

Certificat Avancé

Flipped Classroom et Gamification



Certificat Avancé

Flipped Classroom et Gamification

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 mois
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 18 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Accès au site web : www.techtitude.com/fr/education/diplome-universite/diplome-universite-flipped-classroom-gamification

Sommaire

01

Présentation du programme

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie d'étude

page 20

06

Diplôme

page 30

01

Présentation du programme

Le modèle Flipped Classroom ou classe inversée est une formidable opportunité d'innovation tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la salle de classe, car il allie pédagogie et technologie. Tout cela sans renoncer à la résolution de problèmes, à la créativité de l'élève, à la recherche de talents, à la promotion de la coopération et au travail d'inclusion.





“

Ce Certificat Avancé en Flipped Classroom et Gamification vous apportera un sentiment de sécurité dans l'exercice de votre profession, qui vous aidera à vous épanouir sur le plan personnel et professionnel”

Ce Certificat Avancé vous permettra de découvrir et d'apprendre à travailler avec l'une des alternatives les plus puissantes à la classe traditionnelle ou magistrale, ainsi qu'avec d'autres méthodologies d'apprentissage actif. Ses possibilités et les résultats obtenus, associés à l'utilisation des TIC et à l'enseignement basé sur les élèves, font de ce modèle un pari innovant pour l'avenir, car il augmente le temps de travail en classe et son utilisation, l'élève devenant le protagoniste de son apprentissage.

Ce Certificat Avancé se veut donc un point de départ pour tous les enseignants qui croient qu'une autre école et une autre façon d'enseigner sont possibles.

Les enseignants seront non seulement qualifiés pour exercer leur profession en classe, mais ils seront également capables de proposer des innovations pédagogiques afin d'améliorer la qualité de l'enseignement et d'accroître la motivation des élèves.

Une avancée par rapport aux programmes essentiellement pédagogiques, axés sur le travail enseignant, qui n'abordent pas en profondeur le contexte éducatif et les caractéristiques des élèves comme axes centraux, sans oublier le rôle de l'innovation pédagogique.

Cette vision permet de mieux comprendre le fonctionnement du centre technologique dans différents domaines, afin que le professionnel puisse disposer de différentes options pour l'appliquer à son poste de travail en fonction de ses intérêts.

Ce **Certificat Avancé en Flipped Classroom et Gamification** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Développement de cas pratiques présentés par des experts en flipped classroom et en gamification. Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique fournit des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle.
- ♦ Nouveautés concernant le flipped classroom et la gamification
- ♦ Le programme contient des exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage.
- ♦ L'accent est mis sur les méthodologies innovantes en matière de flipped classroom et gamification.
- ♦ Le tout 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



*Actualisez vos connaissances grâce
au programme de Certificat Avancé en
Flipped Classroom et Gamification”*

“

Ce Certificat Avancé peut être le meilleur investissement que vous puissiez faire dans le choix d'un programme de mise à jour pour deux raisons : en plus de mettre à jour vos connaissances en flipped classroom et gamification, vous obtiendrez un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Global University”

Son corps enseignant comprend des professionnels issus du domaine du flipped classroom et de la gamification, qui apportent à cette formation leur expérience professionnelle, ainsi que des spécialistes reconnus appartenant à des sociétés de référence et à des universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du programme. Pour ce faire, l'enseignant bénéficiera de l'aide d'un nouveau système vidéo interactif mis au point par des experts reconnus dans le domaine du flipped classroom et de la gamification, qui possèdent une grande expérience dans l'enseignement.

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

Profitez de cette occasion pour découvrir les dernières avancées en matière du flipped classroom et gamification et améliorer la formation de vos élèves.



02 Objectifs

Le **Certificat Avancé en Flipped Classroom et Gamification** vise à faciliter l'action du professionnel dédié.





