

Certificat

Gamification et Apprentissage par le Jeu





Certificat

Gamification et Apprentissage par le Jeu

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 8h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/education/cours/gamification-apprentissage-jeu

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

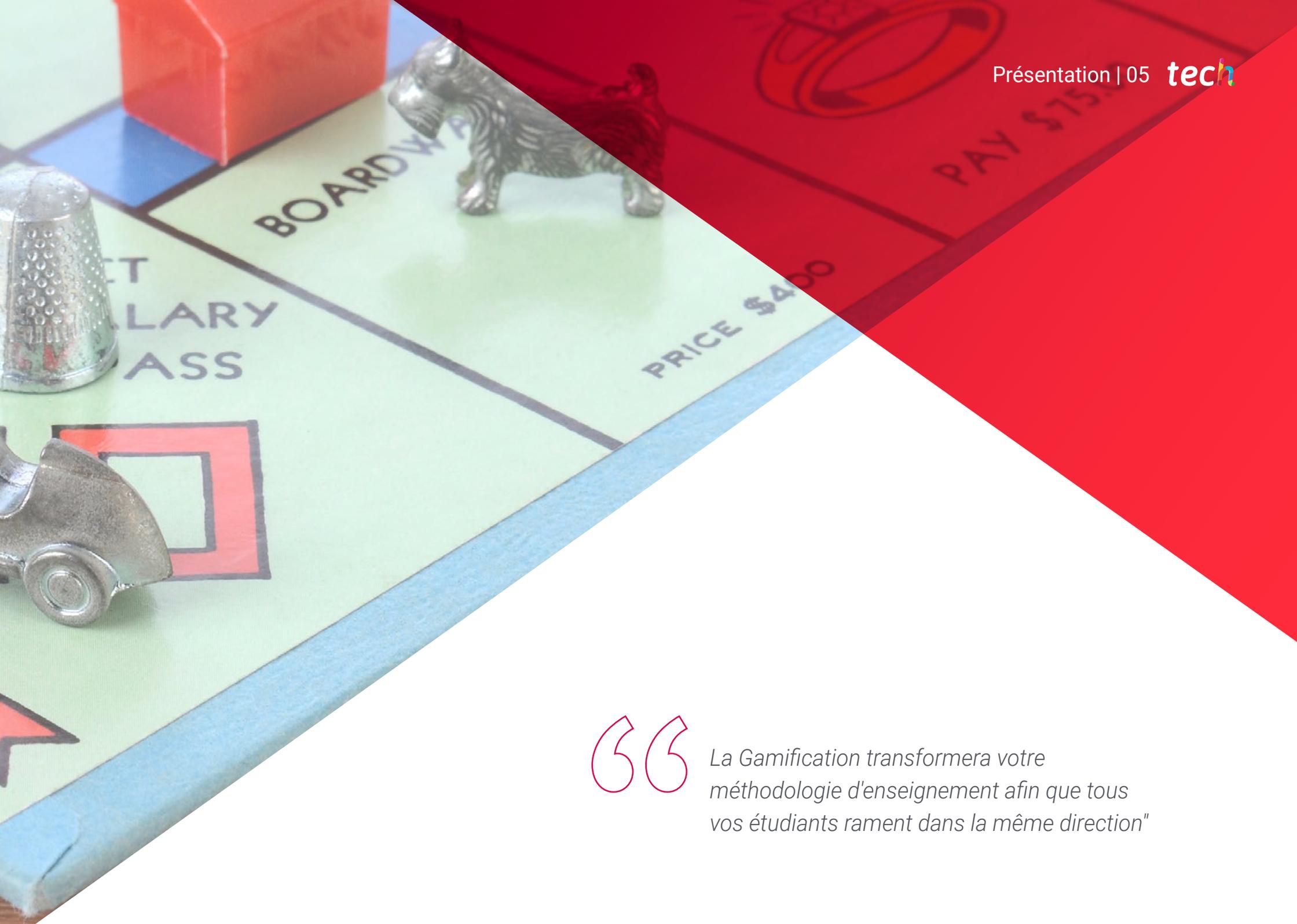
page 30

01

Présentation

L'apprentissage est une tâche dans laquelle les progrès sont assez hétérogènes. En ce sens, l'enseignant rencontrera dans son activité quotidienne des élèves dotés de grandes capacités et d'une grande facilité de concentration, qui atteindront aisément les objectifs proposés. Cependant, il y aura aussi beaucoup d'autres élèves qui ont de plus grandes difficultés et qui sont enclins à la distraction, montrant moins d'implication dans le processus éducatif. Il est donc important d'introduire en classe des techniques qui brisent la routine et encouragent le plaisir d'apprendre. C'est ce que propose ce diplôme, axé sur la mise en œuvre de la Gamification en classe afin que les étudiants acquièrent des connaissances par le biais de mécanismes de jeu. Un programme indispensable que les éducateurs peuvent suivre entièrement en ligne.





“

La Gamification transformera votre méthodologie d'enseignement afin que tous vos étudiants rament dans la même direction"

Les élèves peuvent être distraits en classe pour diverses raisons. Certains font preuve d'un manque de motivation évident en raison de l'absence de mesures incitatives dans le système éducatif actuel. D'autres, en revanche, sont susceptibles de perdre leur concentration en raison d'une sur stimulation: l'état dans lequel un jeune ressent plus de sensations, de bruits ou de stimuli qu'il ne le devrait, de sorte qu'il a tendance à être trop agité.

Quoi qu'il en soit, il est prouvé que les méthodes traditionnelles de récupération de l'attention sont de moins en moins efficaces. Cela représente sans aucun doute un défi pour l'enseignant, qui voit également les progrès scolaires des autres élèves perturbés, ce qui entraîne une perturbation générale de la classe.

