

Formation Pratique

Digital Teaching and Learning





tech global
university

Formation Pratique
Digital Teaching and Learning

Sommaire

01

Présentation du programme

Page 4

02

Pourquoi étudier à TECH ?

Page 6

03

Objectifs

Page 10

04

Stage Pratique

Page 12

05

Centres de stages

Page 14

06

Conditions générales

Page 18

07

Diplôme

Page 20

01 Présentation du programme

L'avènement de l'Industrie 4.0 a eu un impact significatif sur le domaine de l'Éducation, offrant aux experts de nombreux outils technologiques tels que les plateformes d'apprentissage en ligne pour optimiser la qualité et l'accessibilité de l'apprentissage. Cependant, pour mettre en œuvre de manière optimale ces avancées numériques, les professionnels doivent développer des compétences avancées pour les intégrer avec succès dans la salle de classe afin de personnaliser l'enseignement en fonction des besoins individuels des utilisateurs. Ce n'est qu'à cette condition que les experts seront en mesure de garantir une expérience holistique basée sur l'équité et l'inclusion. Pour faciliter cette tâche, TECH présente un programme exclusif, dans le cadre duquel les étudiants seront intégrés pendant 3 semaines dans une institution de référence dans le secteur du *Digital Teaching and Learning*.

“

Grâce à cette Formation Pratique, vous maîtriserez les Méthodologies Actives les plus innovantes pour augmenter la participation et l'engagement des étudiants dans leur propre apprentissage”





Selon un nouveau rapport de l'Organisation des Nations Unies, 85% des institutions académiques des pays développés qui ont adopté les principales Technologies de l'Information et de la Communication ont été en mesure d'améliorer de manière significative la qualité de l'éducation. Dans le même temps, ces technologies ont contribué à accroître la participation des utilisateurs en classe et même à individualiser les processus d'apprentissage, répondant ainsi plus efficacement aux besoins spécifiques des apprenants. Dans ce contexte, les spécialistes doivent rester à la pointe des dernières stratégies de mise en œuvre des outils technologiques en classe et appliquer des méthodologies pédagogiques actives telles que l'apprentissage par projet afin d'aider les utilisateurs à atteindre leur plein potentiel académique.

C'est dans cette optique que TECH a conçu une Formation Pratique innovante, qui consiste en un séjour de 120 heures dans une entité de renom spécialisée dans le domaine du *Digital Teaching and Learning*.

Ainsi, pendant 3 semaines, les diplômés feront partie d'une équipe de travail multidisciplinaire hautement qualifiée dans ce domaine, avec laquelle ils travailleront activement sur des projets réels impliquant la mise en œuvre de technologies éducatives, le développement de contenus numériques interactifs et l'optimisation de plateformes de gestion de l'apprentissage. Grâce à cela, les professionnels développeront des compétences avancées pour mener la transformation numérique dans le secteur académique et contribuer au développement d'environnements plus dynamiques, inclusifs et efficaces.

Il convient de noter que, pendant ce séjour pratique, les étudiants seront soutenus par un tuteur assistant, qui veillera au respect de toutes les exigences pour lesquelles cette expérience immersive a été conçue. Ainsi, les étudiants travailleront avec toutes les garanties de succès et de sécurité dans la manipulation des systèmes technologiques les plus modernes.

02

Pourquoi étudier à TECH ?

TECH est la plus grande Université numérique du monde. Avec un catalogue impressionnant de plus de 14 000 programmes universitaires, disponibles en 11 langues, elle est leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99 %. Elle dispose également d'un vaste corps professoral composé de plus de 6 000 professeurs de renommée internationale.

“

TECH combine le Relearning et la Méthode des Cas dans tous ses programmes universitaires pour garantir un excellent apprentissage théorique et pratique en étudiant quand vous le souhaitez et où vous le souhaitez”



“

Étudiez dans la plus grande université numérique du monde et assurez votre réussite professionnelle. L'avenir commence chez TECH”

La meilleure université en ligne du monde, selon FORBES

Le prestigieux magazine Forbes, spécialisé dans les affaires et la finance, a désigné TECH comme "la meilleure université en ligne du monde". C'est ce qu'ils ont récemment déclaré dans un article de leur édition numérique dans lequel ils se font l'écho de la réussite de cette institution, "grâce à l'offre académique qu'elle propose, à la sélection de son corps enseignant et à une méthode d'apprentissage innovante visant à former les professionnels du futur".

