

Certificat

Enseignement pour les Apprenants à l'Ère Numérique





Certificat

Enseignement pour les Apprenants à l'Ère Numérique

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/education/cours/enseignement-apprenants-ere-numerique

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

Les méthodes d'enseignement dans les établissements d'enseignement nécessitent depuis longtemps une mise à jour urgente. L'époque où les ressources scolaires se limitaient à un tableau noir et aux livres est révolue, car les enseignants disposent aujourd'hui d'un large éventail de choix grâce aux progrès technologiques. Ainsi, comme l'ont fait leurs élèves, les enseignants doivent faire preuve d'ouverture et s'adapter aux formats de l'ère numérique. Par conséquent, ce diplôme de TECH leur offre une formation de haut niveau pour approfondir les outils interactifs en plein essor, qui augmenteront la qualité du contenu qu'ils offrent. En outre, ils peuvent suivre 100% en ligne et le combiner avec leur activité d'enseignement.





“

*Un Certificat pour mettre à jour
vos connaissances et être au
meilleur de votre forme à l'ère
de l'éducation numérique"*

La dynamisation des cours s'est avérée être le meilleur moyen d'impliquer les étudiants et de les rendre plus intéressés à participer au processus d'apprentissage. Cependant, dans le contexte technologique actuel, ces techniques doivent aller bien au-delà du fait de poser des questions, d'encourager les élèves à se connaître ou de faire des présentations audiovisuelles.

En ce sens, il est clair que la numérisation des habitudes des jeunes les rend plus exigeants dans la manière dont ils sont éduqués en classe. Par conséquent, la performance de l'enseignant doit être accompagnée par les outils informatiques les plus récents qui encouragent l'apprentissage en groupe et interactif. Il existe en effet un large consensus sur le fait que ces méthodologies, qui contiennent des éléments ludiques, sont celles qui donnent les meilleurs résultats en termes de performances scolaires des élèves.

Raison de plus pour que les éducateurs démontrent leurs compétences numériques à leurs élèves, et TECH vient à leur secours avec un programme qui leur fournira tout ce dont ils ont besoin. Le Certificat en Enseignement pour les Apprenants à l'Ère Numérique leur fournira une préparation très complète aux éléments de l'école numérique, en mettant à jour leur façon d'enseigner à partir de la plus grande université en ligne du monde.

Cette formation précieuse fournira aux éducateurs tous les moyens dont ils ont besoin pour la suivre tout en continuant à enseigner. Un format en ligne pratique leur offre la possibilité de suivre la formation où ils le souhaitent et de gérer leur temps d'enseignement. En outre, ils feront l'expérience directe des normes éducatives élevées de TECH, bénéficiant du plus grand Campus Virtuel dans le domaine avec des ressources de pointe pour améliorer l'apprentissage.

Ce **Certificat en Enseignement pour les Apprenants à l'Ère Numérique** 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 pratiques présentées par des experts de l'Enseignement avec les outils numériques
- ♦ 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
- ♦ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé 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 au contenu à partir de n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion Internet



Montrez à vos élèves la force de vos compétences numériques avec ce Certificat"

“

Transformez votre salle de classe avec des outils interactifs et dirigez la transition vers l'École Numérique dans votre établissement d'enseignement”

