

Certificat Avancé

Enseignement Numérique
pour les Professeurs



tech global
university



Certificat Avancé Enseignement Numérique pour les Professeurs

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 mois
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 29 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Accès au site web : www.techtute.com/fr/education/diplome-universite/diplome-universite-enseignement-numerique-professeurs

Sommaire

01

Présentation du programme

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 14

04

Méthodologie d'étude

page 20

05

Diplôme

page 30

01

Présentation du programme

La révolution technologique oblige les enseignants à guider un nouveau type d'élèves dans leur parcours éducatif à travers de nouveaux moyens. Pour cela, il faut une éducation axée sur l'acquisition des compétences numériques, telles que définies par l'Institut National des Technologies Éducatives et de Formation des Enseignants (INTEF). Ce programme offre les outils nécessaires pour augmenter la productivité professionnelle et ne pas se laisser distancer dans la manière d'enseigner.



“

L'évolution de la technologie et son adaptation aux besoins des personnes nous invitent à être en apprentissage constant. Les nouveaux outils des technologies de l'information et de la communication nous permettent d'augmenter notre capacité d'enseignement en classe”

Selon la RAE, le terme « compétence » est défini comme l'expertise, l'aptitude, l'aptitude à faire quelque chose ou à intervenir dans une affaire donnée. La compétence numérique sera donc la capacité à maîtriser les technologies de l'information et de la communication, non seulement pour créer des ressources, mais aussi pour « intervenir » dans celles-ci.

La meilleure façon d'acquérir cette aptitude ou compétence est l'apprentissage collaboratif. Celui-ci considère l'apprentissage comme un processus social de construction des connaissances, comme la nécessité de partager les connaissances pour atteindre un objectif qui dépasse les possibilités individuelles. La pédagogie constructiviste sur laquelle repose l'apprentissage collaboratif soutient que la connaissance n'est pas reçue de manière passive, mais qu'elle est activement construite par le sujet.

Par conséquent, cette spécialisation basée sur l'apprentissage collaboratif et ayant pour objectif ultime l'acquisition de compétences numériques est éminemment pratique.

Développer la compétence numérique dans le système éducatif nécessite une intégration adéquate de l'utilisation des TIC dans les salles de classe et une formation adéquate des enseignants dans ce domaine, conformément au Cadre Commun de Compétences Numériques pour les Enseignants établi par l'Institut National des Technologies Éducatives et de Formation des Enseignants (INTEF).

Pour développer ces nouvelles compétences pédagogiques, le professionnel disposera, grâce à ce Certificat Avancé, de multiples outils à appliquer dans les programmes d'enseignement et d'apprentissage via des environnements virtuels, qui favoriseront de nouvelles formes de communication, de tutorat et d'interaction.

Ce **Certificat Avancé en Enseignement Numérique pour les Professeurs** contient le programme le plus complet et le plus actualisé. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Il contient des études de cas présentées par des experts. Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique est conçu pour fournir les connaissances nécessaires à l'augmentation des compétences numériques dans l'enseignement
- ♦ Leçons vidéo sur les différentes ressources et leur approche pratique
- ♦ Système d'apprentissage interactif pour approfondir les principaux outils 2.0
- ♦ Comprend des conférences 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



Avez-vous réfléchi à ce que vous allez faire pour motiver la « génération distraite » ? Allons-nous nous préparer à parler leur langage (celui des écrans) ou continuer à leur reprocher leur distraction ?

“

Ce Certificat Avancé est le meilleur investissement que vous puissiez faire dans le choix d'un programme de recyclage pour deux raisons : en plus de mettre à jour vos connaissances en enseignement numérique, vous obtiendrez un diplôme de Certificat Avancé de TECH Global University”

Son corps enseignant comprend des professionnels du domaine de la nutrition infantile, qui apportent à cette formation leur expérience professionnelle, ainsi que des spécialistes reconnus appartenant à des sociétés scientifiques de référence.

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 les Problèmes, grâce auquel le Professeurs doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, le médecin bénéficiera de l'aide d'un nouveau système vidéo interactif mis au point par des experts reconnus dans le domaine de la nutrition clinique pédiatrique et possédant une grande expérience dans l'enseignement.

Une bonne maîtrise des compétences numériques est indispensable pour exercer efficacement un leadership éducatif. Au XXIe siècle, ce leadership ne peut s'exercer sans une culture numérique suffisante et une présence sur le web.

