.5.1. Qu'est-ce que la gamification?
 - 5.5.2. Les Success Stories
- 5.6. Introduction à la robotique
 - 5.6.1. L'importance de la robotique dans l'éducation
 - 5.6.2. Arduino (hardware)
 - 5.6.3. Arduino (langage de programmation)
- 5.7. Introduction à la réalité augmentée
 - Qu'est-ce que la RA ?
 - 5.7.2. Quels sont ses avantages dans l'éducation?
- 5.8. Comment développer vos propres applications de RA ?
 - 5.8.1. Vuforia
 - 5.8.2. Unity
 - 5.8.3. Exemples d'utilisation
- 5.9. Samsung *Virtual School Suitcase*
 - 5.9.1. Apprentissage immersif
 - 5.9.2. Le sac à dos du futur
- 5.10. Conseils et exemples d'utilisation en classe
 - 5.10.1. Combinaison d'outils d'innovation en classe
 - 5.10.2. Exemples concrets

Module 6. La gamification comme méthodologie active

- 6.1. Histoire, définition et concepts
 - 6.1.1. Histoire et contexte
 - 6.1.2. Définition
 - 6.1.3. Concepts initiaux
- 6.2. Éléments
 - 6.2.1. Classifications
 - 6.2.2. Badges et diplômes
 - 6.2.3. Objets de collection
 - 6.2.4. Monnaie
 - 6.2.5. Clés
 - 6.2.6. Prix
- 6.3. Mécanique
 - 6.3.1. Gamification structurelle
 - 6.3.2. Gamification du contenu
- 6.4. Outils numériques
 - 6.4.1. Outils de gestion
 - 6.4.2. Outils de productivité
 - 6.4.2.1. Badges
 - 6.4.2.2. Graphiques
 - 6.4.2.3. Autres
- 6.5. Gamification et jeux sérieux
 - 6.5.1. Le jeu en classe
 - 6.5.2. Typologie des jeux
- 6.6. Catalogue des jeux commerciaux
 - 6.6.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 6.6.2. Développement du contenu des jeux
- 6.7. Jeux vidéo et applications
 - 6.7.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 6.7.2. Développement du contenu des jeux



- 6.8. Conception de la gamification
 - 6.8.1. Approche, objectifs
 - 6.8.2. Intégration dans le programme d'études
 - 6.8.3. Histoire
 - 6.8.4. Esthétique
 - 6.8.5. Évaluation
- 6.9. Conception de jeux
 - 6.9.1. Approche, objectifs
 - 6.9.2. Intégration dans le programme d'études
 - 6.9.3. Histoire
 - 6.9.4. Esthétique
 - 6.9.5. Évaluation
- 6.10. Cas pratiques
 - 6.10.1. De la gamification
 - 6.10.2. De la ludification

Module 7. Qu'est-ce que le modèle de Flipped Classroom ?

- 7.1. Le modèle de la classe inversée
 - 7.1.1. Concept
 - 7.1.2. Histoire
 - 7.1.3. Qu'est-ce que c'est et comment ça marche ?
- 7.2. Le nouveau rôle de l'enseignant dans le modèle de la classe inversée (Flipped Classroom)
 - 7.2.1. Le nouveau rôle de l'enseignant
 - 7.2.2. Travail en classe
- 7.3. Le rôle des étudiants dans le Flipped Classroom
 - 7.3.1. Nouvel apprentissage des étudiants
 - 7.3.2. Devoirs en classe, leçons à la maison
- 7.4. Implication des familles dans le modèle de la Flipped Classroom
 - 7.4.1. Participation des familles
 - 7.4.2. Communication avec les parents
- 7.5. Différences entre le modèle traditionnel et le modèle "Flipped Classroom".
 - 7.5.1. Classe traditionnelle ou classe alternée
 - 7.5.2. Temps de travail

