



Certificat Avancé Innovation et Technologie en Classe Bilingue

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/education/diplome-universite/diplome-universite-innovation-technologie-classe-bilingue

Sommaire

O1 O2

Présentation Objectifs

Page 4 Page 8

03 04 05
Direction de la formation Structure et contenu Méthodologie

Page 12 Page 16

06 Diplôme Page 22





tech 06 | Présentation

Il ne fait aucun doute que l'Éducation a changé de manière spectaculaire ces dernières années. Le développement de la technologie et sa mise en œuvre dans l'environnement académique ont permis de promouvoir des modèles d'enseignement plus dynamiques et participatifs, encourageant le renforcement des compétences cognitives des enfants grâce à des outils numériques spécialisés à différents niveaux. En ce sens, le développement de projets bilingues a clairement bénéficié de la promotion de stratégies pédagogiques et didactiques de plus en plus innovantes, faisant appel, par exemple, aux Tablettes, à la Suite Google ou à diverses Applications pour la création de contenus.

Les enfants "n'arrivent plus avec une miche de pain sous le bras", mais avec un appareil électronique. Leur intégration dans le programme scolaire est donc devenue un atout important en faveur de l'éducation 2.0. Sur cette base, TECH a conçu un programme complet grâce auquel les enseignants peuvent apprendre en détail les directives les plus efficaces pour l'inclusion de la technologie dans l'environnement académique afin de renforcer les projets bilingues non seulement avec les TIC, mais aussi avec les TAC. Avec ce cours de Certificat Avancé vous plongerez dans les clés de l'Apprentissage par Projets, en vous concentrant sur les exigences actuelles pour développer des directives pédagogiques efficaces, dynamiques et divertissantes pour les différents niveaux de l'enseignement Maternel et Primaire. Elle couvrira également les principales Applications et les principaux outils dans le contexte éducatif, avec un accent particulier sur l'univers de Google for Education.

Vous disposerez de 450 heures du meilleur contenu théorique, pratique et complémentaire, ce dernier étant présenté sous différents formats: vidéos détaillées, articles de recherche, lectures complémentaires, actualités, exercices, etc. Tout sera disponible sur le Campus Virtuel dès le début de l'activité académique et vous pourrez y accéder depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion internet. Vous aurez l'occasion de combiner le cours du programme avec votre activité en classe, en travaillant consciencieusement au perfectionnement de vos compétences pédagogiques sur une période de 6 mois. Comme l'a dit l'écrivain britannique Reg Hindley, "la difficulté d'une langue est inversement proportionnelle à la force de la motivation pour l'apprendre", et avec ce programme, les enseignants stimuleront l'intérêt de leurs élèves grâce à un enseignement de pointe.

Ce **Certificat Avancé en Innovation et Technologie en Classe Bilingue** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- Le développement de cas pratiques présentés par des experts de l'Enseignement Bilingue
- Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé pour améliorer l'apprentissage
- L'accent mis sur les méthodologies innovantes
- Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et le travail de réflexion individuel
- La disponibilité de l'accès au contenu à partir de n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion à 'internet



La méthodologie de ce programme 100% en ligne se concentre sur la promotion de l'Apprentissage par Projets, avec un accent particulier sur Clil et la méthode TASC Wheel"



Nelson Mandela a déclaré que "l'Éducation est l'arme la plus puissante que vous puissiez utiliser pour changer le monde". Et si, en plus, TECH vous donnait les clés pour y parvenir à travers la langue la plus parlée?"

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes sociétés de référence et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire, un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour 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 programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Un programme qui vous permet d'apprendre en détail les lignes directrices et les stratégies pour promouvoir l'utilisation des iPads et des Tablettes en classe comme support ou comme générateur de contenu.

Grâce à l'analyse de différents projets bilingues en Sciences Naturelles, en Musique et en Art, vous serez en mesure de mettre en œuvre les orientations pédagogiques les plus innovantes et les plus efficaces dans votre stratégie d'enseignement.







tech 10 | Objectifs



Objectifs généraux

- Proposer l'utilisation des nouvelles technologies pour promouvoir l'apprentissage d'une seconde langue et la création de matériel didactique qui facilite et enrichit l'apprentissage d'une seconde langue
- Développer des stratégies d'apprentissage par le jeu dirigé et les stratégies de RFT
- Proposer des outils et des techniques pour l'évaluation, la sélection et l'analyse des œuvres littéraires pour enfants et leur utilisation comme ressource dans l'enseignement une seconde langue



Vous vous plongerez dans la Suite Google for Education, en apprenant à connaître en détail ses outils et leurs fonctionnalités pour les intégrer dans l'environnement académique".





