

Certificat

Gamification et Digital Learning





Certificat

Gamification et Digital Learning

- » 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/gamification-digital-learning

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

La technologie s'immisce de plus en plus dans nos vies, et l'éducation n'est pas étrangère à ce progrès, d'où l'importance de connaître les dernières avancées en la matière pour apprendre à en tirer parti dans le domaine de l'enseignement.



“

Ce programme de Certificat en Gamification et Digital Learning générera un sentiment de sécurité dans l'exercice de votre profession, ce qui vous aidera à vous développer personnellement et professionnellement"

Un complément indispensable pour ceux qui veulent s'aventurer dans le monde de l'éducation numérique, connaître les particularités de l'enseignement, s'initier aux outils technologiques appliqués à l'enseignement.

Ce Certificat offre une vision pratique et complète du champ en Gamification et Digital Learning, en commençant par les outils les plus basiques et en incluant le développement de compétences pédagogiques numériques.

Il s'agit d'une avancée par rapport aux programmes éminemment théoriques, centrés sur l'enseignement dans la salle de classe physique, qui n'abordent pas en profondeur l'utilisation des technologies dans le contexte éducatif, sans oublier le rôle de l'innovation pédagogique.

Cette vision permet de mieux comprendre le fonctionnement de la technologie à différents niveaux Enseignement que le professionnel puisse disposer de différentes options pour son application sur son lieu de travail en fonction de ses intérêts.

Ce Certificat aborde les études nécessaires pour se spécialiser dans l'enseignement et l'apprentissage numériques pour ceux qui veulent entrer dans le monde de l'enseignement, le tout offert dans une perspective pratique en mettant l'accent sur les aspects les plus innovants à cet égard.

Les étudiants du Certificat auront accès à des connaissances sur l'enseignement tant au niveau théorique qu'appliqué, de sorte qu'elles leur seront utiles pour leur travail actuel ou futur, 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 leurs compétences dans leur travail quotidien.

Ce **Certificat en Gamification et Digital Learning** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement de 75 cas pratiques présentés par des experts en gamification et digital 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
- ♦ Actualités de la gamification et du digital learning
- ♦ Contient des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Système d'apprentissage interactif basé sur des algorithmes permettant de prendre des décisions sur les situations présentées.
- ♦ Avec un accent particulier sur les méthodologies fondées sur des preuves dans le Gamification et Digital Learning
- ♦ Tout cela 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
- ♦ Disponibilité des contenus à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Mettez vos connaissances à jour grâce au programme du Certificat en Gamification et Digital Learning"

“

Ce Certificat est le meilleur investissement que vous puissiez faire dans le choix d'un programme de remise à niveau pour deux raisons: en plus de mettre à jour vos connaissances en Gamification et Digital Learning, vous obtiendrez choix d'une formation de Certificat de TECH Université Technologique"

Son corps enseignant comprend des professionnels du domaine de l'apprentissage de la Gamification et Digital Learning, 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 basée sur l'apprentissage par problèmes, grâce auquel le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat. Pour ce faire, le professionnel sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus dans le domaine de l'apprentissage la gamification et numérique et possédant une vaste expérience de l'enseignement.

Augmentez votre confiance dans la prise de décision en actualisant vos connaissances grâce à ce Certificat.

Profitez de l'occasion pour vous informer sur les derniers développements en matière de le Gamification et Digital Learning et améliorer la préparation de vos étudiants.



02

Objectifs

Le Certificat en Gamification et Digital Learning vise à faciliter les performances des professionnels travaillant avec des enfants et jeunes à tous les les niveaux l'enseignement.