Saisissez cette opportunité et actualisez vos connaissances des outils d'apprentissage du Web 2.0 afin d'améliorer la qualité de votre enseignement.



02

Objectifs

Ce Certificat Avancé est conçu pour permettre l'apprentissage des principales ressources disponibles afin de garantir un enseignement adapté aux nouvelles réalités et qui, grâce aux possibilités offertes par la technologie, constituent une opportunité d'accroître l'efficacité de l'enseignement.





“

Ce programme d'actualisation des connaissances créera un sentiment de sécurité dans l'enseignement et vous aidera à vous épanouir personnellement et professionnellement”



Objectif général

- Développer des compétences pédagogiques et gérer, analyser, évaluer et créer des ressources applicables à la formation à l'aide des TIC et des outils Web 2.0.

“

Faites le pas pour vous mettre à jour sur les dernières nouveautés en matière d'Enseignement Numérique pour les Professeurs”





Objectifs spécifiques

Module 1 : Introduction aux compétences numériques des enseignants

- ♦ Définir les théories de l'apprentissage social liées à l'environnement pédagogique
- ♦ Identifier les processus les plus sûrs sur le réseau et naviguer de manière intelligente
- ♦ Décrire le processus d'enseignement-apprentissage dans le domaine pédagogique
- ♦ Mettre en œuvre des plans pour détecter les besoins de formation
- ♦ Élaborer des objectifs et des compétences à appliquer aux plans de formation
- ♦ Expliquer les dernières tendances pédagogiques dans le domaine de l'apprentissage social
- ♦ Définir et expliquer les compétences numériques de l'enseignant du XXI^e siècle
- ♦ Décrire le rôle de l'enseignant 2.0 et son implication dans l'apprentissage collaboratif
- ♦ Énumérer et mettre en œuvre le matériel nécessaire à l'utilisation appropriée des TIC
- ♦ Utiliser de manière basique les langages hypermédia et audiovisuel
- ♦ Gérer les paramètres de confidentialité et de sécurité (utilisateurs, mots de passe, etc.)

Module 2. Recherche et discrimination de l'information

- ♦ Appliquer des techniques pour discriminer l'information et éviter l'infoxication
- ♦ Intégrer l'utilisation d'outils de curation de contenu dans notre pratique habituelle
- ♦ Décrire des techniques et des ressources pour la gestion du temps sur Internet
- ♦ Expliquer à d'autres personnes comment gérer leur temps et réduire l'infoxication
- ♦ Identifier les sujets d'intérêt grâce à des systèmes de suivi de l'information
- ♦ Étiqueter, enregistrer et partager des signets afin de retrouver l'information a posteriori et de la classer
- ♦ Configurer un calendrier et l'utiliser pour gérer son temps

- ♦ Configurer et gérer l'information à l'aide d'agrégateurs, de lecteurs RSS, etc
- ♦ Organiser une réunion à l'aide des TIC
- ♦ Effectuer des recherches dans des environnements spécifiques ou à l'aide de moteurs alternatifs
- ♦ Discriminer les informations fiables publiées sur le réseau, utilisation de références
- ♦ Distinguer et savoir choisir les licences appropriées
- ♦ Identifier l'usage qui peut être fait des ressources trouvées sur Internet
- ♦ Acquérir des habitudes et des compétences qui aident l'élève à renouveler et à actualiser en permanence ses connaissances grâce à l'utilisation pédagogique et à la recherche des TIC
- ♦ Rechercher des images, des fichiers audio et des vidéos de haute qualité avec les copyrights appropriés
- ♦ Développer un réseau personnel d'apprentissage (PLN)
- ♦ Produire, communiquer et diffuser le processus de recherche à l'aide d'outils et de supports technologiques

Module 3. Technologies et pédagogies émergentes

- ♦ Utiliser les ressources du Web 2.0 à des fins éducatives
- ♦ Décrire de nouveaux formats de préparation et d'apprentissage, tant dans le rôle d'utilisateur que dans celui de concepteur d'environnements d'apprentissage
- ♦ Intégrer les ressources TIC (en tant qu'instrument, ressource didactique et contenu d'apprentissage) dans les plans d'enseignement et les programmes éducatifs
- ♦ Appliquer en classe de nouvelles stratégies didactiques créatives et innovantes qui tirent parti des ressources TIC
- ♦ Expliquer correctement les aspects technologiques et procéduraux afin que l'étudiant se concentre exclusivement sur la préparation