Objectifs spécifiques

Module 1. Apprentissage par Projet

- Définir un guide méthodologique pour l'application des jeux en fonction du niveau et du stade éducatif des élèves
- Définir un répertoire de jeux éducatifs pour l'apprentissage du vocabulaire en anglais
- Proposer une collection de base de jouets éducatifs en fonction de l'objectif éducatif poursuivi
- Établir l'importance de l'application des chansons et des rythmes dans l'enseignement d'une langue

Module 2. iPads et Tablettes dans la classe Clil

- Analyser les principaux outils pour la conception et la création de contenus et activités sur le web
- Définir les principales composantes du tableau blanc et son utilisation dans un contexte éducatif Utiliser le tableau blanc comme ressource pédagogique pour l'enseignement des langues secondes
- Rechercher et analyser des ressources éducatives sur le web
- Utiliser les nouvelles technologies dans la création de livres numériques
- Argumenter sur l'importance d'utiliser la technologie pour créer des activités pédagogiques afin d'atteindre l'excellence dans l'enseignement de l'anglais

Module 3. Google G Suite pour l'éducation

- Enseigner les méthodes de recherche et de sélection des informations sur le web
- Créer et utiliser des blogs et des wikis







tech 14 | Direction de la formation

Direction



Mme. Puertas Yáñez, Amaya

- Institutrice
- Coordinatrice du Bilinguisme et Internationalisation à l'École JABY
- Licence en Science de l'information de l'Université Complutense de Madrid
- Spécialiste en Anglais comme Langue Étrangère par l'Université Autonome de Madrid
- Master en Éducation Bilingue de l'Université d'Alcalá de Henares
- Master en Attention au SEN dans l'éducation de la Petite Enfance et l'Enseignement Primaire
- Membre de: Sous-réseau de Communautés d'Apprentissage de Madrid (SUCAM)

Direction de la formation | 15 tech

learn English







tech 18 | Structure et contenu

Module 1. Apprentissage par Projet

- 1.1. Histoire, définition et concepts
 - 1.1.1. Histoire de la PBA
 - 1.1.2. Définition
 - 1.1.3. Caractéristiques
- 1.2. Développement de l'APA
 - 1.2.1. Étapes de sa réalisation
 - 1.2.2. Choix du sujet
 - 1.2.3. Recherche d'informations
- 1.3. Travail de projet dans le cadre de Clil
 - 1.3.1. Les projets dans le domaine de l'anglais
 - 1.3.2. Projets scientifiques
 - 1.3.3. Clés pour leur utilisation de Clil
- 1.4. Évaluation
 - 1.4.1. Listes de contrôle
 - 1.4.2. Rubriques
 - 1.4.3. Résultats/produits pour l'évaluation
- 1.5. Méthode TASC Wheel
 - 1.5.1. Présentation de la TASC Wheel
 - 1.5.2. Capacité de réflexion
 - 1.5.3. Étapes de l'utilisation
 - 1.5.4. Résultats et évaluation
- 1.6. Exemple de projet en sciences naturelles
 - 1.6.1. Sujet et objectifs
 - 1.6.2. Organisation du travail
 - 1.6.3. Développement
 - 1.6.4. Produits
 - 1.6.5. Évaluation

- 1.7. Exemple de projet en sciences sociales
 - 1.7.1. Sujet et objectifs
 - 1.7.2. Organisation du travail
 - 1.7.3. Développement
 - 1.7.4. Produits
 - 1.7.5. Évaluation
- 1.8. Exemple de projet dans le domaine des Arts and Crafts
 - 1.8.1. Sujet et objectifs
 - 1.8.2. Organisation du travail
 - 1.8.3. Développement
 - 1.8.4. Produits
 - 1.8.5. Évaluation
- 1.9. Exemple de projet en Musique
 - 1.9.1. Sujet et objectifs
 - 1.9.2. Organisation du travail
 - 1.9.3. Développement
 - 1.9.4. Produits
 - 1.9.5. Évaluation
- 1.10. Matériaux et ressources
 - 1.10.1. Types de matériaux
 - 1.10.2. Où trouver des matériaux
 - 1.10.3. Ressources pour les échafaudages