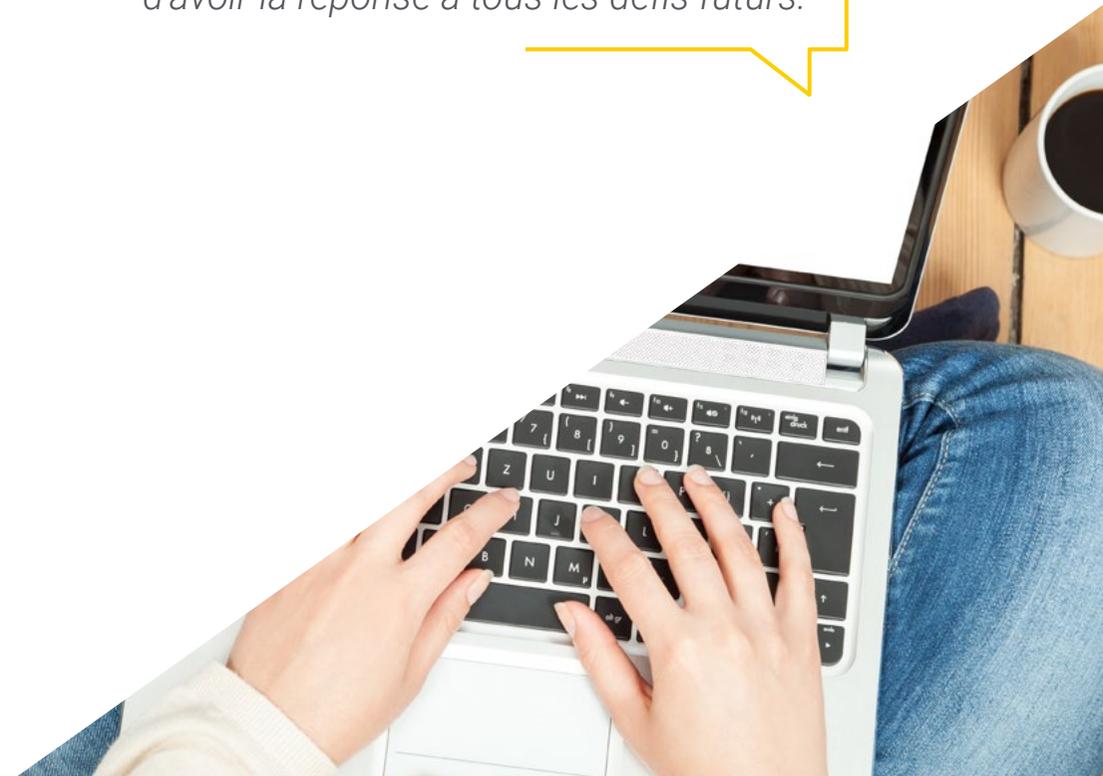
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent, à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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 professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Mastère Spécialisé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Bénéficiez d'un accès illimité aux ressources interactives du Campus virtuel et devenez le maître de votre propre apprentissage.

Grâce à l'Apprentissage par les Problèmes, vous vous plongerez dans des situations de pratique professionnelle exigeantes afin d'avoir la réponse à tous les défis futurs.



02

Objectifs

L'objectif de ce Certificat n'est autre que la haute formation des éducateurs aux outils qui les intègrent avec succès dans la nouvelle ère numérique éducative. Le programme cherche à spécialiser de manière intégrale les enseignants, afin de démontrer leur polyvalence dans la salle de classe et exceller dans le domaine numérique, étant des références dans le développement de formats ludiques et interactifs. Une préparation qui dans quelques années sera la norme dans les classes, de sorte que les professionnels de l'enseignement qui suivent ce diplôme seront des pionniers.





“

Transformez vos cours en histoires passionnantes et développez des jeux pour impliquer vos élèves”



Objectifs généraux

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





Objectifs spécifiques

- ♦ Créer du contenu dans EdPuzzle
- ♦ Créer des tâches dans EdPuzzle
- ♦ Utilisation d'outils de conception pour produire des jeux Print and Play
- ♦ Créer et gérer une chaîne YouTube
- ♦ Créer et gérer un Podcast
- ♦ Connaître les différentes plateformes numériques de communication entre les enseignants et les élèves
- ♦ Créer un contenu multimédia innovant pour la classe



Une équipe d'enseignants référents en Gamification et TIC vous guidera vers la pleine réalisation des objectifs du Certificat"

03

Direction de la formation

Les enseignants qui suivent ce Certificat auront la garantie d'une conversion réussie à l'ère numérique grâce à l'enseignement d'une excellente équipe d'enseignants référents en la matière. Une équipe d'enseignants pluridisciplinaire qui s'est réunie dans le domaine de l'Éducation pour déployer tout son talent dans des projets numériques liés à la Gamification et aux nouvelles narrations interactives. Ses leçons et conseils aux étudiants lanceront leur carrière professionnelle.



