

Certificat

Aspects Pédagogiques de la Gamification





Certificat

Aspects Pédagogiques de la Gamification

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/education/cours/aspects-pedagogiques-gamification

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01

Présentation

L'introduction d'expériences pédagogiques entièrement numériques dans les salles de classe entraîne une transformation des méthodes d'enseignement traditionnelles. L'innovation au moyen des technologies les plus récentes, encore à ses débuts, ouvre un nouveau paradigme auquel les enseignants s'adaptent. Pour cette raison, il est essentiel que les enseignants abordent les aspects pédagogiques de ces façons d'impliquer les élèves dans le cycle éducatif, ce que TECH met en évidence avec ce diplôme. Ainsi, le programme approfondit le phénomène de la Gamification et sa Pédagogie pour que les enseignants mettent à jour leurs connaissances dans un format 100% en ligne.





“

*Explorez les Aspects Pédagogiques
de la Gamification, ce qui est essentiel
pour le transfert dans votre classe"*

La Pédagogie concentre son étude sur l'Éducation, la considérant comme un phénomène socio-culturel qui se nourrit de connaissances d'autres sciences, comme l'Histoire, la Psychologie ou la Sociologie. Ainsi, cette discipline oriente les actions éducatives par des méthodologies, des lignes d'action ou des principes, ses éléments étant quelque peu différents en fonction du format d'enseignement.

Dans un contexte où l'Éducation est mise à jour avec les technologies récentes, comprendre les aspects pédagogiques derrière des techniques d'apprentissage aussi innovantes que la Gamification est essentiel pour fonctionner avec les règles dans les règles de ce nouvel "échiquier". Ce Certificat se positionne comme la solution à cet égard, en donnant aux éducateurs les connaissances dont ils ont besoin pour approfondir les avantages et les défis de l'inclusion des mécaniques de jeu dans les classes. En fait, ils plongeront à la première personne dans ces environnements gamifiés, ce qui est primordial pour se développer en tant qu'experts.

Les enseignants feront ce 'voyage' dans les processus cognitifs de l'apprentissage numérique et immersif avec toutes les facilités. Le format en ligne du diplôme donne aux élèves la possibilité de le suivre où ils veulent et à leur propre rythme dans les délais du programme. Avec un seul appareil connecté à Internet, un vaste Campus Virtuel à accès illimité s'ouvrira devant eux, dans lequel vous trouverez la plus grande bibliothèque de ressources interactives sur ce sujet.

Ce **Certificat en Aspects Pédagogiques de la Gamification** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Pédagogie de la Gamification
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus recueillent une information éducative et pratique sur les disciplines indispensables à l'exercice professionnel
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Découvrez les éléments qui transforment la façon d'apprendre dans les salles de classe pour capter l'intérêt de vos élèves"

“

Un Certificat essentiel qui fera de vous le type d'enseignant que les établissements d'enseignement réclament déjà”

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail 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 axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cursus académique. Pour ce faire, il sera assisté d'un système de vidéo interactif innovant créé par des experts dans ce domaine.

Explorez les meilleures façons de jouer avec vos élèves tout en préservant l'apprentissage.

Il examine en profondeur tous les Aspects Pédagogiques et les clés de la Gamification avec la plus grande bibliothèque numérique sur le sujet.



02

Objectifs

La conception du programme de ce Certificat est axée sur l'obtention d'une formation de haut niveau en Pédagogie de la Gamification. Ils maîtriseront ainsi tous les aspects psychopédagogiques d'une technique à fort potentiel. Les éducateurs qui suivent ce programme acquerront ainsi une perspective globale dans ce domaine. Ils le feront en se mettant à la place de leurs étudiants pour découvrir comment l'interactivité et les formats ludiques catapultent leurs performances éducatives à des niveaux insoupçonnés.