- ♦ Décrire les espaces d'apprentissage personnels
Gérer les systèmes technologiques appliqués à l'éducation
- ♦ Décrire les outils adaptés à la création d'un portfolio numérique
- ♦ Élaborer des présentations adaptées à des fins éducatives, tant en présentiel que sous forme de vidéo ou de podcast
- ♦ Utiliser différents outils et ressources pour développer le travail collaboratif en classe
- ♦ Utiliser la gamification comme méthodologie d'apprentissage en classe
- ♦ Mettre en œuvre des techniques de storytelling pour enrichir les ressources éducatives et la méthodologie d'enseignement

Module 4. Création de contenus

- ♦ Construire des cartes mentales interactives pour organiser les idées
- ♦ Expliquer l'importance de l'utilisation des cartes conceptuelles dans le processus d'apprentissage et d'assimilation des concepts
- ♦ Expliquer les utilisations et les applications des outils de travail collaboratif dans le domaine de l'enseignement
- ♦ Expérimenter divers outils numériques à des fins pédagogiques
- ♦ Analyser et relier les ressources créées (contextualiser)
- ♦ Évaluer, débattre et donner son avis sur l'applicabilité et la facilité d'utilisation des projets
- ♦ Créer et concevoir des pages web, des blogs, des wikis
- ♦ Créer et concevoir des portfolios numériques
- ♦ Rédiger un texte, un glossaire ou un dictionnaire de manière collaborative via le réseau
- ♦ Sélectionner et organiser les contenus et les activités de manière significative
- ♦ Mettre en place un blog dans le cadre du travail en classe
- ♦ Créer et éditer des images

- ♦ Créer et éditer des fichiers audio et les partager en ligne
- ♦ Créer des ressources vidéo et les partager en ligne
- ♦ Publier et partager ses propres travaux sur Internet

Module 5. Communication, diffusion et présentation de l'information

- ♦ Développer des projets collaboratifs à distance entre étudiants
- ♦ Décrire les concepts de base et les théories qui expliquent la création de communautés de pratique et leur utilité dans le domaine de l'enseignement
- ♦ Décrire les règles d'utilisation correcte des réseaux sociaux à des fins pédagogiques
- ♦ Utiliser de manière appropriée les réseaux tels que Facebook et Twitter à des fins pédagogiques
- ♦ Développer un profil professionnel sur LinkedIn
- ♦ Identifier les concepts d'identité et de réputation numériques
- ♦ Développer des stratégies de communication à l'aide d'outils synchronisés
- ♦ Identifier et utiliser les différents réseaux sociaux et systèmes de microblogging
- ♦ Générer des débats, des questions ou des échanges de messages sur les forums en ligne
- ♦ Mettre en place des systèmes facilitant l'interaction entre enseignants et élèves (envoi de devoirs, communication d'informations) par le biais de moyens télématiques
- ♦ Organiser un atelier, une conférence ou un webinaire (webinar) efficace
- ♦ Développer le travail de recherche à partir de la création de réseaux avec d'autres centres et pairs
- ♦ Concevoir des présentations multimédias adaptées au public cible
- ♦ Créer des présentations attrayantes et efficaces

Module 6. Évaluation des contenus numériques dans les environnements d'apprentissage virtuels

- ♦ Expliquer les différents systèmes d'évaluation des compétences
- ♦ Expliquer les différents types d'évaluation dans les environnements numériques
- ♦ Mettre en œuvre différents outils d'évaluation en ligne
- ♦ Décrire les objectifs selon la Taxonomie de Bloom appliqués à la phase d'évaluation
- ♦ Élaborer des rubriques d'évaluation de l'apprentissage
- ♦ Identifier des outils pour élaborer votre propre PLE
- ♦ Expliquer l'utilisation du portfolio comme ressource éducative et pédagogique
- ♦ Superviser l'élaboration de journaux d'auto-apprentissage ou d'environnements personnels d'apprentissage (PLE) par l'élève
- ♦ Évaluer de manière objective les ressources éducatives sur support TIC
- ♦ Utiliser des aides TIC et des indices pour l'évaluation des élèves et de sa propre pratique
- ♦ Suivre individuellement les progrès de chaque élève à l'aide de ressources technologiques

Outre les objectifs proposés et les compétences que l'élève acquerra dans le cadre de ce programme, l'Institut National des Technologies Éducatives et de la Formation des Enseignants (INTEF) ajoute les attitudes suivantes aux compétences numériques de l'enseignant du XXI^e siècle :

- ♦ Attitude ouverte et critique envers la société de l'information et les TIC
- ♦ Prédilection à l'apprentissage continu et à la mise à jour permanente
- ♦ Agir avec prudence dans l'utilisation des TIC



03

Structure et contenu

La structure du contenu a été conçue par une équipe de professionnels issus des meilleurs centres hospitaliers et universités du monde, conscients de l'importance de l'éducation pour pouvoir intervenir dans la prévention, le diagnostic et le traitement d'éventuels problèmes nutritionnels, et engagés dans un enseignement de qualité grâce aux nouvelles technologies éducatives.