A close-up photograph of a person's hand holding a smartphone. The hand is positioned on the left side of the frame, with the thumb and index finger visible. The phone is held vertically, and the screen is partially visible at the bottom left. The background is a dark, out-of-focus grey.

“

*Des éducateurs prestigieux qui ont développé
des stratégies reconnues de gamification dans
la salle de classe et l'environnement commercial
lanceront votre carrière professionnelle"*

Direction



M. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Enseignant spécialiste en histoire contemporaine et TIC
- ♦ Directeur des études du Colegio JABY
- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Maître Université Complutense Université d'Alcalá
- ♦ 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. De la Serna, Juan Moisés

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

M. Herrero 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. Martín Centeno, Óscar

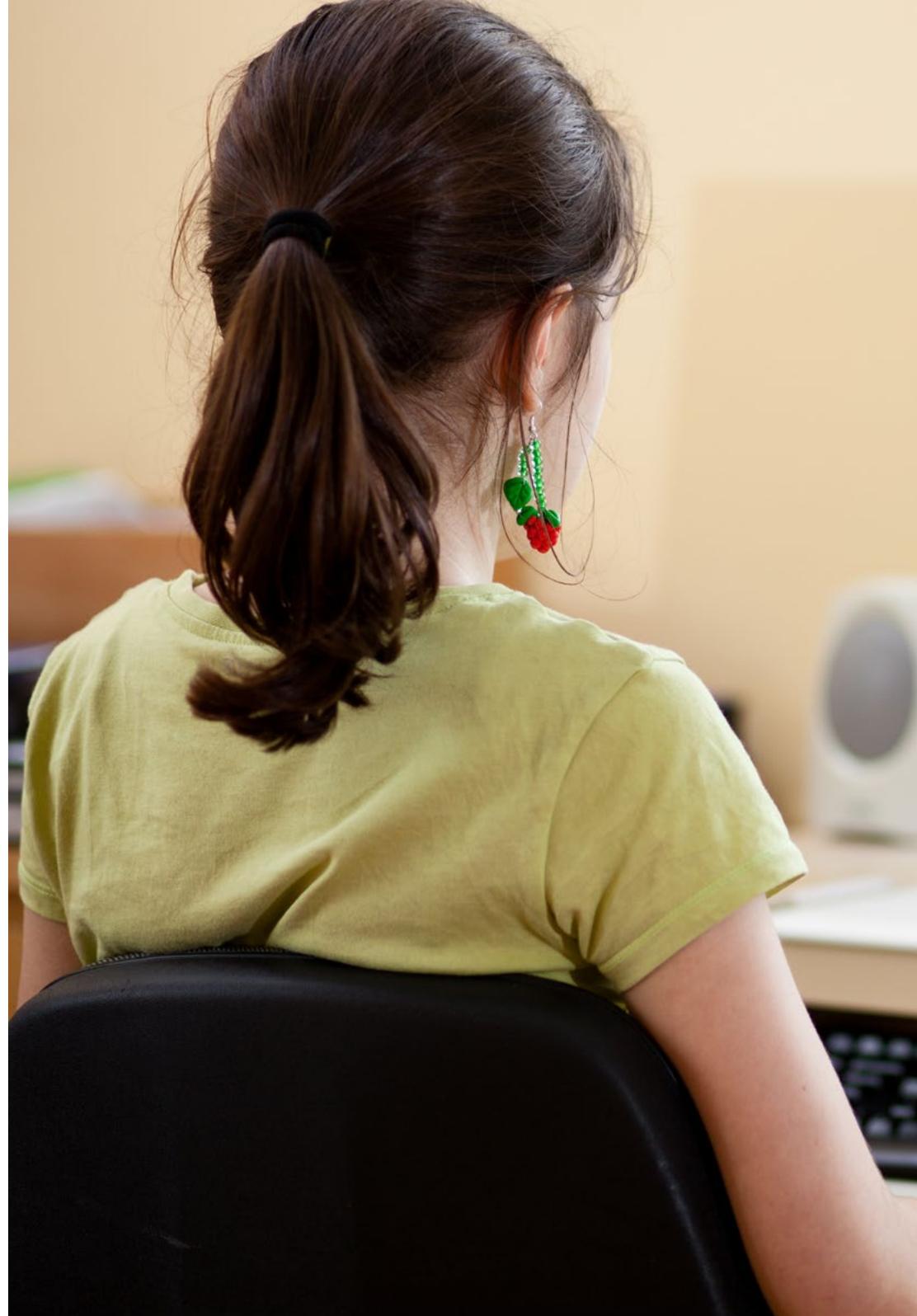
- ♦ Écrivain et conférencier
- ♦ Président du Conseil des Directeurs de l'Éducation Infantile, Primaire et Spéciale de la Communauté de Madrid
- ♦ Directeur de l'école maternelle, Primaire et Secondaire Santo Domingo à Algete, Madrid
- ♦ Réalisateur de documentaires, de propositions éducatives multimédia et de pièces d'art vidéo pour le musée d'art contemporain Reina Sofía, le musée Thyssen Bornemisza et la mairie de Malaga
- ♦ Formateur d'enseignants de la Communauté de Madrid dans des cours sur les TIC en classe, les ressources numériques ou l'encouragement à la lecture à l'ère numérique
- ♦ Maîtrise en leadership et gestion des centres éducatifs
- ♦ Licence en histoire et science de la musique
- ♦ Diplôme d'enseignement de la musique
- ♦ Prix International Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras pour son premier livre Espejos enfrentados (Miroirs affrontés)
- ♦ Prix national Nicolás del Hierro pour son deuxième livre Las Cántigas del Diablo (Les chants du diable)
- ♦ Prix international Paul Beckett pour son troisième livre Sucio tango del alma par la Fondation Valparaíso