“

Ce Certificat est conçu pour vous aider à actualiser vos connaissances en Gamification et Digital Learning, en utilisant les dernières technologies éducatives, afin de contribuer avec qualité et sécurité à la prise de décision et au suivi de ces étudiants”



Objectifs généraux

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





Objectifs spécifiques

- ♦ Reconnaître tous les facteurs critiques propres à l'environnement d'Apple dans le développement de notre modèle d'intégration
- ♦ Évaluer l'importance des environnements d'apprentissage virtuels comme canaux d'enseignement à l'intérieur et à l'extérieur de la salle de classe
- ♦ Identifier et estimer les possibilités pédagogiques des Applications propriétaires d'Apple pour la gestion, la création de contenu et l'évaluation
- ♦ Connaître les principales applications pour développer une Flipped Classroom et les stratégies de gamification, ainsi qu'apprécier ces méthodologies émergentes en tant que facteurs d'amélioration de l'apprentissage



Saisissez l'occasion et faites le pas pour vous tenir au courant des derniers développements de gestion en de la Gamification et Digital Learning"

03

Direction de la formation

Le corps enseignant du programme comprend des spécialistes de premier plan en Gamification et Digital 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 premier plan, les dernières avancées des procédures dans le domaine de la Gamification et Digital Learning”

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 Positrace, agence de développement web et de Marketing Digital
- ♦ Directeur du Club de Talentos
- ♦ Ingénieur informaticien UNED
- ♦ Master en Digital Teaching and Learning TECH Education



Professeurs

M. Albiol Martin, 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. Azorin Lopez, Miguel Angel

- ♦ 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, Alvaro

- ♦ 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 Aula Salud

M. De la Serna, Juan Moisés

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

04

Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par une équipe de professionnels issus des meilleurs centres éducatifs et universités d'Espagne, conscients de la pertinence de l'enseignement actuel afin de pouvoir intervenir dans la préparation et l'accompagnement d'étudiants aux capacités élevées, et engagés dans un enseignement de qualité grâce aux nouvelles technologies éducatives.



“

*Ce Certificat en Gamification et Digital Learning
contient le programme scientifique le plus
complet et le plus actuel du marché”*

Module 1. La Gamification en tant que méthodologie active

- 1.1. Histoire, définition et concepts
 - 1.1.1. Histoire et contexte
 - 1.1.2. Définition
 - 1.1.3. Concepts initiaux
- 1.2. Éléments
 - 1.2.1. Classifications
 - 1.2.2. Badges et diplômes
 - 1.2.3. Objets de collection
 - 1.2.4. Monnaie
 - 1.2.5. clés
 - 1.2.6. Prix
- 1.3. Mécaniques
 - 1.3.1. Gamification structurelle
 - 1.3.2. Gamification du contenu
- 1.4. Outils numériques
 - 1.4.1. Outils de gestion
 - 1.4.2. Outils de productivité
 - 1.4.2.1. Badges
 - 1.4.2.2. Cartes
 - 1.4.2.3. Autres
- 1.5. Gamification et *Serious Games*
 - 1.5.1. Les jeux en classe
 - 1.5.2. Typologie des jeux
- 1.6. Catalogue des jeux commerciaux
 - 1.6.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 1.6.2. Des jeux pour le développement de contenu
- 1.7. Jeux vidéo et APPS
 - 1.7.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 1.7.2. Des jeux pour le développement de contenu





- 1.8. Conception de la Gamification
 - 1.8.1. Démarche, objectifs
 - 1.8.2. Intégration dans le programme d'études
 - 1.8.3. Histoire
 - 1.8.4. Esthétique
 - 1.8.5. Évaluation
- 1.9. Conception de jeux
 - 1.9.1. Démarche, objectifs
 - 1.9.2. Intégration dans le programme d'études
 - 1.9.3. Histoire
 - 1.9.4. Esthétique
 - 1.9.5. Évaluation
- 1.10. Cas pratiques
 - 1.10.1. D'une Gamification
 - 1.10.2. D'une Ludification

“

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

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***.