Le meilleur personnel enseignant top international

Le corps enseignant de TECH se compose de plus de 6 000 professeurs jouissant du plus grand prestige international. Des professeurs, des chercheurs et des hauts responsables de multinationales, parmi lesquels figurent Isaiah Covington, entraîneur des Boston Celtics, Magda Romanska, chercheuse principale au Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, président du département de pathologie moléculaire translationnelle au MD Anderson Cancer Center, et D.W. Pine, directeur de la création du magazine TIME, entre autres.

La plus grande université numérique du monde

TECH est la plus grande université numérique du monde. Nous sommes la plus grande institution éducative, avec le meilleur et le plus vaste catalogue éducatif numérique, cent pour cent en ligne et couvrant la grande majorité des domaines de la connaissance. Nous proposons le plus grand nombre de diplômes propres, de diplômes officiels de troisième cycle et de premier cycle au monde. Au total, plus de 14 000 diplômes universitaires, dans onze langues différentes, font de nous la plus grande institution éducative au monde.



Forbes
Meilleure université
en ligne du monde

Plan
d'études
le plus complet

Personnel enseignant
TOP
International

La méthodologie
la plus efficace

N°1
Mondial
La plus grande
université en ligne
du monde

Les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire

TECH offre les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire, avec des programmes qui couvrent les concepts fondamentaux et, en même temps, les principales avancées scientifiques dans leurs domaines scientifiques spécifiques. En outre, ces programmes sont continuellement mis à jour afin de garantir que les étudiants sont à la pointe du monde universitaire et qu'ils possèdent les compétences professionnelles les plus recherchées. De cette manière, les diplômés de l'université offrent à ses diplômés un avantage significatif pour propulser leur carrière vers le succès.

Une méthode d'apprentissage unique

TECH est la première université à utiliser *Relearning* dans tous ses formations. Il s'agit de la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne, accréditée par des certifications internationales de qualité de l'enseignement, fournies par des agences éducatives prestigieuses. En outre, ce modèle académique perturbateur est complété par la "Méthode des Cas", configurant ainsi une stratégie d'enseignement en ligne unique. Des ressources pédagogiques innovantes sont également mises en œuvre, notamment des vidéos détaillées, des infographies et des résumés interactifs.

L'université en ligne officielle de la NBA

TECH est l'université en ligne officielle de la NBA. Grâce à un accord avec la grande ligue de basket-ball, elle offre à ses étudiants des programmes universitaires exclusifs ainsi qu'un large éventail de ressources pédagogiques axées sur les activités de la ligue et d'autres domaines de l'industrie du sport. Chaque programme est conçu de manière unique et comprend des conférenciers exceptionnels: des professionnels ayant un passé sportif distingué qui apporteront leur expertise sur les sujets les plus pertinents.

Leaders en matière d'employabilité

TECH a réussi à devenir l'université leader en matière d'employabilité. 99% de ses étudiants obtiennent un emploi dans le domaine qu'ils ont étudié dans l'année qui suit la fin de l'un des programmes de l'université. Un nombre similaire parvient à améliorer immédiatement sa carrière. Tout cela grâce à une méthodologie d'étude qui fonde son efficacité sur l'acquisition de compétences pratiques, absolument nécessaires au développement professionnel.



Google Partner Premier

Le géant américain de la technologie a décerné à TECH le badge Google Partner Premier. Ce prix, qui n'est décerné qu'à 3% des entreprises dans le monde, souligne l'expérience efficace, flexible et adaptée que cette université offre aux étudiants. Cette reconnaissance atteste non seulement de la rigueur, de la performance et de l'investissement maximaux dans les infrastructures numériques de TECH, mais positionne également TECH comme l'une des principales entreprises technologiques au monde.