Dans ce contexte, il est essentiel de stimuler les étudiants avec des stratégies innovantes, et la gamification est la solution actuelle. Ainsi, le Certificat en Gamification et Apprentissage par le Jeu contient tout ce qui est nécessaire aux éducateurs pour maîtriser ces techniques de pointe. Ils enrichiront leur bagage professionnel en développant des mécaniques de jeu qui impliqueront toute la classe, tout en favorisant l'interaction entre pairs.

Le programme s'aligne ainsi sur les éléments dont les enseignants ont besoin aujourd'hui, en les présentant sur un plateau grâce à un format 100% en ligne dans lequel les étudiants n'ont qu'une chose à fournir : une connexion internet. Grâce à celle-ci, ils "voyageront" vers le succès dans leur domaine grâce à un vaste campus virtuel comprenant des diagrammes interactifs, des résumés vidéo, des lectures spécialisées et bien d'autres choses encore.

Ce **Certificat en Gamification et Apprentissage par le Jeu** 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 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



Devenez la solution à laquelle de nombreux parents aspirent en stimulant l'intérêt et l'implication des élèves"

“

Inscrivez-vous dès maintenant pour apprendre des techniques pédagogiques de pointe à appliquer dans votre classe”

Il comprend dans son corps enseignant une équipe de professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés 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, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Mettez vos connaissances à jour grâce au plus grand campus virtuel sur ce sujet.

Analysez un large éventail de jeux que vous pouvez développer avec vos élèves, du "Backgammon" au "The Game of Life".



02

Objectifs

Grâce à une méthodologie innovante, ce Certificat vise à former les éducateurs, qui peuvent enseigner aux enfants ou aux adultes, aux stratégies de gamification. Ainsi, le programme leur permettra de se démarquer dans la mise en œuvre des mécanismes de jeu dans l'environnement scolaire, en augmentant les performances éducatives des élèves. De cette manière, ils deviendront, à l'avance, le profil d'enseignant qui sera certainement en demande à l'avenir.