- 7.6. Personnalisation de l'enseignement
 - 7.6.1. Qu'est-ce que l'apprentissage personnalisé ?
 - 7.6.2. Comment personnaliser l'apprentissage ?
 - 7.6.3. Exemples de personnalisation apprentissage
- 7.7. L'attention portée à la diversité dans le modèle de la Flipped Classroom
 - 7.7.1. Qu'est-ce que l'attention portée à la diversité ?
 - 7.7.2. Comment le modèle FC nous aide-t-il à mettre en pratique l'attention portée à la diversité ?
- 7.8. Avantages du modèle *Flipped Classroom*
 - 7.8.1. Flexibilité des étudiants dans leur apprentissage
 - 7.8.2. Faire évoluer le contenu
 - 7.8.3. Environnement d'apprentissage autour de l'apprenant
 - 7.8.4. Collaboration entre les apprenants
 - 7.8.5. Temps supplémentaire en dehors de la classe
 - 7.8.6. Plus de temps pour une attention personnalisée aux étudiants
- 7.9. La relation entre la taxonomie de Bloom et le modèle *Flipped Classroom*
 - 7.9.1. Qu'est-ce qu'une taxonomie ?
 - 7.9.2. Histoire
 - 7.9.3. Niveaux et exemples
 - 7.9.4. Tableau des verbes

Module 8. L'environnement Apple dans l'éducation

- 8.1. Les dispositifs mobiles dans l'éducation
 - 8.1.1. Le *m-learning*
 - 8.1.2. Une décision problématique
- 8.2. Pourquoi choisir un iPad pour la classe ?
 - 8.2.1. Critères technopédagogiques
 - 8.2.2. Autres considérations
 - 8.2.3. Objections typiques
- 8.3. De quoi mon centre a-t-il besoin ?
 - 8.3.1. Philosophie de l'éducation
 - 8.3.2. Critères socio-économiques
 - 8.3.3. Priorités

- 8.4. Concevoir notre propre modèle
 - 8.4.1. "Celui qui lit beaucoup et marche beaucoup, voit beaucoup et sait beaucoup » "
 - 8.4.2. Décisions fondamentales
 - 8.4.2.1. Chariots ou rapport 1:1 ?
 - 8.4.2.2. Quel modèle particulier choisissons-nous ?
 - 8.4.2.3. PDI ou télévision ? Ni l'un ni l'autre ?
- 8.5. L'écosystème éducatif d'Apple
 - 8.5.1. Le DEP
 - 8.5.2. Systèmes de gestion des dispositifs
 - 8.5.3. Que sont les identifiants Apple gérés ?
 - 8.5.4. *Apple School Manager*
- 8.6. Autres facteurs de développement critiques
 - 8.6.1. Technique : connectivité
 - 8.6.2. Humain : la communauté éducative
 - 8.6.3. Organisation
- 8.7. La salle de classe entre les mains de l'enseignant
 - 8.7.1. Gestion de l'enseignement : classe et iDoceo
 - 8.7.2. iTunes U comme environnement d'apprentissage virtuel
- 8.8. La carte pour découvrir des trésors
 - 8.8.1. La suite bureautique d'Apple
 - 8.8.1.1. *Pages*
 - 8.8.1.2. *Keynote*
 - 8.8.1.3. *Numbers*
 - 8.8.2. Applications de production multimédia
 - 8.8.2.1. *iMovie*
 - 8.8.2.2. *Garage Band*
 - 8.8.2.3. *Clips*
- 8.9. Apple et les méthodologies émergentes
 - 8.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything* et *EdPuzzle*
 - 8.9.2. Gamification : *Kahoot*, *Socrative* et *Plickers*
- 8.10. Tout le monde peut programmer
 - 8.10.1. *Swift playgrounds*
 - 8.10.2. La robotique avec LEGO



Module 9. Google Gsuite for education

- 9.1. Univers Google
 - 9.1.1. Histoire de Google
 - 9.1.2. Qu'est-ce que Google aujourd'hui?
 - 9.1.3. L'importance d'un partenariat avec Google
 - 9.1.4. Catalogue d'applications Google
- 9.2. Google et l'éducation
 - 9.2.1. L'implication de Google dans l'éducation
 - 9.2.2. Procédures de candidature dans votre école
 - 9.2.3. Versions et types d'assistance technique
 - 9.2.4. Premiers pas avec la console de gestion GSuite
 - 9.2.5. Utilisateurs et groupes
- 9.3. Google GSuite utilisation avancée
 - 9.3.1. Profils
 - 9.3.2. Rapports
 - 9.3.3. Fonctions de l'administrateur
 - 9.3.4. Gestion des dispositifs
 - 9.3.5. Sécurité
 - 9.3.6. Domaines
 - 9.3.7. Migration des données
 - 9.3.8. Groupes et listes de diffusion
 - 9.3.9. Politique de confidentialité et de protection des données
- 9.4. Outils pour la recherche d'informations dans la classe
 - 9.4.1. Moteur de recherche Google
 - 9.4.2. Recherche avancée d'informations
 - 9.4.3. Intégration des moteurs de recherche
 - 9.4.4. Google Chrome
 - 9.4.5. Google News
 - 9.4.6. Google Maps
 - 9.4.7. YouTube
- 9.5. Outils Google pour la communication en classe
 - 9.5.1. Introduction à Google Classroom
 - 9.5.2. Instructions pour les enseignants
 - 9.5.3. Instructions pour les étudiants