“

Ce Certificat Avancé en Enseignement Numérique pour les Professeurs contient le programme le plus complet et le plus actualisé”

Module 1. Introduction aux compétences numériques des enseignants

- 1.1. Quelques questions pratiques et rappel des concepts techniques de base
- 1.2. Terminologie de base sur Internet
- 1.3. Les compétences numériques de l'enseignant du XXI^e siècle : Cadre Commun de Compétences Numériques pour l'Enseignement.
 - 1.3.1. Identification des besoins en formation
 - 1.3.2. Formulation d'objectifs basés sur les compétences. Les modèles de Dreyfus et Miller
 - 1.3.3. Stratégies pédagogiques pour la formation par compétences
- 1.4. L'enseignant 2.0 et l'apprentissage collaboratif. Théories de l'apprentissage social.
- 1.5. Sécurité sur Internet

Module 2. Recherche et discrimination de l'information

- 2.1. Navigation sur Internet : recherche et "Content curation" o discrimination de contenu pertinent
- 2.2. Comment trouver des ressources de qualité à utiliser en classe
 - 2.2.1. Effectuer des recherches dans des environnements spécifiques ou à l'aide de moteurs alternatifs
 - 2.2.2. Principales bases de données et fonds bibliographiques d'intérêt pédagogique
 - 2.2.3. Gestion des références bibliographiques
- 2.3. Stratégies pour éviter l'intoxication
- 2.4. Suivi de l'information et des tendances
- 2.5. Syndication de contenus, balisage, marqueurs sociaux
 - 2.5.1. RSS (Really Simple Syndication)
 - 2.5.2. Application des marqueurs sociaux et du balisage
- 2.6. Gestion du temps et gestion des tâches
 - 2.6.1. Programmation d'événements
 - 2.6.2. Organisation de réunions
 - 2.6.3. Gestion des tâches
- 2.7. Stockage de fichiers dans le cloud
 - 2.7.1. Avantages du stockage dans le cloud
 - 2.7.2. Outils de stockage et de gestion de fichiers
- 2.8. Licences sur Internet et modes de citation
- 2.9. Nouvelles formes de formation sur Internet : MOOCS
- 2.10. Ressources et applications à utiliser en classe
 - 2.10.1. Refworks
 - 2.10.2. Endnote
 - 2.10.3. Mendeley
 - 2.10.4. Zotero
 - 2.10.5. Evernote
 - 2.10.6. Feedly
 - 2.10.7. Pinterest
 - 2.10.8. Educlipper
 - 2.10.9. Google Alerts
 - 2.10.10. Google Trends
 - 2.10.11. Pocket
 - 2.10.12. Delicious
 - 2.10.13. Google calendar
 - 2.10.14. Doodle
 - 2.10.15. Remember the milk
 - 2.10.16. Dropbox
 - 2.10.17. Google Drive
 - 2.10.18. Skydrive

Module 3. Technologies et pédagogies émergentes

- 3.1. Pédagogies émergentes
 - 3.1.1. Gamification
 - 3.1.2. Flipped Classroom
 - 3.1.3. Storytelling
 - 3.1.4. Serious games dans l'éducation
- 3.2. Technologies émergentes
 - 3.2.1. Réalité augmentée
 - 3.2.2. Tableau numérique et son application en classe
 - 3.2.3. Sac à dos numérique et environnements MDM (Mobile Device Management)
 - 3.2.4. Applications et appareils mobiles en classe
- 3.3. Ressources et applications à utiliser en classe
 - 3.3.1. Screenr
 - 3.3.2. Jing
 - 3.3.3. Doulinguo
 - 3.3.4. Socrative
 - 3.3.5. Voki