“

Pendant 150 heures, vous vous immergerez dans l'avenir de l'éducation pour devenir l'éducateur de référence qu'exige la société d'aujourd'hui"



Objectifs généraux

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





Objectifs spécifiques

- Évaluer l'application des principaux jeux de société dans le GBL
- Établir des tableaux de compétences à leur intention
- Gérer les tâches de manière ludique
- Définir des stratégies et des outils pour le suivi des actions
- Acquérir des stratégies pour favoriser la cohésion de l'équipe



Approfondissez vos connaissances en matière de gestion des concours et compétitions entre groupes d'élèves. Ils feront leurs devoirs presque sans s'en apercevoir!"

03

Direction de la formation

L'introduction de mécanismes de jeu dans la salle de classe peut causer des problèmes de performance éducative s'ils ne sont pas mis en œuvre correctement. C'est pourquoi TECH a intégré à ce Certificat des éducateurs de référence dans ce domaine. Grâce à leur expertise dans l'utilisation des Technologies de l'information et de la communication (TIC), ils ont développé de nombreuses techniques de gamification et de ludification dans les écoles, qui ont fait leurs preuves.



“

Il triomphe grâce à l'aide d'experts qui ont mis en œuvre avec succès des techniques de gamification dans de grandes institutions scolaires”

Direction



Dr 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



Dr Albiol Martín, Antonio

- ♦ Responsable de CuriosiTIC: Programme d'Intégration des TIC dans la classe à l'École 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

- ♦ 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 González, 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

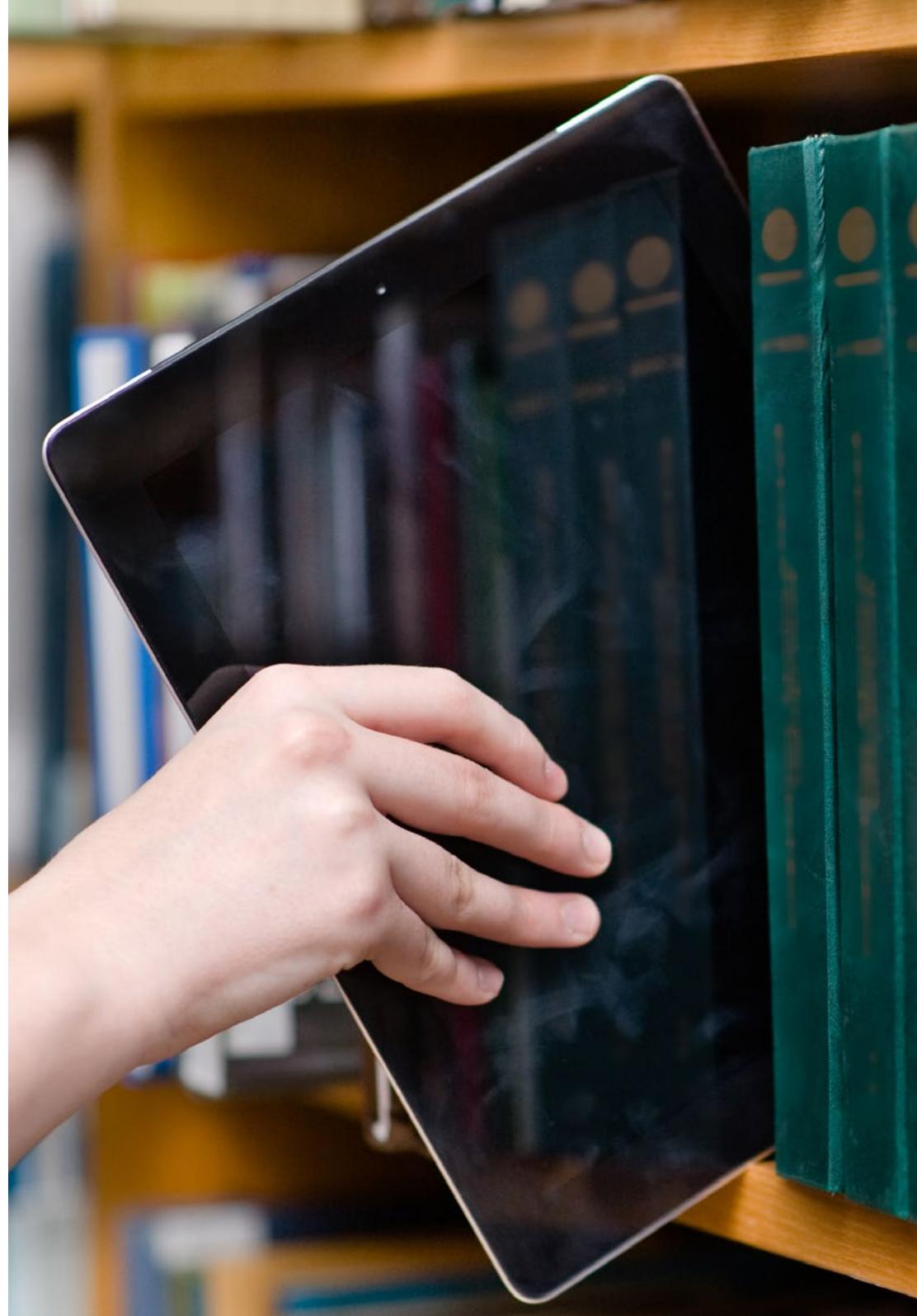
- ♦ Coaching d'entreprise (Gesem RRHH)
- ♦ Conférencier lors de diverses conférences internationales
- ♦ Diplôme en administration et gestion des affaires avec une spécialisation en gestion financière. UCM
- ♦ Diplôme de Droit
- ♦ Diplôme en Psychologie