Mme López Gómez, Virginia

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

M. Illán, Raúl

- ♦ Coaching d'Entreprise
- ♦ 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
- ♦ Coaching d'entreprise (Gesem RRHH)





Dr Fuster García, Carlos

- ♦ Docteur en didactique des 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
- ♦ Doctorat en Didactiques Spécifiques, spécialisation en Sciences Sociales
- ♦ 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
- ♦ 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

04

Structure et contenu

Le programme de ce diplôme contient toutes les clés pour être le professeur de l'avenir. Après avoir analysé le profil des apprenants à l'ère numérique, on examinera en profondeur les techniques d'apprentissage coopératif, les narrations interactives ou les méthodes permettant d'augmenter le feedback en classe. Pour couronner le tout, on réfléchira à la nécessité de repenser l'éducation, on étudiera le modèle TPACK et on mettra l'accent sur les formats qui encouragent la créativité et la communication, comme les jeux vidéo.



“

*Un programme qui ne laisse rien derrière
pour vous offrir une perspective complète
des outils numériques dont vous avez
besoin pour réussir”*

Module 1. Nouvelle époque, nouveaux étudiants

- 1.1. Nouvelle époque, nouveaux étudiants
 - 1.1.1. Les virtualités et les limites des apprenants à l'ère numérique
 - 1.1.2. PISA, une référence pour l'éducation aujourd'hui
 - 1.1.3. Autres critères de référence actuels en matière d'éducation
- 1.2. Qu'ils soient qualifiés, mais aussi heureux
 - 1.2.1. La compétence numérique comme le principal axe transversale d'apprentissage
 - 1.2.2. Les dimensions de la compétence numérique
 - 1.2.3. Si on cherche le bonheur sur Google, on ne le trouvera pas
- 1.3. Des apprenants actifs et autonomes
 - 1.3.1. L'apprentissage par projet dans le contexte numérique
 - 1.3.2. Autres méthodologies actives
 - 1.3.3. L'apprentissage autonome au XXI^e siècle
- 1.4. Vous ne pouvez pas le faire seul, mais avec vos amis c'est possible
 - 1.4.1. Éléments clés de l'apprentissage coopératif dans le contexte numérique
 - 1.4.2. Google suite pour l'apprentissage coopératif
- 1.5. Des apprenants créatifs et communicatifs
 - 1.5.1. Le récit numérique
 - 1.5.2. Le format audiovisuel
 - 1.5.3. *Flipped Classroom*
- 1.6. Nos élèves ont-ils suffisamment de stimulants?
 - 1.6.1. Les ressources pour parler la même langue que les élèves
 - 1.6.2. Le bon usage du tableau blanc interactif
 - 1.6.3. Se projeter ou ne pas se projeter, telle est la question
- 1.7. Les ennemis de l'ennui
 - 1.7.1. Concours et défis
 - 1.7.2. Personnages, scénarios et pouvoirs
- 1.8. Aimer, partager, commenter
 - 1.8.1. Les réseaux sociaux
 - 1.8.2. Environnements d'apprentissage social et plateformes de gamification
- 1.9. Faites leur des feedback
 - 1.9.1. Évaluation basée sur les compétences
 - 1.9.2. Auto-évaluation et co-évaluation
 - 1.9.3. L'hétéro-évaluation gamifiée



- 1.10. Les démonstrations de jeu
 - 1.10.1. En classe
 - 1.10.2. Au domicile
 - 1.10.3. Les jeux de tables

Module 2. Nouveaux élèves, nouveaux enseignants

- 2.1. Repenser l'éducation: pour une société mondiale vers 2030
 - 2.1.1. De quelle éducation avons-nous besoin pour le XXIème siècle?
 - 2.1.2. Éducation à la citoyenneté mondiale
 - 2.1.3. Le rôle du numérique à l'école
 - 2.1.4. Défis et objectifs de l'éducation au XXIe siècle
- 2.2. Les compétences en matière d'enseignement numérique
 - 2.2.1. Être compétent en éducation
 - 2.2.2. La technologie numérique éducative
 - 2.2.3. Les modèles de distribution des TIC à l'École
 - 2.2.4. Les compétences en matière d'enseignement numérique
- 2.3. La formation des enseignants dans l'école numérique
 - 2.3.1. La formation des enseignants: bref état des lieux
 - 2.3.2. Le rôle de l'enseignants au XXIème siècle
 - 2.3.3. Les compétences des enseignants dans l'école numérique
 - 2.3.4. Portefeuille de compétences en enseignement numérique
- 2.4. L'inefficacité de l'enseignant isolé
 - 2.4.1. Le projet éducatif et le projet de programme d'études
 - 2.4.2. La Culture des groupes de travail
 - 2.4.3. La technologie au service du travail coopératif: gestion, formation et collaboration
- 2.5. TPACK: un modèle pour l'enseignant d'aujourd'hui
 - 2.5.1. Le modèle TPACK
 - 2.5.2. Types de connaissances pour l'utilisation du modèle TPACK
 - 2.5.3. L'application du modèle TPACK
- 2.6. Des Matériaux créatifs et communicatifs
 - 2.6.1. La récit numérique en classe
 - 2.6.2. Les livres numériques dans les écoles
 - 2.6.3. Création de ressources éducatives libres