L'université la mieux évaluée par ses étudiants

Les étudiants ont positionné TECH comme l'université la mieux évaluée du monde dans les principaux portails d'opinion, soulignant sa note la plus élevée de 4,9 sur 5, obtenue à partir de plus de 1 000 évaluations. Ces résultats consolident TECH en tant qu'institution universitaire de référence internationale, reflétant l'excellence et l'impact positif de son modèle éducatif.



03

Objectifs

Grâce à cette Formation Pratique révolutionnaire en Digital Teaching and Learning, les professionnels maîtriseront les méthodologies et technologies d'enseignement numérique les plus sophistiquées pour enrichir l'expérience de la classe. En ce sens, les diplômés acquerront des compétences avancées pour concevoir des contenus numériques, gérer efficacement des plateformes éducatives et appliquer des stratégies pédagogiques innovantes pour accroître l'engagement des utilisateurs et personnaliser leur apprentissage en fonction de leurs besoins individuels.



Objectifs généraux

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





Objectifs spécifiques

- ♦ Décrire les processus de mémoire et d'attention dans l'apprentissage
- ♦ Différencier l'apprentissage actif et passif
- ♦ Expliquer l'importance des compétences numériques chez les enseignants
- ♦ Distinguer les caractéristiques qui définissent l'apprentissage à distance
- ♦ Classifier les caractéristiques de l'apprentissage en ligne
- ♦ Expliquer les avantages et les inconvénients de l'apprentissage en ligne par rapport à l'enseignement traditionnel
- ♦ Décrire l'évolution de Facebook, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Expliquer l'évolution de Twitter, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Distinguer les réseaux mobiles et le wifi
- ♦ Classification des appareils mobiles : *tablets* et smartphones
- ♦ Comprendre la dépendance technologique
- ♦ Connaître les nouvelles pathologies liées aux technologies
- ♦ Connaître les principales Apps pour développer une *Flipped Classroom* et des stratégies de gamification, et apprécier ces méthodologies émergentes en tant qu'outils d'amélioration de l'apprentissage
- ♦ Définir les principes de la *Flipped Classroom*
- ♦ Reconnaître tous les facteurs critiques propres à l'environnement d'Apple dans le développement de notre modèle d'intégration
- ♦ Identifier et estimer les possibilités pédagogiques des Apps propriétaires d'Apple pour la gestion, la création de contenu et l'évaluation
- ♦ Décrire et apprendre les outils fournis par cette plateforme
- ♦ Pour connaître les différents types de plateformes de gestion
- ♦ Apprendre les caractéristiques communes offertes par les plateformes de gestion de centres
- ♦ Identifier les difficultés technologiques chez les adultes



Vous concevrez des environnements virtuels hautement accessibles à tous les individus, y compris ceux ayant des besoins éducatifs particuliers”

04

Stage Pratique

La période de Formation Pratique de ce programme en Digital Teaching and Learning consiste en un séjour pratique dans un centre prestigieux, d'une durée de 3 semaines, du lundi au vendredi, avec 8 heures consécutives de formation pratique aux côtés d'un spécialiste associé. Ainsi, les étudiants rejoindront une équipe de professionnels dans ce domaine pour appliquer leurs connaissances dans des projets réels, ce qui leur permettra de développer des compétences pratiques dans l'utilisation des technologies éducatives et de collaborer à la fois à la création et à la mise en œuvre de stratégies numériques innovantes.

Dans cette proposition de formation entièrement pratique, les activités visent à développer et à perfectionner les compétences nécessaires à la fourniture de services de *Digital Teaching and Learning* dans l'environnement académique.

Il s'agit d'une expérience immersive qui donnera aux diplômés l'occasion d'intégrer dans leur pratique quotidienne les stratégies les plus pointues pour mettre en œuvre avec succès diverses technologies numériques qui favorisent l'enseignement personnalisé en temps réel.