Mme López Gómez, Virginia

- ♦ Formateur expert en méthodologies actives et outils numériques
- ♦ 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
- ♦ Diplôme en documentation, Université Complutense de Madrid
- ♦ 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
- ♦ Diplôme de bibliothécaire. Université Complutense de Madrid

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



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

“

*Une expérience de formation unique,
clé et décisive pour stimuler votre
développement professionnel”*

04

Structure et contenu

Le programme du Certificat en Gamification et Apprentissage par le Jeu traite des clés de la gamification dans les temps modernes. Les étudiants examineront d'abord les différences entre ce concept et la gamification, puis analyseront les éléments et les objectifs de ces mécanismes et se plongeront dans la grande variété de jeux qui peuvent être appliqués dans la salle de classe. Grâce à la méthodologie pratique du *Relearning*, le cycle d'apprentissage sera véritablement naturel et les apprenants assimileront les idées avec facilité.



“

Un programme d'études conçu par des experts, avec toutes les clés nécessaires pour exceller dans la Gamification"

Module 1. Apprentissage par le jeu (ABJ)

- 1.1. Mais savez-vous à quoi nous jouons?
 - 1.1.1. Différences entre la gamification et la ludification
 - 1.1.2. La ludification et les jeux
 - 1.1.3. L'histoire des jeux
- 1.2. A quoi jouons-nous?
 - 1.2.1. En fonction de leurs objectifs
 - 1.2.1.1. Compétitifs
 - 1.2.1.2. Collaboratifs
 - 1.2.2. En fonction de ses éléments
 - 1.2.2.1. Du tableau
 - 1.2.2.2. De cartes
 - 1.2.2.3. De dés
 - 1.2.2.4. Papier et crayon (rôle)
- 1.3. Les tables de nos parents
 - 1.3.1. Les premières civilisations, les premiers jeux
 - 1.3.1.1. Senet
 - 1.3.1.2. Jeu royal d'Ur
 - 1.3.2. Mancala
 - 1.3.3. Échecs
 - 1.3.4. Backgammon
 - 1.3.5. Le Parcheesi
 - 1.3.6. Le jeu de l'oie
- 1.4. Qui veut être millionnaire?
 - 1.4.1. Le jeu de la vie
 - 1.4.1.1. The Mansion of Happiness
 - 1.4.1.2. The Chequered Game of Life
 - 1.4.1.3. The Game of Life
 - 1.4.1.4. Ce que The Game of Life nous apprend sur les valeurs