“

Ce Certificat Avancé vous aidera à mettre à jour vos connaissances en matière de flipped classroom et de gamification, grâce à l'utilisation des dernières technologies éducatives, afin de contribuer avec qualité et sécurité à la prise de décision et au suivi de vos élèves”



Objectifs généraux

- Changer la conception du temps et de l'espace dans la classe
- Découverte du nouveau rôle des enseignants et de leur attitude face aux changements méthodologiques
- Incorporer de nouvelles méthodologies axées sur la coopération, l'innovation et la résolution de problèmes
- Apprendre les outils et leur application dans une séquence didactique
- Évaluer, co-évaluer et s'auto-évaluer en utilisant des outils numériques et des rubriques
- Concevoir une Flipped Classroom ou classe inversée
- Comprendre l'importance des méthodologies d'apprentissage actif dans le Flipped Classroom et comment celle-ci contribue à améliorer d'autres méthodologies
- Savoir ce qu'est le Modèle Flipped Classroom
- Comprendre son intégration dans le changement méthodologique de l'éducation
- Analyser les points forts du modèle, les difficultés qui peuvent survenir et la manière de les résoudre
- Apprendre les outils et leur utilisation pour la création de vidéos et de matériel à utiliser dans le Flipped Classroom
- Apprendre et découvrir les jeux et la gamification comme forme d'apprentissage liée au Flipped Classroom





Objectifs spécifiques

- ♦ Connaître les principes de la "Flipped Classroom"
- ♦ Comprendre l'importance du nouveau rôle de l'enseignant dans la classe
- ♦ Comprendre le rôle des élèves et des familles dans le modèle Flipped Classroom
- ♦ Découvrir les avantages de la Flipped Classroom grâce à la diversité de la classe
- ♦ Identifier les différences entre l'enseignement traditionnel et la Flipped Classroom
- ♦ Vérifier le lien entre le modèle de Flipped Classroom et la taxonomie de Bloom
- ♦ Connaître les caractéristiques les plus importantes pour la création de ses propres vidéos
- ♦ Connaître les outils numériques pour la création et l'édition de ses propres vidéos
- ♦ Pour apprendre à faire une FC avec peu de technologie
- ♦ Découvrir des outils pour le matériel externe
- ♦ Pour en savoir plus sur les origines de la gamification
- ♦ Découvrir les éléments de base utilisés dans la gamification
- ♦ Identifier les mécanismes de la gamification
- ♦ Utiliser les outils numériques dans la gamification
- ♦ Intégrer la gamification dans la classe et dans les contenus
- ♦ Repérer les jeux et les jeux vidéo pour la gamification dans l'apprentissage
- ♦ Construire la gamification et les jeux



Saisissez cette opportunité et franchissez le pas pour vous mettre à jour sur les dernières nouveautés en matière de flipped classroom et de gamification"

03

Direction de la formation

Le programme comprend des experts de référence en matière de flipped classroom et de gamification qui apportent à cette formation leur expérience professionnelle. Par ailleurs, d'autres experts au prestige reconnu participent à sa conception et à son élaboration, complétant ainsi le programme de manière interdisciplinaire.



“

Apprenez auprès de professionnels de référence les dernières avancées en matière de procédures dans le domaine de flipped classroom et gamification”

Direction



M. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ 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)

Professeurs

Mme Payá López, Miriam

- ♦ Professeure spécialisée en Langue Étrangère (anglais), experte en TIC

M. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Enseignant spécialisé dans l'enseignement primaire, niveau I de l'apprentissage inversé (Flipped Learning)



04

Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par une équipe de professionnels issus des meilleurs centres éducatifs et universités, conscients de l'importance actuelle des formations innovantes et engagés dans un enseignement de qualité grâce aux nouvelles technologies éducatives.



“

Ce Certificat Avancé en Flipped Classroom et Gamification contient le programme scientifique le plus complet et le plus actualisé du marché”

Module 1. Qu'est-ce que le modèle de Flipped Classroom ?