L'enseignement pratique se fera avec la participation active de l'étudiant qui réalisera les activités et les procédures de chaque domaine de compétence (apprendre à apprendre et apprendre à faire), avec l'accompagnement et les conseils des enseignants et des autres collègues formateurs qui facilitent le travail en équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la pratique du *Digital Teaching and Learning* (apprendre à être et apprendre à être en relation avec les autres).

Les procédures décrites ci-dessous constitueront la base de la partie pratique de la formation et leur mise en œuvre dépendront de la disponibilité et de la charge de travail du centre, les activités proposées étant les suivantes :





| Module | Activité pratique |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Méthode d'enseignement gamifiée | Utiliser des éléments de jeu pour encourager la participation et l'engagement dans l'apprentissage |
| | Mettre en œuvre les principes de la gamification pour rendre le processus éducatif plus interactif et plus motivant |
| | Développer des activités ludiques qui stimulent l'intérêt et la participation des apprenants |
| | Utiliser des méthodes interactives qui impliquent activement les utilisateurs, en utilisant les principaux outils des Technologies de l'Information et de la Communication |
| Utilisation des Technologies de l'Information et de la Communication | Concevoir des programmes éducatifs qui intègrent des ressources numériques pour enrichir l'expérience de la classe |
| | Gérer des outils analytiques pour collecter des informations sur les résultats scolaires, l'engagement et d'autres indicateurs clés |
| | Sélectionner des ressources numériques de haute qualité qui soutiennent les objectifs d'apprentissage |
| | Utiliser des systèmes pour suivre les progrès des élèves et détecter rapidement les difficultés |
| Gestion de Google Workspace for Education | Créer et gérer des comptes pour les apprenants, les enseignants et le personnel administratif |
| | Attribuer les rôles et les autorisations appropriés en fonction des besoins de chaque utilisateur |
| | Appliquer les politiques de sécurité pour protéger les informations et les données des utilisateurs |
| | Gérer le stockage et la structure des dossiers pour faciliter l'accès aux documents |
| Modèle de la Flipped Classroom | Concevoir des activités interactives telles que des simulateurs ou des modules d'e-learning pour soutenir l'auto-apprentissage |
| | Personnaliser les supports d'apprentissage pour répondre aux différents niveaux de compétences et styles d'acquisition des connaissances |
| | Utiliser des plateformes telles que Moodle, Canvas ou Google Classroom pour distribuer le contenu et gérer les activités |
| | Créer et modérer des forums de discussion où les étudiants peuvent interagir en dehors de la salle de classe |
| Gestion de l'Identité Numérique | Établir la mission, la vision et les valeurs des institutions académiques qui se refléteront dans leur présence numérique |
| | Concevoir des éléments visuels cohérents qui représentent l'identité des institutions sur tous les canaux numériques |
| | Établir le style de communication à utiliser sur des plateformes telles que les blogs, les médias sociaux ou les sites web |
| | Élaborer des stratégies pour faire face aux situations négatives susceptibles d'affecter l'image institutionnelle des établissements et les atténuer |

05

Centres de stages

Dans son souci d'offrir un enseignement de qualité à la portée du plus grand nombre, TECH a veillé à ce que cette Formation Pratique puisse être effectuée dans différentes organisations situées dans des lieux géographiques différents. Grâce à cela, les étudiants pourront rejoindre des institutions de référence dans le domaine du *Digital Teaching and Learning* afin de rester à la pointe des dernières innovations dans ce domaine.