- 1.4.2. Monopoly
 - 1.4.2.1. The Landlord's Game
 - 1.4.2.2. Finances et autres
 - 1.4.2.3. Le Monopoly de Darrow
 - 1.4.2.4. Les brevets, les dessins et modèles et les points à surveiller en matière de gamification
- 1.4.3. Scrabble
- 1.5. On a écrit un jeu à succès
 - 1.5.1. Risk
 - 1.5.2. Cluedo
 - 1.5.3. Trivial Pursuit
 - 1.5.4. Pictionary
- 1.6. Jeux de Guerre/ Wargame et simulation historique
 - 1.6.1. L'origine: Avalon Hill
 - 1.6.2. La maturité des wargames
 - 1.6.3. La révolution CDG
 - 1.6.4. Dernières tendances en matière de wargames
 - 1.6.5. Miniatures Wargames
 - 1.6.6. Les jeux de stratégies
- 1.7. La société de l'anneau, du crayon et du papier
 - 1.7.1. Le Petit Prince
 - 1.7.2. L'âge d'or et les premières controverses
 - 1.7.3. Le rôle narratif
 - 1.7.4. Les jeux de rôle au XXIe siècle
 - 1.7.5. Les jeux de Rôle
- 1.8. Il était une fois en Amérique, Magic les TCG's et l'Ameritrash
 - 1.8.1. Magic et les TCG
 - 1.8.1.1. Magic, the Gathering
 - 1.8.1.2. Autres TCG
 - 1.8.1.3. LCG
 - 1.8.2. Ameritrash
 - 1.8.2.1. Concept
 - 1.8.2.2. Développement
 - 1.8.3. Mélange Les jeux hybrides
- 1.9. Au-delà des voitures et des saucisses La révolution des jeux de société en Allemagne
 - 1.9.1. L'Allemagne change les règles
 - 1.9.1.1. L'industrie du jouet allemande
 - 1.9.1.2. La considération sociale des jeux de hasard en Allemagne
 - 1.9.1.3. Un autre type de jeu
 - 1.9.2. Les Eurogames
 - 1.9.2.1. Préhistoire
 - 1.9.2.2. Les colons de Catán
 - 1.9.2.3. Les Allemands conquièrent le monde
 - 1.9.2.4. L'âge d'or des Eurogames
 - 1.9.2.5. Eurogames et éducation
- 1.10. Le shopping Analyse de l'offre commerciale principale en espagnol
 - 1.10.1. Wargames
 - 1.10.2. Jeux de rôle
 - 1.10.3. Eurogames
 - 1.10.4. Les hybrides
 - 1.10.5. Les jeux pour enfants



Découvrez des exemples concrets d'établissements d'enseignement qui ont mis la Gamification en pratique afin de pouvoir reproduire leurs résultats"

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.

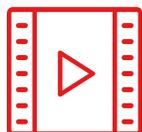
Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 85.000 éducateurs avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialisations. Notre méthodologie d'enseignement est développée dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont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