- 9.6. Google Classroom : Utilisations avancées et composants supplémentaires
 - 9.6.1. Utilisations avancées de Google Classroom
 - 9.6.2. Flubaroo
 - 9.6.3. FormLimiter
 - 9.6.4. Autocrat
 - 9.6.5. Doctopus
- 9.7. Outils pour l'organisation de l'information
 - 9.7.1. Premiers pas Google Drive
 - 9.7.2. Organisation des fichiers et des dossiers
 - 9.7.3. Partage de fichiers
 - 9.7.4. Stockage
- 9.8. Outils Google pour le travail collaboratif
 - 9.8.1. Calendrier
 - 9.8.2. Google Sheets
 - 9.8.3. Google Docs
 - 9.8.4. Google Presentations
 - 9.8.5. Google Forms
- 9.9. Outils pour la Publication dans la classe
 - 9.9.1. Google +
 - 9.9.2. Blogger
 - 9.9.3. Google Sites
- 9.10. Google Chromebook
 - 9.10.1. Utilisation de l'appareil
 - 9.10.2. Prix et caractéristiques

Module 10. Les TIC comme outil de gestion et planification

- 10.1. Outils TIC à l'école
 - 10.1.1. Le facteur perturbateur des TIC
 - 10.1.2. Objectifs des TIC
 - 10.1.3. Bonnes pratiques dans l'utilisation des TIC
 - 10.1.4. Critères de choix des outils
 - 10.1.5. Protection des données
 - 10.1.6. Sécurité

- 10.2. Communication
 - 10.2.1. Plan de communication
 - 10.2.2. Gestionnaires de messagerie instantanée
 - 10.2.3. Vidéoconférence
 - 10.2.4. Accès à distance aux appareils
 - 10.2.5. Plateformes de gestion scolaire
 - 10.2.6. Autres médias
- 10.3. Courriel :
 - 10.3.1. Gestionnaires de courrier électronique
 - 10.3.2. Réponses, transfert
 - 10.3.3. Signatures
 - 10.3.4. Classification et étiquetage du courrier
 - 10.3.5. Règles
 - 10.3.6. Listes de diffusion
 - 10.3.7. Alias
 - 10.3.8. Outils avancés
- 10.4. Génération de documents
 - 10.4.1. Traitements de texte
 - 10.4.2. Feuilles de calcul
 - 10.4.3. Formulaire
 - 10.4.4. Modèles pour l'image de marque
- 10.5. Outils de gestion de tâches
 - 10.5.1. Gestion des tâches
 - 10.5.2. Listes
 - 10.5.3. Tâches
 - 10.5.4. Avis
 - 10.5.5. Approches d'utilisation
- 10.6. Calendrier
 - 10.6.1. Calendriers numériques
 - 10.6.2. Événements
 - 10.6.3. Rendez-vous et réunions
 - 10.6.4. Invitations et confirmation de la participation
 - 10.6.5. Liens vers d'autres outils



- 10.7. Les réseaux sociaux
 - 10.7.1. Les médias sociaux et notre centre
 - 10.7.2. LinkedIn
 - 10.7.3. Twitter
 - 10.7.4. Facebook
 - 10.7.5. Instagram
- 10.8. Introduction et paramétrage d'Alexia
 - 1.7.1. Qu'est-ce qu'Alexia ?
 - 1.7.2. Demande et enregistrement du centre sur la plate-forme
 - 1.7.3. Premiers pas avec Alexia
 - 1.7.4. Support technique d'Alexia
 - 1.7.5. Configuration du centre
- 10.9. Permissions et gestion administrative dans Alexia
 - 1.7.1. Autorisations d'accès
 - 1.7.2. Rôle
 - 1.7.3. Facturation
 - 1.7.4. Ventes
 - 1.7.5. Cours de formation
 - 1.7.6. Activités périscolaires et autres services
- 10.10. Alexia. Formation pour les enseignants
 - 10.10.1. Domaines (sujets)
 - 10.10.2. Évaluer
 - 10.10.3. Appel nominal
 - 10.10.4. Agenda/calendrier
 - 10.10.5. Communication
 - 10.10.6. Interviews
 - 10.10.7. Sections
 - 10.10.8. Élèves
 - 10.10.9. Anniversaire
 - 10.10.10. Liens
 - 10.10.11. Application mobile
 - 10.10.12. Utilités

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***.