Module 2. iPads et Tablettes dans la classe Clil

- 2.1. Modèles pour l'introduction de l'iPad/Tablette en classe
 - 2.1.1. La salle des TIC
 - 2.1.2. Le coin iPads
 - 2.1.3. Modèle 1:1
- 2.2. Introduction à l'environnement Apple
 - 2.2.1. Apple ID et Apple School Manager
 - 2.2.2. Le MDM
 - 2.2.3. Les points d'accès
 - 2.2.4. Apple TV
- 2.3. L'iPad/Tablette comme support ou comme générateur de contenu
 - 2.3.1. Présentations
 - 2.3.2. Manuels de contenu
 - 2.3.3. Création de contenu visuel
- 2.4. Gestion de la classe
 - 2.4.1 Salle de classe
 - 2.4.2. iDoceo
 - 243 iTunesU
 - 2.4.4. Google Classroom
- 2.5. Recherche et création de contenu à l'aide de l'iPad/Tablette
- 2.6. Applications de production multimédia
 - 2.6.1. Vidéos
 - 2.6.2. Explain Everything
- 2.7. Applications pour l'enseignement de l'anglais en Primaire
 - 2.7.1. L'iPad/Tablette en école Primaire
 - 2.7.2. Sélection d' Apps pour la classe
 - 2.7.3. Apps et histoires en anglais
 - 2.7.4. Applications spécifiques pour l'anglais

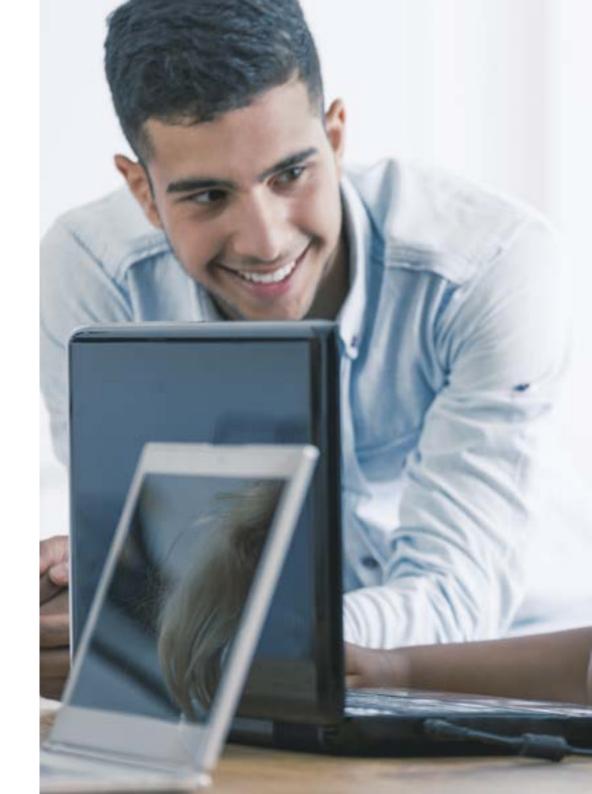
- 2.8. Applications pour les domaines Clil. Sciences
 - 2.8.1. Les iPads et l'enseignement des sciences
 - 2.8.2. Utilisation de l'iPad en classe de Sciences
 - 2.8.3. Apps pour les STEM (Sciences, Technologies, Ingénierie, Mathématiques)
 - 2.8.4. *Applications* pour les sciences sociales
- 2.9. Apps pour les domaines Clil. Arts
 - 2.9.1. L'utilisation de l'iPad dans la classe d'Art
 - 2.9.2. Apps pour les "Arts and Crafts"
 - 2.9.3. L'iPad dans la classe de "Music"
- 2.10. Évaluation via iPad/Tablette
 - 2.10.1. L'iPad et l'évaluation à l'école Primaire
 - 2.10.2. Apps et utilitaires intégrés pour l'évaluation
 - 2.10.3. L'iPad et l'évaluation par le Portfolio
 - 2.10.4. L'iPad et l'évaluation avec des rubriques
 - 2.10.5. Apps d'évaluation

Module 3. Google G Suite pour l'éducation

- 3.1. Univers Google
 - 3.1.1. Histoire de Google
 - 3.1.2. Qui est Google aujourdhui
 - 3.1.3. L'importance d'un partenariat avec Google
 - 3.1.4. Catalogue d'applications Google
- 3.2. Google et l'éducation
 - 3.2.1. L'implication de Google dans l'éducation
 - 3.2.2. Procédures de candidature dans votre école
 - 3.2.3. Versions et types d'assistance technique
 - 3.2.4. Premiers pas avec la console de gestion GSuite
 - 3.2.5. Utilisateurs et groupes

