

Certificat

Application des Mécanismes du Jeu en Classe





Certificat

Application des Mécanismes du Jeu en Classe

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 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/application-mecanismes-jeu-classe

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

Le modèle éducatif traditionnel rencontre de grands obstacles pour tirer le meilleur parti de ses étudiants. Dans un contexte de progrès technologiques vertigineux, les salles de classe voient encore les élèves jouer un rôle passif au lieu de les impliquer réellement dans l'apprentissage. Heureusement, il existe déjà des projets qui utilisent l'interactivité de ces technologies pour proposer de nouvelles stratégies éducatives qui produisent des résultats prometteurs. Pour ce faire, il faut des enseignants hautement qualifiés pour mener cette transition numérique, ce qu'ils feront avec ce diplôme en leur donnant une grande formation pour développer des mécaniques de jeu. Ainsi, les cours deviendront des environnements gamifiés où s'entrecroisent plaisir et envie d'apprendre. Une excellente occasion de mettre à jour le format en ligne.





“

Découvrez comment transformer vos salles de classe en environnements gamifiés et éveillez la curiosité de vos élèves”

Le contexte social et technologique détermine sans aucun doute les caractéristiques de l'expérience éducative. Ce n'est pas la même chose d'apprendre dans une salle de classe il y a 50 ans que dans cette décennie, où la société s'est habituée aux technologies interactives, allant même jusqu'à l'immersion avec la Réalité Virtuelle ou la Réalité Augmentée. Ne pas profiter de ces opportunités dans les écoles, c'est perdre l'intérêt des élèves, qui se retrouveront deux réalités sensiblement différentes dans leur établissement scolaire ou universitaire et à la maison.

À cet égard, il est clair que la performance éducative des étudiants n'atteindra pas de nouveaux sommets si l'on continue à miser simplement sur la mémorisation du contenu et sur l'envoi d'un grand nombre de tâches à effectuer à la maison. Pour cette raison, TECH vise à transformer la façon dont les élèves acquièrent des connaissances en offrant aux enseignants un Certificat qui leur permettra de découvrir un monde de possibilités en classe.

Ainsi, les enseignants disposeront de tous les outils nécessaires pour appliquer des mécanismes de jeu en classes qui encouragent le travail d'équipe ou des compétitions amicales, récompensant les élèves pour atteindre les objectifs proposés. En fait, ils vont approfondir la transformation des programmes en histoires pour attirer leur intérêt et les impliquer dans le cycle éducatif. Compte tenu de sa nature 100% en ligne, cet ambitieux programme peut être suivi où bon lui semble, avec seulement une connexion Internet pour lancer la carrière des éducateurs.

Ce **Certificat en Application des Mécanismes du Jeu en Classe** 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 Mécanismes du Jeu en Classe
- ♦ 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 pour réaliser 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



Impliquez vos élèves dans le cycle d'apprentissage avec des récits qui rapprocheront les programmes"

“

Concentrez-vous sur la gestion des compétitions et des concours entre les groupes d'élèves afin qu'ils atteignent avec excellence les objectifs éducatifs”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des 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.

Obtenez une formation de haut niveau sur les technologies interactives qui dynamiseront votre carrière d'enseignant.

Il analyse en profondeur à quoi ressemblera l'Éducation du futur.



02

Objectifs

Ce Certificat a été conçu pour offrir aux éducateurs les outils qui leur permettront de déployer des mécanismes de jeu amusantes dans leurs salles de classe. TECH est l'objectif de haut niveau pour les professionnels de l'éducation qui sont capables de conduire la transformation numérique à venir dans ce domaine, comme cela est déjà arrivé dans d'autres secteurs. Ainsi, avec ce diplôme, vous aurez toutes les clés pour que vos élèves bénéficient des avantages d'une École Numérique.





“

*Introduisez vos élèves dans
une École Numérique avec le
haut niveau de préparation que
ce Certificat vous apportera”*



Objectifs généraux

- ♦ Identifier les hypothèses psychopédagogiques des innovations en matière de gamification 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

- Expliquer l'évolution des jeux
- Décrire les différents types de jeux
- Appliquer les Jeux vidéo en classe
- Appliquer des techniques de renforcement de l'esprit d'équipe
- Développer des stratégies de Team Building dans les entreprises

“

Profitez d'une méthodologie d'apprentissage avec une composante pratique qui s'appliquera tout au long de votre carrière d'enseignant”

03

Direction de la formation

L'impérieuse nécessité de transformer les salles de classe pour améliorer les performances éducatives a conduit TECH à intégrer dans le groupe des enseignants des éducateurs qui ont excellé dans l'utilisation des TIC dans l'Éducation. Ces professionnels ont une grande expérience des projets de gamification qui ont été reconnus comme excellents pour la réalisation des objectifs proposés. En outre, cette équipe confère au diplôme une approche multidisciplinaire compte tenu des différentes branches dont il provient.



“

Une équipe d'éducateurs multidisciplinaires expérimentés dans les projets gamificateurs réussis vous permettra de vous démarquer”

Direction



M. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Enseignant spécialiste en histoire contemporaine et TIC
- ♦ Directeur des études du Colegio JABY
- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Maître Université Complutense et 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 Éducative Université La Salle
- ♦ Expert Universitaire en Hypnose Clinique, Hypnothérapie Université UNED, Nationale d'Enseignement à Distance, Espagne
- ♦ Diplôme en Travail Social, Gestion des Ressources Humaines
- ♦ Gestion 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

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

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

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

04

Structure et contenu

Le contenu de ce Certificat a été supervisé par l'équipe d'éducateurs pour s'assurer que le programme couvre tous les concepts pertinents qui préparent les élèves aux défis à venir dans le secteur de l'éducation. Pour ce faire, ils analyseront les stratégies de Gamification les plus appropriées dans l'environnement académique et découvriront, en mettant l'accent sur la pratique, comment les jeux vidéo ou les jeux classiques peuvent être utilisés dans ce domaine. En outre, ils examineront de manière approfondie les meilleures méthodes pour former et gérer des équipes qui s'affrontent dans ces formats ludiques.