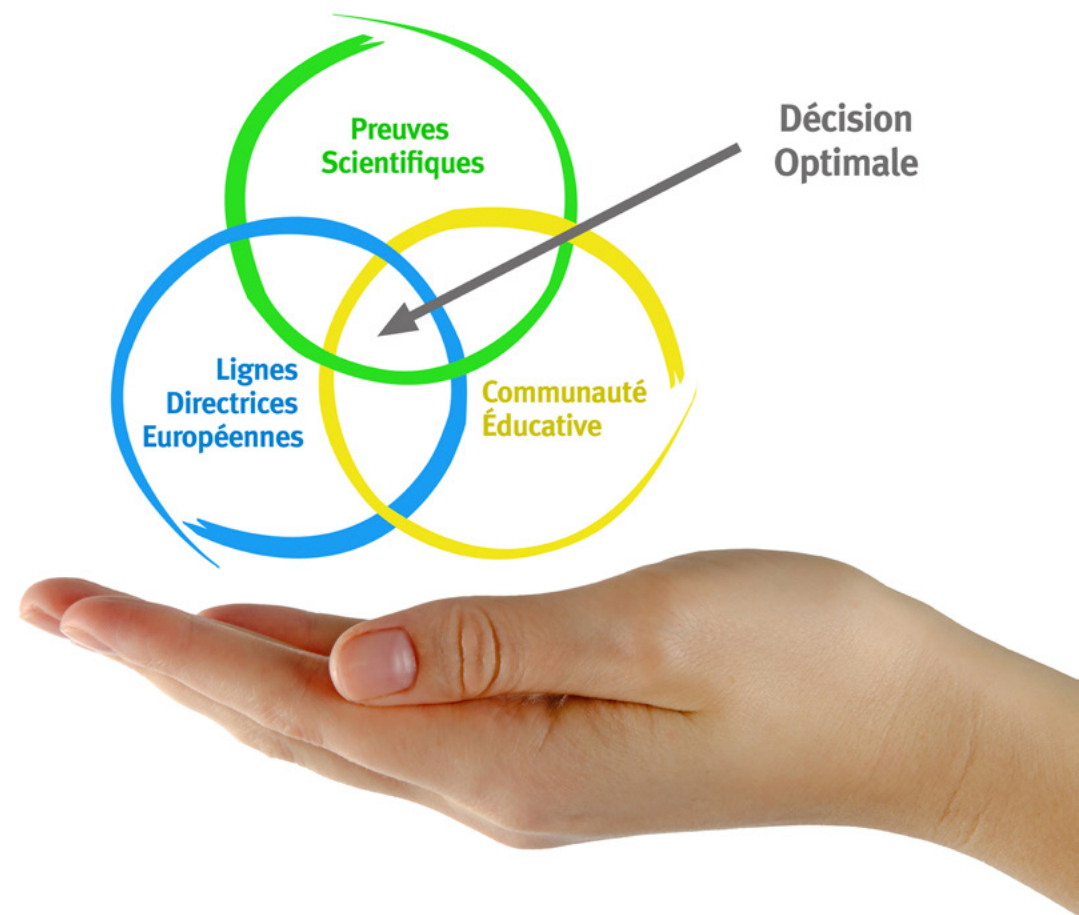
“

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 Spécialisé en Digital Teaching and Learning garantit, en plus d'une formation des plus rigoureuses et actualisées, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Mastère Spécialisé sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Mastère Spécialisé en Digital Teaching and Learning** contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché.

Une fois que l'étudiant aura réussi les évaluations, il recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Mastère Spécialisé** émis par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Digital Teaching and Learning**

Heures Officielles : **1.500 h.**



*Apostille de La Haye. Dans le cas où l'étudiant demande que son diplôme sur papier soit obtenu avec l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION prendra les mesures appropriées pour l'obtenir, moyennant un supplément.

future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formations
développement institutions
classe virtuelle langues



Mastère Spécialisé

Digital Teaching and Learning

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé

Digital Teaching and Learning