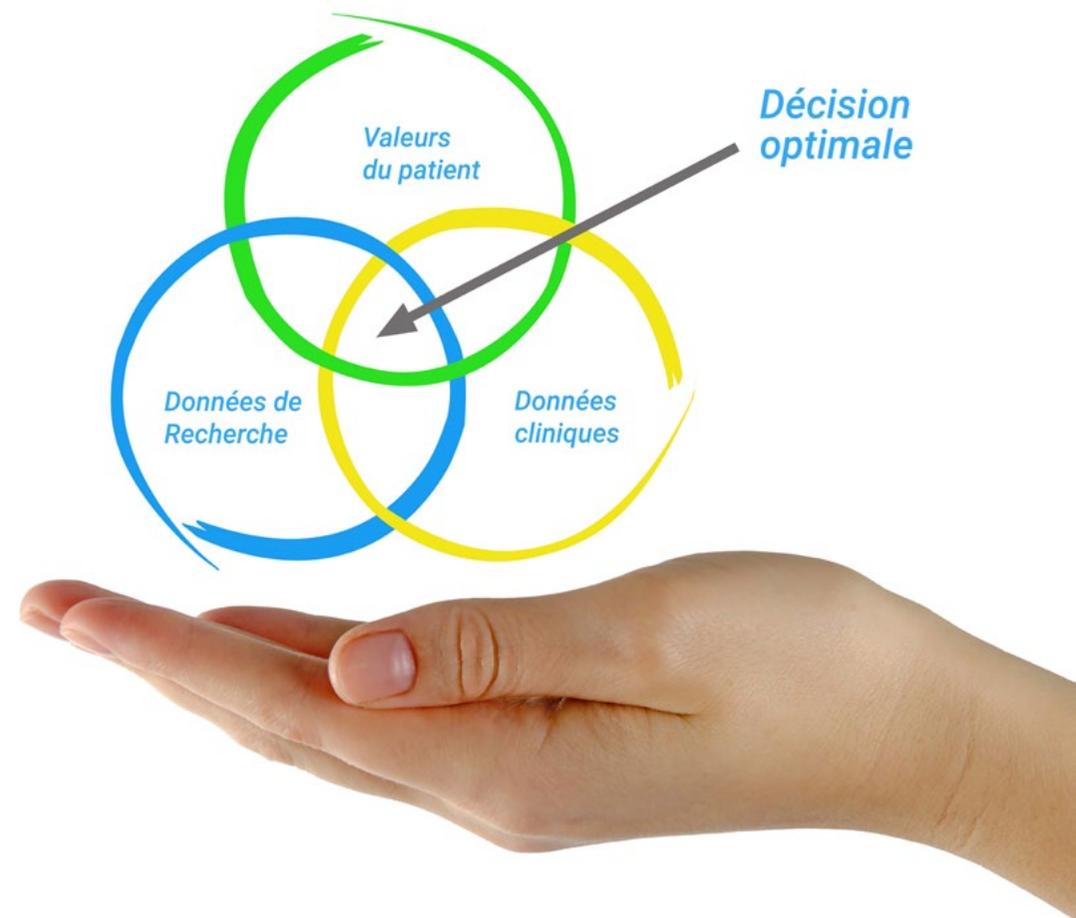
“

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.