“

*Le programme contient toutes les clés
pour préparer les éducateurs aux défis
à venir dans le secteur de l'éducation”*

Module 1. Éléments et mécanismes du jeu

- 1.1. Jouer avec des concepts et conceptualiser des jeux: une introduction
 - 1.1.1. Qu'est-ce qu'un mécanisme de jeu?
 - 1.1.2. Concepts de base
- 1.2. Commencer par le début: mécanisme de base
 - 1.2.1. Cadre du jeu
 - 1.2.1.1. Regroupements
 - 1.2.1.2. Coopération et concurrence
 - 1.2.2. Temps
- 1.3. Le hasard et vous: les mécanismes de la randomisation
 - 1.3.1. Le hasard comme ressource
 - 1.3.2. Possibilité, probabilité et certitude
- 1.4. Ensemble mais pas mélangés: mécanique et interaction
 - 1.4.1. Interaction et non-interaction
 - 1.4.2. Le champ d'application
- 1.5. Pas de jeu sans ce 1: interagir avec le système
 - 1.5.1. Ressources
 - 1.5.2. Mécanique de l'espace
 - 1.5.3. Puzzles et questions
- 1.6. Pas de jeu sans cette interaction 2: joueur
 - 1.6.1. Mécanismes sociaux
 - 1.6.2. Exposé narratif
- 1.7. De l'entrée au dessert: les mécanismes de récompense et d'achèvement
 - 1.7.1. Les conditions de la victoire
 - 1.7.2. Systèmes comparatifs
 - 1.7.3. Victoire et défaite dans les jeux coopératifs
 - 1.7.4. Combinaisons



- 1.8. Il y a quelque chose là-dehors: les récompenses au-delà de la salle de classe
 - 1.8.1. Les classiques
 - 1.8.2. D'autres formes de récompense
- 1.9. Des obstacles imprévus et des échecs inattendus: les problèmes et les difficultés
 - 1.9.1. Les jeux n'étaient pas amusants?
 - 1.9.2. Le hasard et son contrôle
 - 1.9.3. Les boules de neige et les puits
 - 1.9.4. Quelle heure est-il?
 - 1.9.5. La fable de la laitière
 - 1.9.6. Alphas, bêtas et versions d'essai

“

Un programme qui traitera des éléments clés des jeux éducatifs comme le hasard ou les formes de récompense pour les appliquer avec succès en classe”

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.

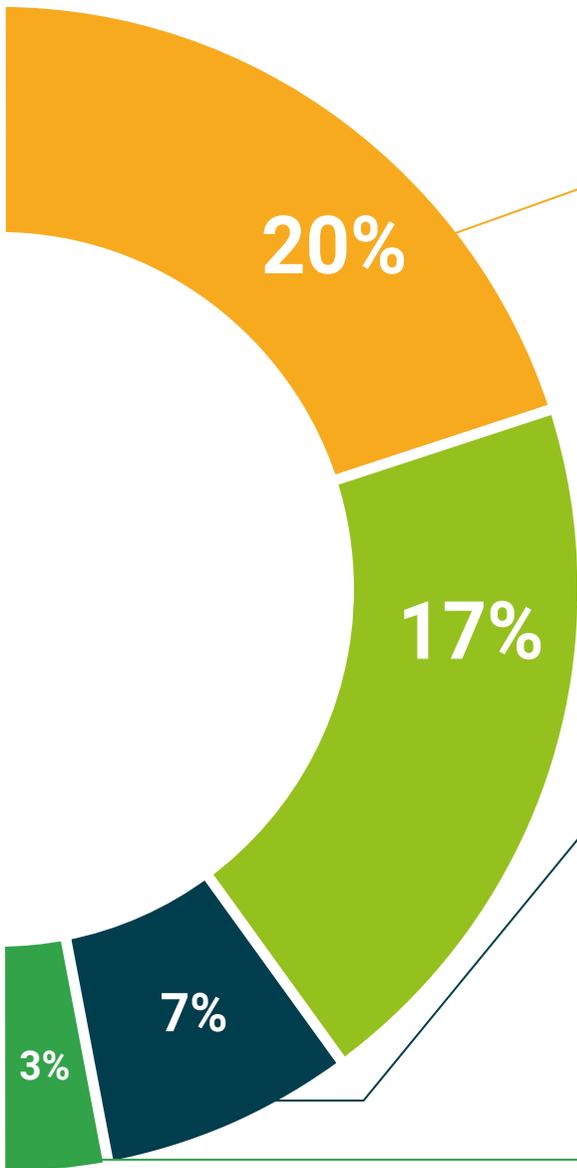
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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 Application des Mécanismes du Jeu en Classe 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 Application des Mécanismes du Jeu en Classe** 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 Application des Mécanismes du Jeu en Classe**

N.º d'heures officielles: **150 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

tech université
technologique

Certificat

Application des
Mécanismes du
Jeu en Classe

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

Certificat

Application des Mécanismes du Jeu en Classe