- 1.1. Le modèle flipped classroom.
 - 1.1.1. Concept.
 - 1.1.2. Histoire.
 - 1.1.3. Qu'est-ce que c'est et comment ça marche ?
- 1.2. Le nouveau rôle de l'enseignant dans le modèle flipped classroom.
 - 1.2.1. Le nouveau rôle de l'enseignant.
 - 1.2.2. Travail en classe.
- 1.3. Le rôle des étudiants dans le modèle flipped classroom.
 - 1.3.1. Nouvel apprentissage des étudiants.
 - 1.3.2. Devoirs en classe, leçons à la maison.
- 1.4. Implication des familles dans le modèle flipped classroom.
 - 1.4.1. Participation des familles.
 - 1.4.2. Communication avec les parents.
- 1.5. Différences entre le modèle traditionnel et le modèle flipped classroom.
 - 1.5.1. Classe traditionnelle ou classe alternée.
 - 1.5.2. Temps de travail.
- 1.6. Personnalisation de l'enseignement.
 - 1.6.1. Qu'est-ce que l'apprentissage personnalisé ?
 - 1.6.2. Comment personnaliser l'apprentissage ?
 - 1.6.3. Exemples de personnalisation de l'apprentissage.
- 1.7. L'attention portée à la diversité dans le modèle flipped classroom.
 - 1.7.1. Qu'est-ce que l'attention portée à la diversité ?
 - 1.7.2. Comment le modèle FC nous aide-t-il à mettre en pratique l'attention portée à la diversité ?
- 1.8. Avantages du modèle flipped classroom.
 - 1.8.1. Flexibilité des étudiants dans leur apprentissage.
 - 1.8.2. Anticiper les contenus.
 - 1.8.3. Environnement d'apprentissage autour de l'apprenant.
 - 1.8.4. Collaboration entre les apprenants.
 - 1.8.5. Temps supplémentaire en dehors de la classe.
 - 1.8.6. Plus de temps pour une attention personnalisée aux étudiants.

- 1.9. La relation entre la taxonomie de Bloom et le modèle Flipped Classroom.
 - 1.9.1. Qu'est-ce qu'une taxonomie ?
 - 1.9.2. Histoire.
 - 1.9.3. Niveaux et exemples.
 - 1.9.4. Tableau des verbes.

Module 2. Créer son propre contenu, outils de classe inversée

- 2.1. Introduction.
 - 2.1.1. Contenu propre
 - 2.1.2. Contenu externe
 - 2.1.3. Outils et applications
- 2.2. Conseils pour créer des vidéos efficaces.
 - 2.2.1. Importance d'une bonne conception numérique
 - 2.2.2. Durée
 - 2.2.3. Types de plans.
 - 2.2.4. Voix, intonation
 - 2.2.5. Enrichir les vidéos
 - 2.2.6. Le caractère concret de la vidéo.
- 2.3. Création de vidéos avec un mobile, une tablette.
 - 2.3.1. Comment créer des vidéos ?
 - 2.3.2. Montage vidéo
- 2.4. Création de vidéos de captures d'écran
 - 2.4.1. Comment créer des vidéos ?
 - 2.4.2. Montage vidéo
- 2.5. Création vidéo avec chroma
 - 2.5.1. Outils à utiliser
 - 2.5.2. Édition
- 2.6. Infrastructure de gadgets numériques
 - 2.6.1. Polyvalence
 - 2.6.2. Facilité d'utilisation
 - 2.6.3. Coûts

- 2.7. Autres éléments importants dans la création et l'édition de vidéos
 - 2.7.1. Instruments.
 - 2.7.2. Hardware
- 2.8. Faire une Flipped Classroom avec peu de technologie
 - 2.8.1. Comment le faire avec presque aucune technologie ?

Module 3. La gamification comme méthodologie active. Flipped + gamification

- 3.1. Histoire, définition et concepts.
 - 3.1.1. Histoire et contexte.
 - 3.1.2. Définition.
 - 3.1.3. Concepts initiaux.
- 3.2. Éléments
 - 3.2.1. Classements
 - 3.2.2. Badges et diplômes.
 - 3.2.3. Objets de collection.
 - 3.2.4. Monnaie d'échange.
 - 3.2.5. Clés.
 - 3.2.6. Prix
- 3.3. Mécanique.
 - 3.3.1. Gamifications structurelles.
 - 3.3.2. Gamifications de contenu.
- 3.4. Outils numériques.
 - 3.4.1. Outils de gestion.
 - 3.4.2. Outils de productivité.
 - 3.4.2.1. Insignes.
 - 3.4.2.2. Lettres.
 - 3.4.2.3. Autre.
- 3.5. Ludifications et serious games.
 - 3.5.1. Le jeu en classe.
 - 3.5.2. Typologie des jeux.