Module 4. Création de contenus

- 4.1. Cartes conceptuelles et cartes mentales
- 4.2. Documents collaboratifs et travail en ligne
- 4.3. WebQuest
 - 4.3.1. Taxonomie des tâches de Dodge
 - 4.3.2. Composantes d'une WebQuest
 - 4.3.3. Possibilités didactiques
 - 4.3.4. Outils pour la création de WebQuest : Zunal
 - 4.3.5. Référentiels et banques de WebQuest
- 4.4. Le blog comme outil pédagogique
 - 4.4.1. Blogs de référence dans le domaine éducatif
 - 4.4.2. Comment personnaliser votre blog et en tirer le meilleur parti

- 4.5. Le podcast et l'enregistrement audio
 - 4.5.1. Création d'une chaîne collaborative de podcasts
 - 4.5.2. Expériences pédagogiques en podcast
- 4.6. La vidéo pédagogique
 - 4.6.1. Éditeurs vidéo collaboratifs
 - 4.6.2. Expériences pédagogiques en vidéo
 - 4.6.3. Wikis et espaces collaboratifs
- 4.7. Concepts de base sur Moodle et les environnements LMS
- 4.8. Création de magazines numériques, d'articles et d'ebooks
 - 4.8.1. Publication de contenus
 - 4.8.2. Création de livres numériques et interactifs
 - 4.8.3. Création d'articles à l'aide de flux RSS et des réseaux sociaux
- 4.9. Édition, publication d'images et création d'infographies
- 4.10. Ressources pour les élèves ayant des besoins particuliers
- 4.11. Ressources et applications à utiliser en classe
 - 4.11.1. Google Drive
 - 4.11.2. Zunal
 - 4.11.3. Freemind
 - 4.11.4. Cmapstools
 - 4.11.5. 21 classes
 - 4.11.6. Blogger
 - 4.11.7. Wordpress
 - 4.11.8. Audacity
 - 4.11.9. Ivoox
 - 4.11.10. Youtube
 - 4.11.11. Vimeo
 - 4.11.12. Youtube Edu
 - 4.11.13. Wikispaces
 - 4.11.14. G-Sites
 - 4.11.15. Edmodo
 - 4.11.16. Issuu
 - 4.11.17. Calameo

- 4.11.18. Scribd
- 4.11.19. Bubok
- 4.11.20. Myebook
- 4.11.21. Moglu
- 4.11.22. Scoop it
- 4.11.23. Paper.ly
- 4.11.24. Storify
- 4.11.25. Picmonkey
- 4.11.26. Instagram
- 4.11.27. Easel.ly
- 4.11.28. Google Public Data
- 4.11.29. Many Eyes

Module 5. Communication, diffusion et présentation de l'information

- 5.1. Communautés de pratique et plateformes de gestion des connaissances
- 5.2. Webcasting et sessions synchronisées
- 5.3. Élaboration de présentations efficaces
 - 5.3.1. Création du script
 - 5.3.2. Conception d'une présentation efficace
 - 5.3.3. Mise en scène : comment donner un cours sans que vos élèves s'endorment
- 5.4. Réseaux sociaux et éducation
 - 5.4.1. Bonnes pratiques dans l'utilisation des réseaux sociaux
 - 5.4.2. Identité numérique, réputation en ligne
 - 5.4.3. Twitter pour l'apprentissage et l'enseignement
 - 5.4.4. Facebook, le réseau social par excellence
 - 5.4.5. LinkedIn
 - 5.4.6. Google +
- 5.5. Ressources et applications à utiliser en classe
 - 5.5.1. Prezi
 - 5.5.2. Power Point
 - 5.5.3. Glogster

- 5.5.4. WiziQ
- 5.5.5. Skype
- 5.5.6. Google Hangouts
- 5.5.7. Tynichat

Module 6. Évaluation des contenus numériques dans les environnements d'apprentissage virtuels

- 6.1. Évaluation sommative et formative
- 6.2. Évaluation selon les objectifs de la Taxonomie de Bloom et les différents niveaux d'apprentissage
- 6.3. Évaluation des compétences dans l'environnement numérique : Apprentissage par problèmes (ABP)
- 6.4. Le portfolio comme outil d'évaluation
 - 6.4.1. Suivi du portfolio comme élément du processus d'apprentissage
 - 6.4.2. Outils pour l'élaboration du portfolio
 - 6.4.3. La rubrique comme élément clé dans l'évaluation de l'apprentissage
- 6.5. Ples ou Espaces d'Apprentissage Personnalisés
- 6.6. Création de questionnaires d'évaluation et d'exercices interactifs
- 6.7. Réception des travaux, correction et détection du plagiat
- 6.8. Ressources et applications à utiliser en classe
 - 6.8.1. Symbaloo
 - 6.8.2. Netvibes
 - 6.8.3. Google Formulaires
 - 6.8.4. Surveymonkey
 - 6.8.5. Lime Survey
 - 6.8.6. Kubbuu
 - 6.8.7. JCllic
 - 6.8.8. Hot Potatoes
 - 6.8.9. Blubbr
 - 6.8.10. Showbie
 - 6.8.11. DOC Cop
 - 6.8.12. Plagiarisma