“

*Ce programme vous donnera les clés
pour catapulter la performance de vos
élèves à des niveaux insoupçonnés”*



Objectifs généraux

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





Objectifs spécifiques

- ♦ 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 sur 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

“

Interagissez à la première personne avec les environnements gamifiés dans l'Éducation pour voir pourquoi il n'y a plus de retour en arrière”

03

Direction de la formation

L'équipe enseignante de TECH de ce programme est composée de professionnels prestigieux qui ont occupé des postes élevés dans les établissements d'enseignement, étant des pionniers dans les projets de gamification dans la salle de classe et l'environnement des affaires par le biais des TIC. Dans cette ligne, l'université a intégré les meilleurs éducateurs possibles pour approfondir les fondements de la Gamification. Ce corps professoral répondra à toutes les attentes des étudiants et suivra de très près leur progression dans la certification grâce au Campus Virtuel.





“

Des experts du secteur des TIC vous guideront dans le développement de projets gamificateurs et vous approfondirez avec eux sur leur Pédagogie”

Direction



M. Morilla Ordóñez, Javier

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



M. Albiol Martín, Antonio

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

Professeurs

Dr Fuster García, Carlos

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

Mme Gallego Manzanares, Verónica

- ♦ Historienne au Ministère du patrimoine et des activités culturelles et touristiques d'Italie
- ♦ Intervenante dans des congrès et conférences spécialisées
- ♦ Diplôme d'Histoire de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Histoire de la Monarchie Hispanique de l'Université Complutense de Madrid

M. Cardenal Gonzalez, Jesús

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

M. Illán, Raúl

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

Dr De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Rédacteur Spécialisé en Psychologie et en Neurosciences
- ♦ Auteur de la Chaire en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Communicateur Scientifique
- ♦ Docteur en Psychologie
- ♦ Diplômée en Psycho-oncologie. Université de Séville
- ♦ Master en Neurosciences et Biologie du Comportement Université Pablo de Olavide, Seville
- ♦ Expert en Méthodologie Educative Université La Salle
- ♦ Expert Universitaire en Hypnose Clinique, Hypnothérapie UNED, Université Nationale d'Enseignement à Distance, Espagne
- ♦ Diplôme en Travail Social, Gestion des Ressources Humaines, Administration du Personnel Université de Séville
- ♦ Expert en Gestion de Projet, Administration et Gestion des Affaires Fédération des Services U.G.T
- ♦ Formateur de Formateurs Collège Officiel des Psychologues d'Andalousie

04

Structure et contenu

Les contenus du Certificat en Aspects Pédagogiques de la Gamification sont présentés sous forme de vidéo-résumés, de schémas interactifs, de lectures spécialisées et d'autres ressources audiovisuelles pour mieux intérioriser et visualiser les idées. En effet, ils suivent la méthodologie pratique du *Relearning*, qui repose sur la répétition des concepts pour qu'ils soient assimilés avec succès par les élèves. Dans cette expérience éducative, bien plus naturelle que les expériences conventionnelles, les étudiants étudieront les processus d'apprentissage de la Gamification, le rôle du jeu dans le développement ou dans diverses ressources technologiques.



“

Un programme avec lequel vous entreprendrez un 'voyage' dans le processus d'apprentissage basé sur la Gamification, en obtenant une perspective globale”

Module 1. Création du conseil: aspects psycho-pédagogiques

- 1.1. Processus d'apprentissage
 - 1.1.1. Définition de l'apprentissage
 - 1.1.2. Caractéristiques de l'apprentissage
- 1.2. Processus cognitifs d'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 dans 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. Accès à la technologie
 - 1.9.2. Compétences technologiques
- 1.10. Ressources technologiques
 - 1.10.1. Blogs et Forums
 - 1.10.2. YouTube et Wikis





“

Analysez le rôle du jeu dans le développement scolaire ou les ressources technologiques dont vous disposez pour être le professeur de référence dans votre école”

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement s'utilise, notamment, dans les Écoles de Médecine les plus prestigieuses du monde. De plus, il a été considéré comme l'une des méthodologies les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le ***New England Journal of Medicine***.