- 2.6.4. Visualisation des pensées et des idées
- 2.6.5. Narration vidéo
- 2.6.6. Le jeu vidéo
- 2.7. L'évaluation à l'ère numérique
 - 2.7.1. Pour une évaluation authentique de l'apprentissage
 - 2.7.2. Contributions technologiques à l'évaluation
 - 2.7.3. Outils d'évaluation utilisant les technologies éducatives
 - 2.7.4. Évaluation par rubrique électronique
- 2.8. Des plateformes numériques pour la communication entre enseignants et élèves
 - 2.8.1. L'introduction aux plateformes virtuelles dans l'éducation
 - 2.8.2. Les dimensions pédagogiques des classes virtuelles
 - 2.8.3. La planification didactique d'une classe virtuelle
 - 2.8.4. Les plateformes pour la création d'une classe virtuelle
- 2.9. Les familles et les écoles: réduire la fracture numérique
 - 2.9.1. Le rôle du numérique à l'école numérique
 - 2.9.2. L'importance des relations dans l'environnement éducatifs
 - 2.9.3. Les plateformes de communication entre la famille et l'école
- 2.10. Les ressources pour l'enseignement à l'ère de la connaissance
 - 2.10.1. Enseigner à penser à travers le curriculum
 - 2.10.2. La taxonomie de Bloom à l'ère numérique
 - 2.10.3. L'Unité Didactique Intégrée comme instrument de planification
 - 2.10.4. Redéfinir l'examen en tant qu'outil d'évaluation



Voyage dans le futur à la recherche du modèle éducatif requis par la société mondiale de 2030"

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.