“

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

04

Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

TECH vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

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.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps”

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
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.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

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

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

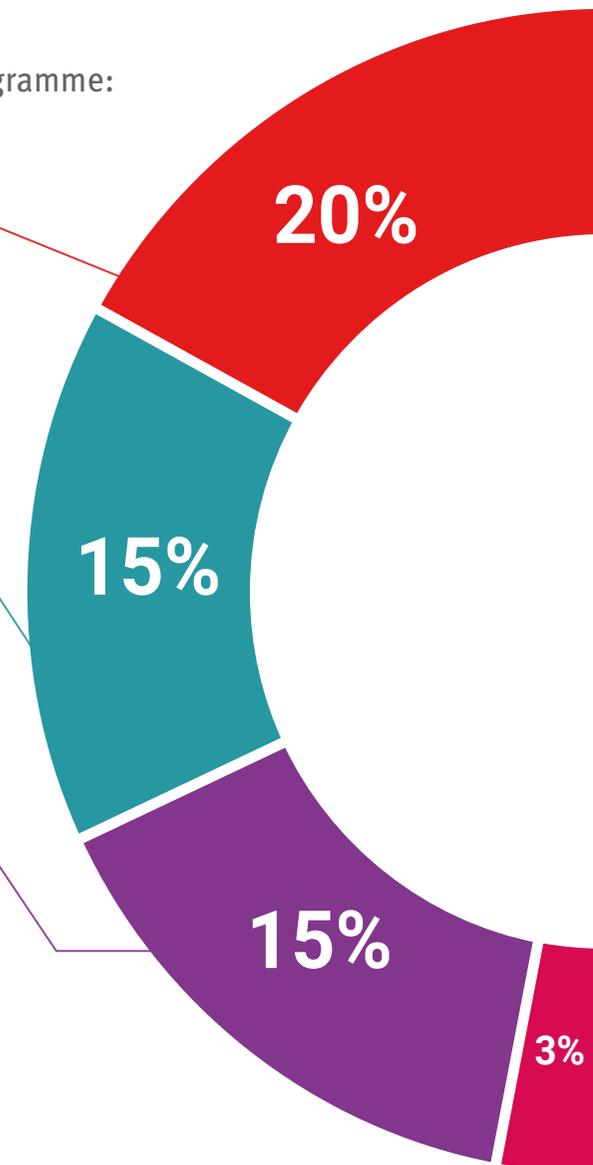
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

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



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode *Learning from an Expert* permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Enseignement Numérique pour les Professeurs garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Global University.



A photograph of two black graduation caps (mortarboards) against a bright blue sky with light, wispy clouds. The caps are positioned diagonally, with one in the foreground and another slightly behind it. The background is split into a white lower-left section and a red upper-right section.

“Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Certificat Avancé en Enseignement Numérique pour les Professeurs** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique au monde.

TECH Global University est une Université Européenne Officielle reconnue publiquement par le Gouvernement d'Andorre (*journal officiel*). L'Andorre fait partie de l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES) depuis 2003. L'EEES est une initiative promue par l'Union Européenne qui vise à organiser le cadre international de formation et à harmoniser les systèmes d'enseignement supérieur des pays membres de cet espace. Le projet promeut des valeurs communes, la mise en œuvre d'outils communs et le renforcement de ses mécanismes d'assurance qualité afin d'améliorer la collaboration et la mobilité des étudiants, des chercheurs et des universitaires.

Ce diplôme propre de **TECH Global University**, est un programme européen de formation continue et de mise à jour professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit le programme.

Diplôme : **Certificat Avancé en Enseignement Numérique pour les Professeurs**

Modalité : **en ligne**

Durée : **6 mois**

Accréditation : **29 ECTS**



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 Avancé Enseignement Numérique pour les Professeurs

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 mois
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 29 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Certificat Avancé

Enseignement Numérique
pour les Professeurs