- 3.6. Catalogue des jeux commerciaux.
 - 3.6.1. Des jeux pour développer les compétences.
 - 3.6.2. Jeux pour développer des contenus.
- 3.7. Jeux vidéo et applications.
 - 3.7.1. Des jeux pour développer les compétences.
 - 3.7.2. Jeux pour développer des contenus.
- 3.8. Conception d'une gamification.
 - 3.8.1. Approche, objectifs.
 - 3.8.2. Intégration dans le programme d'études.
 - 3.8.3. Histoire.
 - 3.8.4. Esthétique.
 - 3.8.5. Évaluation.
- 3.9. Conception de jeux.
 - 3.9.1. Approche, objectifs.
 - 3.9.2. Intégration dans le programme d'études.
 - 3.9.3. Histoire.
 - 3.9.4. Esthétique.
 - 3.9.5. Évaluation.



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

05

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

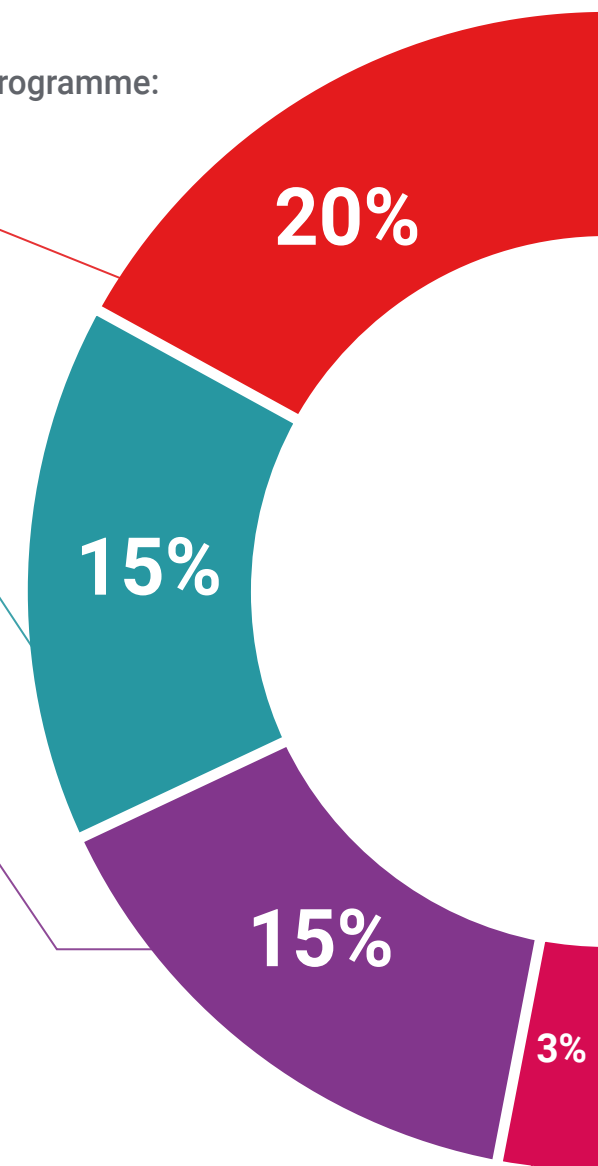
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