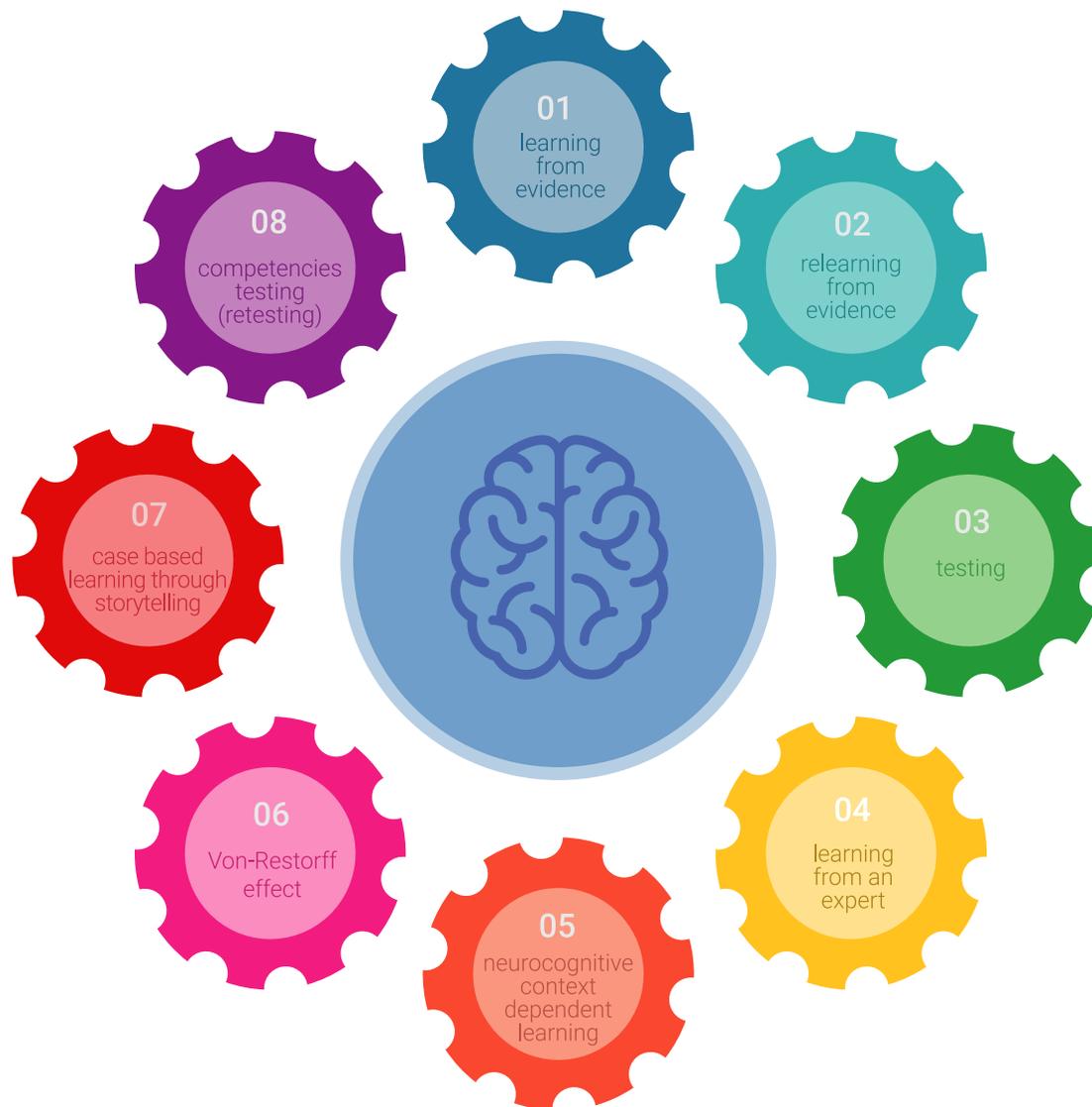
Relearning Methodology

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.

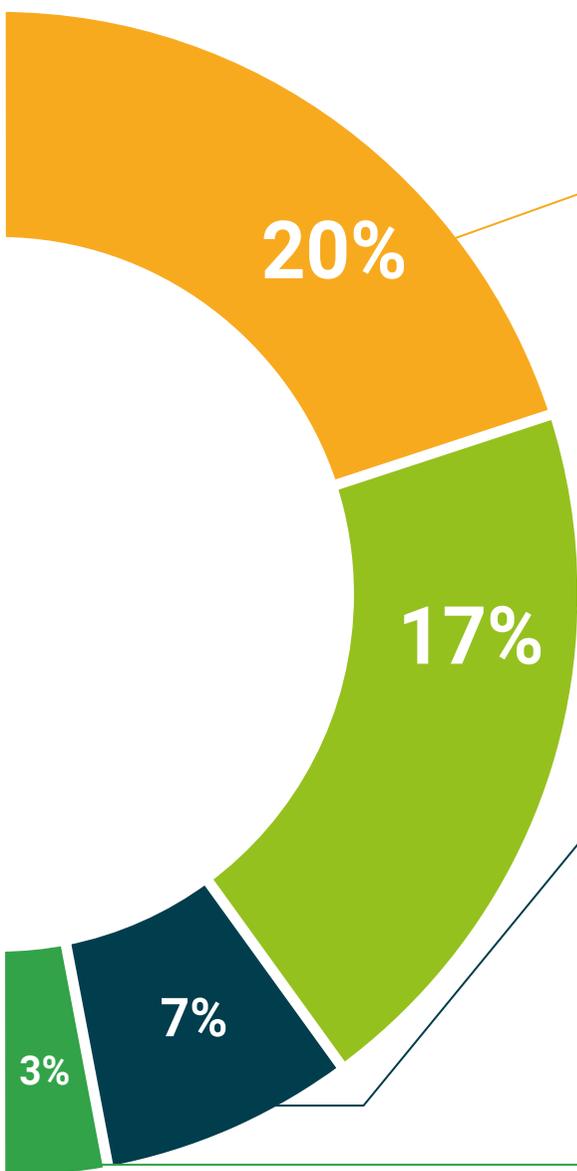
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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 Enseignement pour les Apprenants à l'Ère Numérique 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 Enseignement pour les Apprenants à l'Ère Numérique** 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 Enseignement pour les Apprenants à l'Ère Numérique**

N.º d'heures officielles: **300 h.**



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

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

tech université
technologique

Certificat

Enseignement pour
les Apprenants à
l'Ère Numérique

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

Certificat

Enseignement pour les Apprenants
à l'Ère Numérique