“

Vous rejoindrez une équipe pluridisciplinaire composée de véritables experts en Digital Teaching and Learning, qui vous donneront les clés pour intégrer les technologies dans le domaine académique”





L'étudiant pourra suivre cette formation dans les centres suivants :



Instituto Rambla Barcelona

Pays : Espagne
Ville : Barcelone

Adresse : Rambla de Catalunya,
16, 08007 Barcelona

L'Institut Rambla propose un large éventail
de programmes de formation de haute qualité
dans divers domaines d'étude

Formations pratiques connexes :
-Éducation numérique, E-learning et Réseaux Sociaux



Éducation

Instituto Rambla Madrid

Pays Espagne Ville Madrid

Adresse : C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

L'Institut Rambla propose un large éventail de programmes de formation de haute qualité dans divers domaines d'étude

Formations pratiques connexes :

-Éducation numérique, E-learning et Réseaux Sociaux



Éducation

Instituto Rambla Valencia

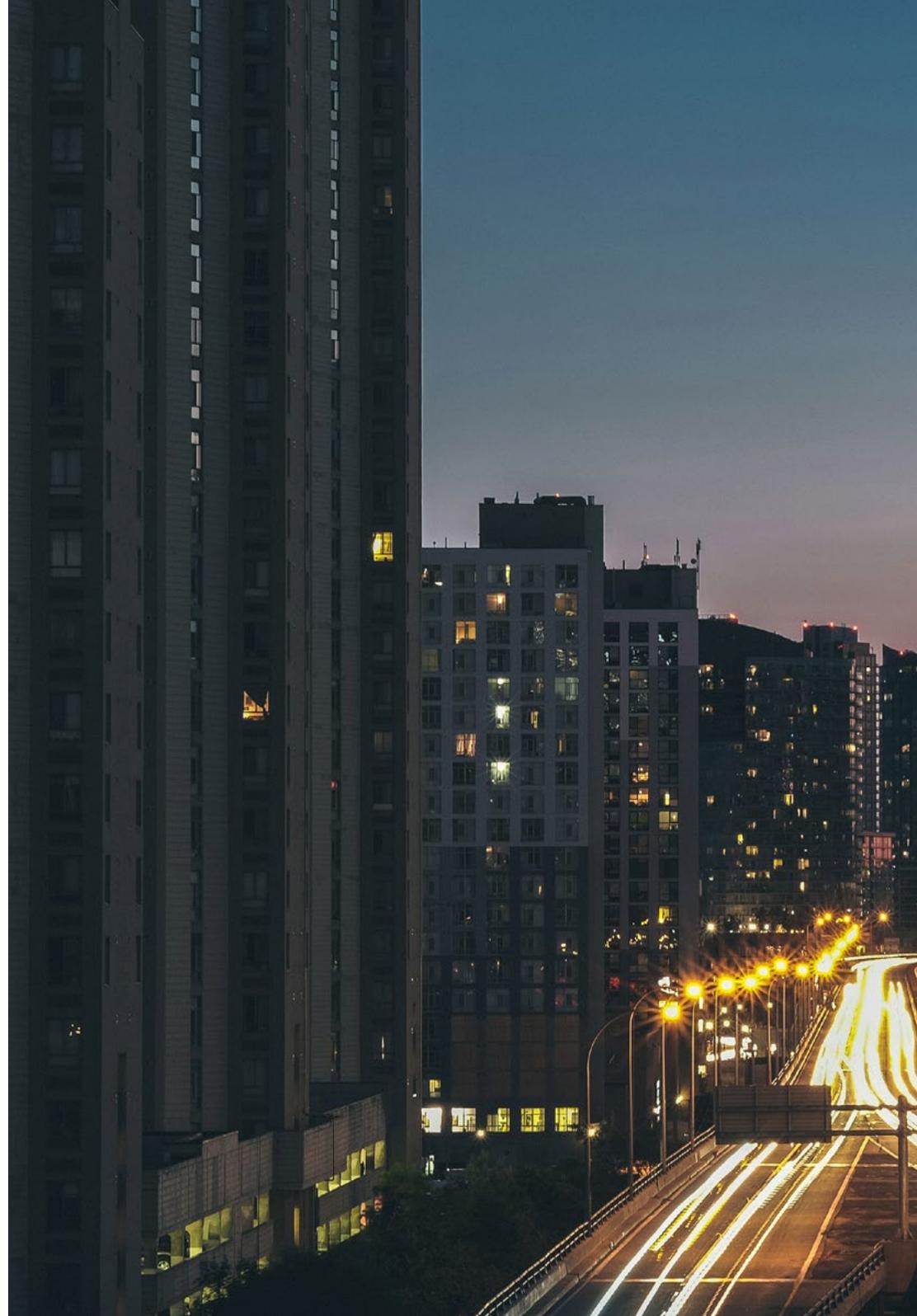
Pays Espagne Ville Valence

Adresse : Carrer de Jorge Juan, 17, 46004 València, Valencia

L'Institut Rambla propose un large éventail de programmes de formation de haute qualité dans divers domaines d'étude