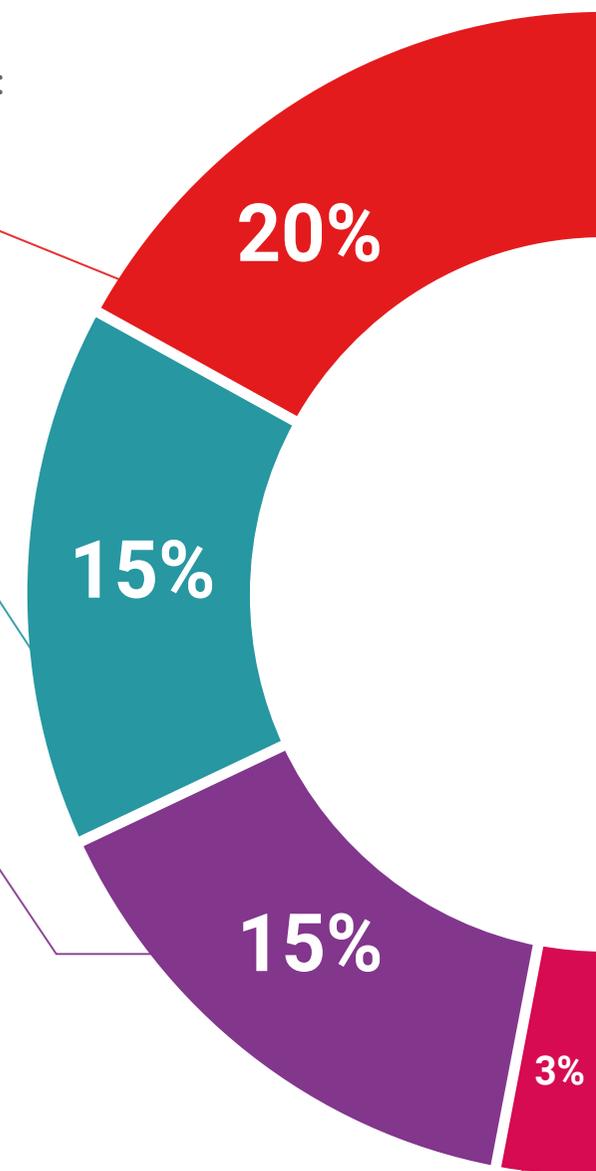
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

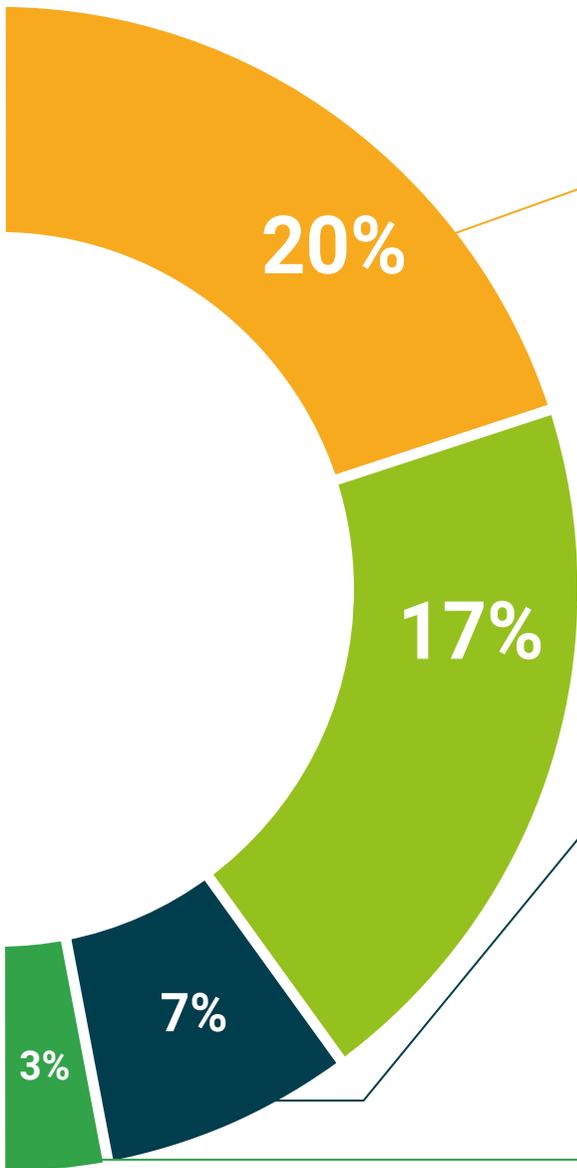
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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 Gamification et Apprentissage par le Jeu 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 Gamification et Apprentissage par le Jeu** 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: **Gamification et Apprentissage par le Jeu**

N° d'heures officielles: **150 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.

H

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



Certificat

Gamification et Apprentissage par le Jeu

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 8h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Gamification et Apprentissage par le Jeu