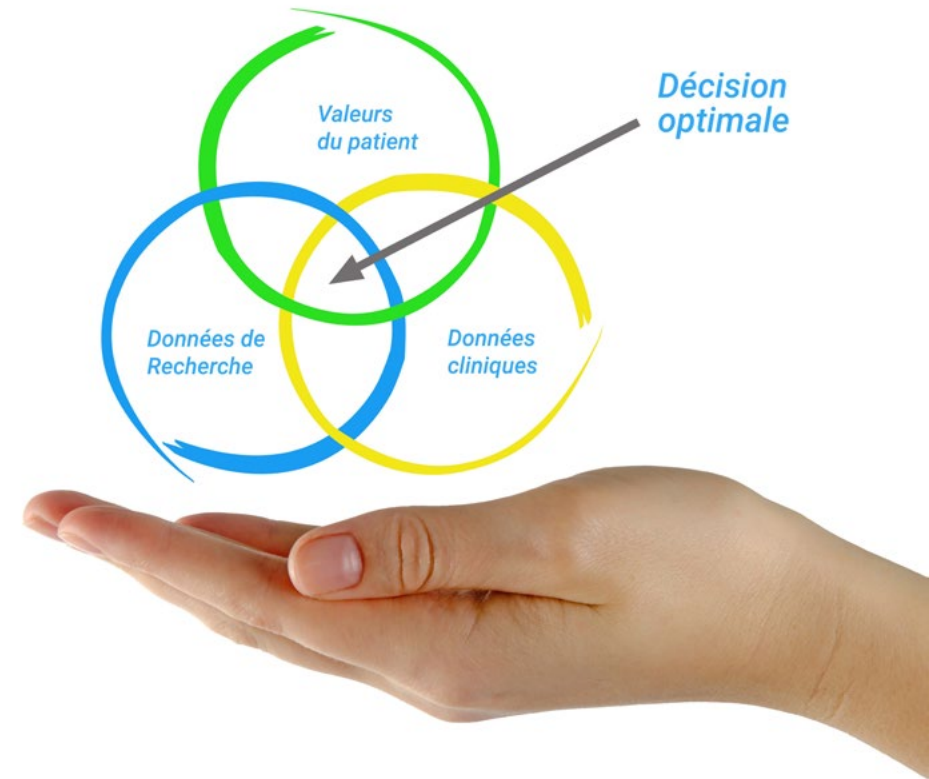
“

Découvrez Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, School nous utilisons la Méthode des cas

Dans une situation donnée, que feriez-vous? Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas simulés, basés sur des situations réelles, dans lesquels ils devront enquêter, établir des hypothèses et, enfin, résoudre la situation. Il existe de nombreuses preuves scientifiques de l'efficacité de cette méthode.

Avec TECH, le professeur, l'enseignant ou le conférencier fait l'expérience d'une méthode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier.



C'est une technique qui développe l'esprit critique et prépare l'éducateur à prendre des décisions, à défendre des arguments et à confronter des opinions.

“

Saviez-vous que cette méthode a été développée en 1912, à Harvard, pour les étudiants en Droit? La méthode des cas consiste à présenter aux apprenants des situations réelles complexes pour qu'ils s'entraînent à prendre des décisions et pour qu'ils soient capables de justifier la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard”

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre réalisations clés:

1. Les professeurs qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale, grâce à des exercices d'évaluation de situations réelles et à l'application des connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques qui permettent à l'éducateur de mieux intégrer ses connaissances dans sa pratique quotidienne.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de l'enseignement réel.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.



Relearning Methodology

TECH renforce l'utilisation de la méthode des cas avec la meilleure méthodologie d'enseignement 100% en ligne du moment: Relearning.

Cette université est la première au monde à combiner des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, combinant un minimum de 8 éléments différents dans chaque leçon, ce qui constitue une véritable révolution par rapport à la simple étude et analyse de cas.

L'éducateur apprendra à travers des cas réels et la résolution de situations complexes dans des environnements d'apprentissage simulés.