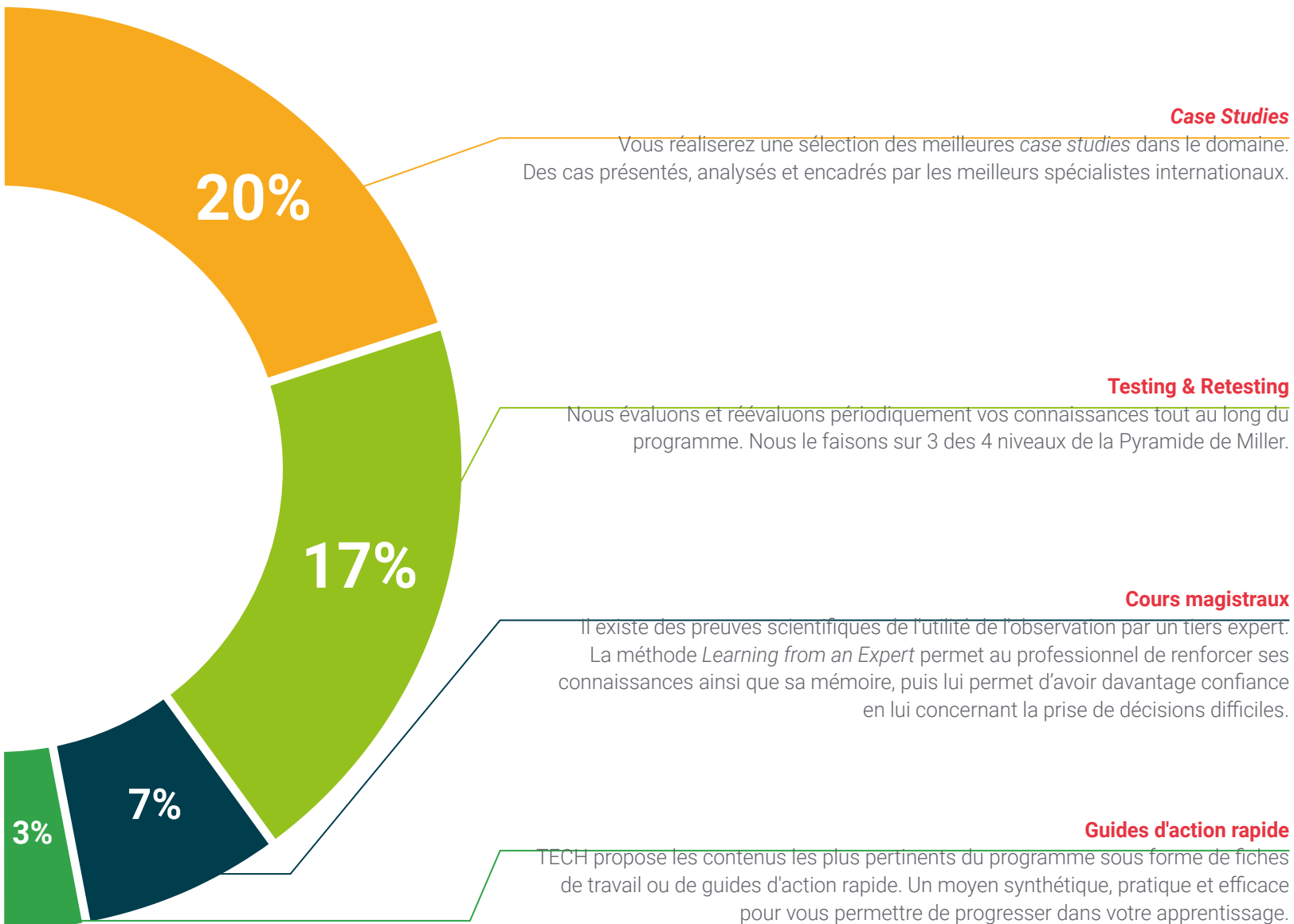
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



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.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Flipped Classroom et Gamification garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Global University.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Certificat Avancé en Flipped Classroom et Gamification** 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 Flipped Classroom et Gamification**

Modalité : **en ligne**

Durée : **6 mois**

Accréditation : **18 ECTS**





Certificat Avancé Flipped Classroom et Gamification

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 mois
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 18 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Certificat Avancé

Flipped Classroom et Gamification