tech 20 | Structure et contenu

- 3.3. GSuite, utilisation avancée
 - 3.3.1. Profils
 - 3.3.2. Rapports
 - 3.3.3. Fonctions de l'administrateur
 - 3.3.4. Gestion des dispositifs
 - 3.3.5. Sécurité
 - 3.3.6. Domaines
 - 3.3.7. Migration des données
 - 3.3.8. Groupes et listes de diffusion
 - 3.3.9. Politique de confidentialité et de protection des données
- 3.4. Outils pour la recherche d'informations dans la classe Clil
 - 3.4.1. Moteur de recherche Google
 - 3.4.2. Recherche avancée d'informations
 - 3.4.3. Intégration des moteurs de recherche
 - 3.4.4. Google Chrome
 - 3.4.5. Google News
 - 3.4.6. Google Maps
 - 3.4.7. Youtube
- 3.5. Outils Google pour la communication en classe
 - 3.5.1. Introduction à Google Classroom
 - 3.5.2. Instructions pour les enseignants
 - 3.5.3. Instructions pour les étudiants
- 3.6. Google Classroom: utilisations avancées et composants supplémentaires
 - 3.6.1. Utilisations avancées de Google Classroom
 - 3.6.2. Flubaroo
 - 3.6.3. FormLimiter
 - 3.6.4. Autocrat
 - 3.6.5. Doctopus





Structure et contenu | 21 tech

- 3.7. Outils pour l'organisation de l'information
 - 3.7.1. Premiers pas Google Drive
 - 3.7.2. Organisation des fichiers et des dossiers
 - 3.7.3. Partage de fichiers
 - 3.7.4. Stockage
- 3.8. Outils Google pour le travail collaboratif
 - 3.8.1. Calendrier
 - 3.8.2. Google Sheets
 - 3.8.3. Google Docs
 - 3.8.4. Google Presentations
 - 3.8.5. Google Forms



To have a another language is to possess a second soul. Voulez-vous être celui qui permettra à vos élèves d'y parvenir ? Inscrivez-vous à cet Certificat Avancé et faites un pas vers l'enseignement bilingue du futur"





tech 24 | Méthodologie

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 situation réels, 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'entrainent 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:

- 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.



tech 26 | Méthodologie

Relearning Methodology

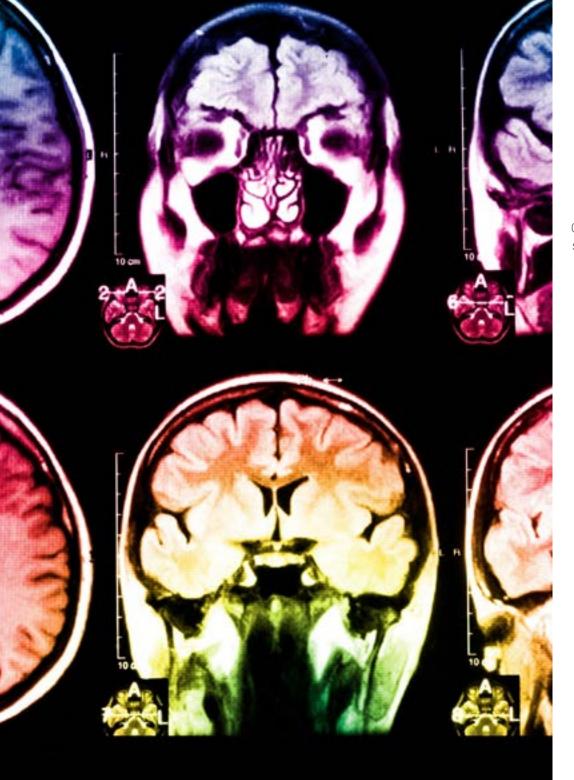
TECH renforce l'utilisation de la méthode des cas avec la meilleure méthodologie d'enseignement 100% en ligne du moment: Relearning.

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.





Méthodologie | 27 tech

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.

tech 28 | Méthodologie

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

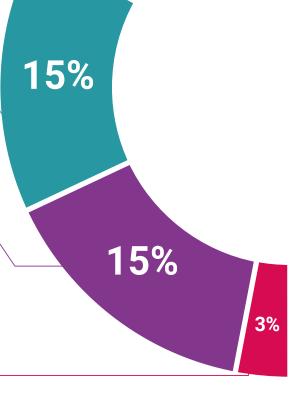
TECH met les techniques les plus innovantes, avec les dernières avancées pédagogiques, au premier plan de l'actualité de l'Éducation. Tout cela, à la première personne, expliqué et détaillé rigoureusement pour atteindre une compréhension complète. Et surtout, vous pouvez les regarder autant de fois que 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.

20% 17% 7%

3%

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.







tech 32 | Diplôme

Ce **Certificat Avancé en Innovation et Technologie en Classe Bilingue** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat Avancé** délivrée par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: Certificat Avancé en Innovation et Technologie en Classe Bilingue

Modalité: **en ligne**Durée: **6 semaines**



technologique Certificat Avancé Innovation et Technologie

en Classe Bilingue

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