Ces simulations sont développées à l'aide de logiciels de pointe pour faciliter l'apprentissage immersif.



Selon les indicateurs de qualité de la meilleure université en ligne du monde hispanophone (Columbia University). La méthode Relearning, à la pointe de la pédagogie mondiale, a réussi à améliorer le niveau de satisfaction globale des professionnels finalisant leurs études.

Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 85.000 éducateurs avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialisations. Notre méthodologie d'enseignement est développée dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique.

Selon les normes internationales les plus élevées, la note globale de notre système d'apprentissage est de 8,01.



Ce programme offre le meilleur matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH online. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Techniques et procédures éducateurs en vidéo

TECH met les techniques les plus innovantes, avec les dernières avancées pédagogiques, au premier plan de l'actualité de l'Éducation. Tout cela, à la première personne, expliqué et détaillé rigoureusement pour atteindre une compréhension complète. Et surtout, vous pouvez les regarder autant de fois que vous le souhaitez.



Résumés interactifs

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

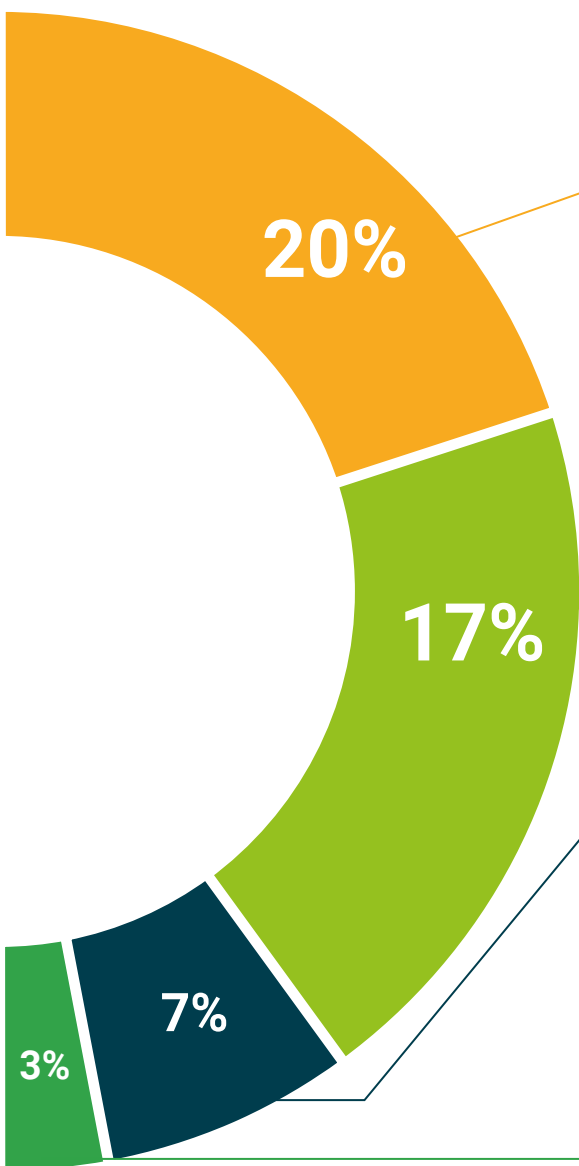
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Analyses de cas menées et développées par des experts

Un apprentissage efficace doit nécessairement être contextuel. Pour cette raison, TECH présente le développement de cas réels dans lesquels l'expert guidera l'étudiant à travers le développement de la prise en charge et la résolution de différentes situations: une manière claire et directe d'atteindre le plus haut degré de compréhension.



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



Guides d'action rapide

À TECH nous vous proposons les contenus les plus pertinents du cours sous forme de feuilles de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



06 Diplôme

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



“

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

Ce **Certificat en Aspects Pédagogiques de la Gamification** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat en Aspects Pédagogiques de la Gamification**

N.° d'heures officielles: **175 h.**





Certificat

Aspects Pédagogiques de la Gamification

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

Certificat

Aspects Pédagogiques de la Gamification