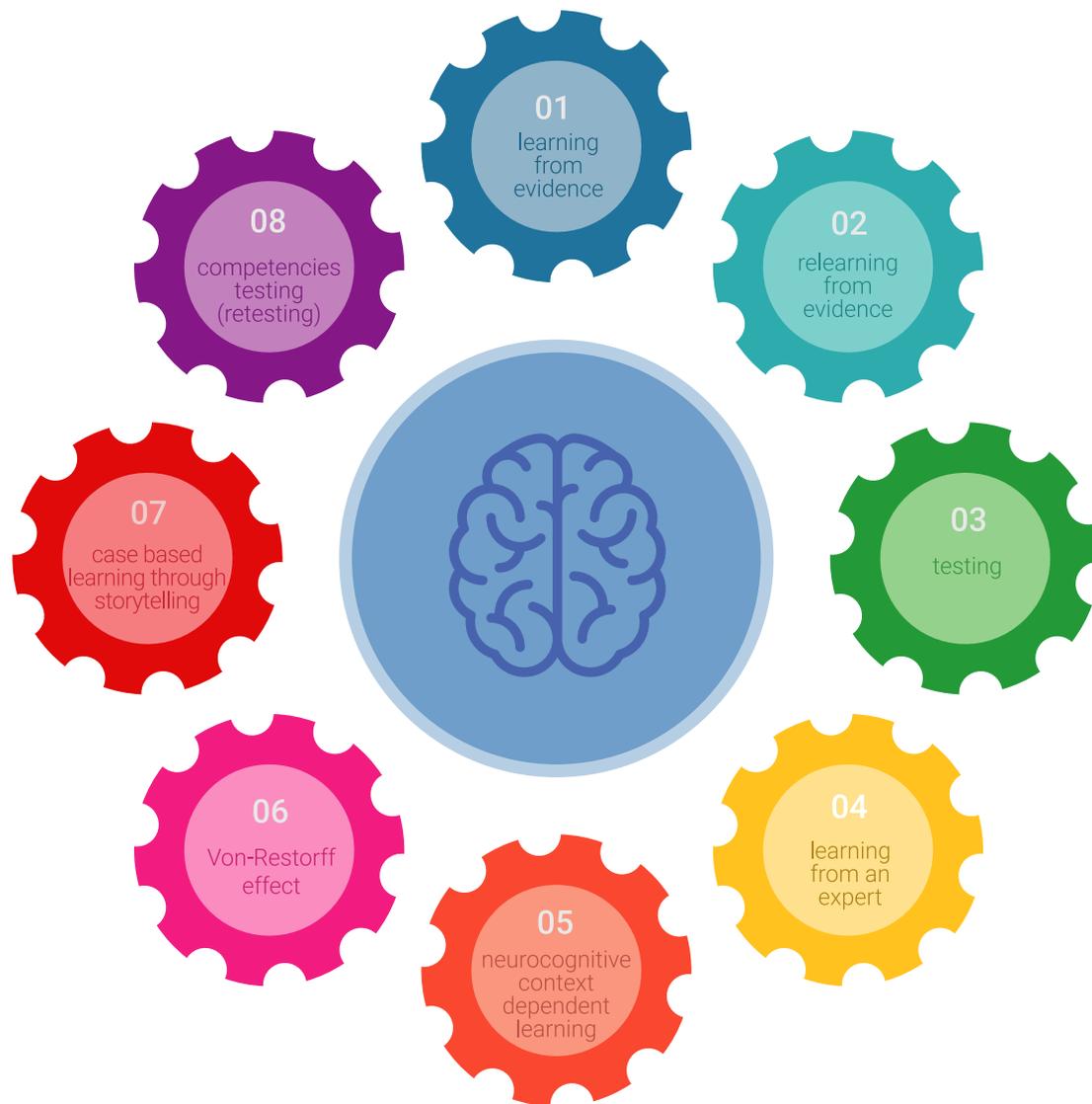
Relearning Methodology

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

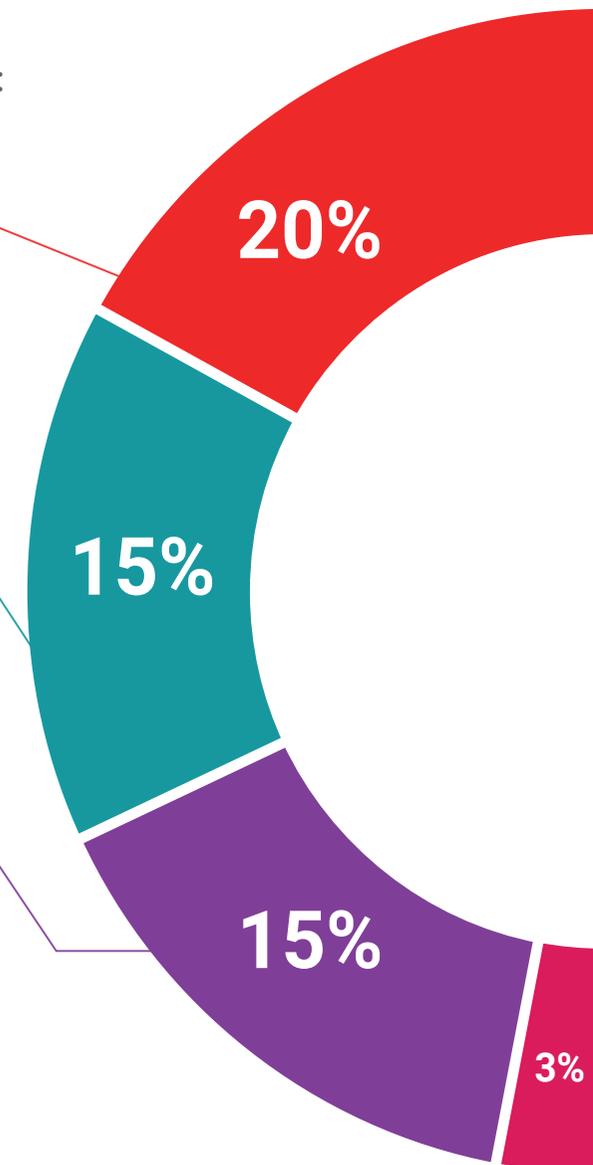
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

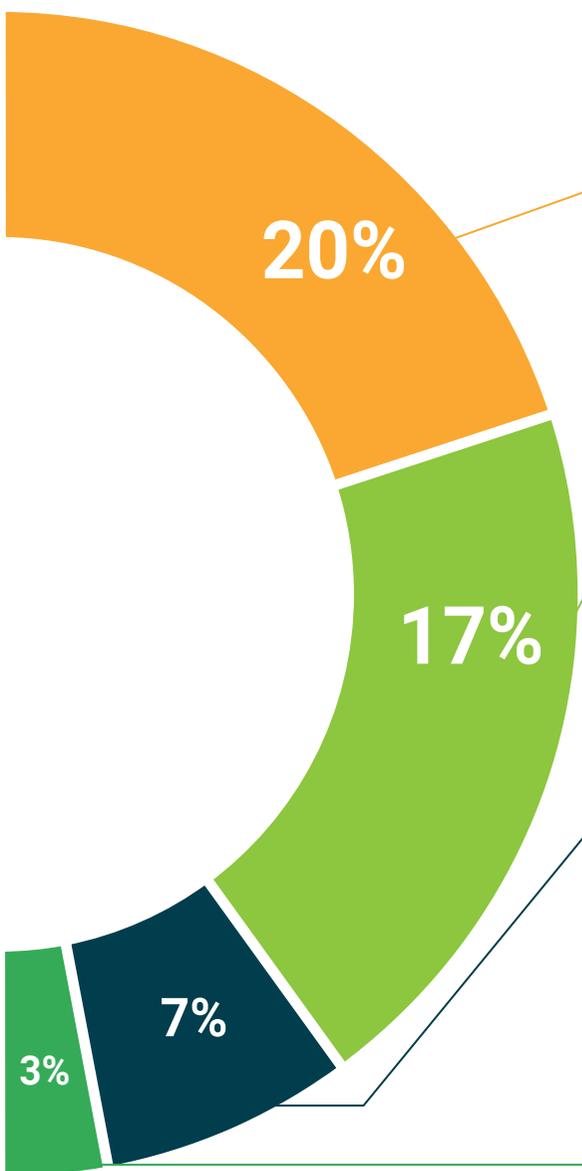
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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 Digital Learning 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.



“

*Finalisez cette formation avec succès
et recevez votre Certificat sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des démarches administratives"*

Ce **Certificat en Gamification et Digital Learning** contient le programme le plus complet et le plus actuel 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 Gamification et Digital Learning**

N.º d'heures: **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.

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
Gamification et
Digital Learning

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

Certificat

Gamification et Digital Learning