Formations pratiques connexes :

-Éducation numérique, E-learning et Réseaux Sociaux





“

Boostez votre carrière professionnelle grâce à un enseignement holistique, qui vous permet de progresser à la fois sur le plan théorique et pratique”

06

Conditions générales

Assurance responsabilité civile

La principale préoccupation de l'université est de garantir la sécurité des stagiaires et des autres collaborateurs nécessaires aux processus de formation pratique dans l'entreprise. Parmi les mesures destinées à atteindre cet objectif figure la réponse à tout incident pouvant survenir au cours de la formation d'apprentissage.

Pour ce faire, université s'engage à souscrire une assurance responsabilité civile pour couvrir toute éventualité pouvant survenir pendant le séjour au centre de stage.

Cette police d'assurance couvrant la responsabilité civile des stagiaires doit être complète et doit être souscrite avant le début de la période de formation pratique. Ainsi, le professionnel n'a pas à se préoccuper des imprévus et bénéficiera d'une couverture jusqu'à la fin du stage pratique dans le centre.



Conditions Générales de la Formation Pratique

Les conditions générales de la Convention de Stage pour le programme sont les suivantes :

1. TUTEUR : Pendant la Formation Pratique, l'étudiant se verra attribuer deux tuteurs qui l'accompagneront tout au long du processus, en résolvant tous les doutes et toutes les questions qui peuvent se poser. D'une part, il y aura un tuteur professionnel appartenant au centre de placement qui aura pour mission de guider et de soutenir l'étudiant à tout moment. D'autre part, un tuteur académique sera également assigné à l'étudiant, et aura pour mission de coordonner et d'aider l'étudiant tout au long du processus, en résolvant ses doutes et en lui facilitant tout ce dont il peut avoir besoin. De cette manière, le professionnel sera accompagné à tout moment et pourra consulter les doutes qui pourraient surgir, tant sur le plan pratique que sur le plan académique.

2. DURÉE: Le programme de formation pratique se déroulera sur trois semaines continues, réparties en journées de 8 heures, cinq jours par semaine. Les jours de présence et l'emploi du temps relèvent de la responsabilité du centre, qui en informe dûment et préalablement le professionnel, et suffisamment à l'avance pour faciliter son organisation.

3. ABSENCE : En cas de non présentation à la date de début de la Formation Pratique, l'étudiant perdra le droit au stage sans possibilité de remboursement ou de changement de dates. Une absence de plus de deux jours au stage, sans raison médicale justifiée, entraînera l'annulation du stage et, par conséquent, la résiliation automatique de la formation. Tout problème survenant au cours du séjour doit être signalé d'urgence au tuteur académique

4. CERTIFICATION: l'étudiant qui réussit la Formation Pratique recevra un certificat accréditant le séjour dans le centre en question.

5. RELATION DE TRAVAIL: La formation pratique ne constitue pas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

6. ÉTUDES PRÉALABLES: Certains centres peuvent exiger un certificat d'études préalables pour effectuer la Formation Pratique. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations pratiques de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

7. NON INCLUS: La Formation Pratique ne comprend aucun élément non décrit dans les présentes conditions. Par conséquent, il ne comprend pas l'hébergement, le transport vers la ville où le stage a lieu, les visas ou tout autre avantage non décrit. .

Toutefois, les étudiants peuvent consulter leur tuteur académique en cas de doutes ou de recommandations à cet égard. Ce dernier lui fournira toutes les informations nécessaires pour faciliter les démarches.

07 Diplôme

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Formation Pratique en Digital Teaching and Learning** 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.

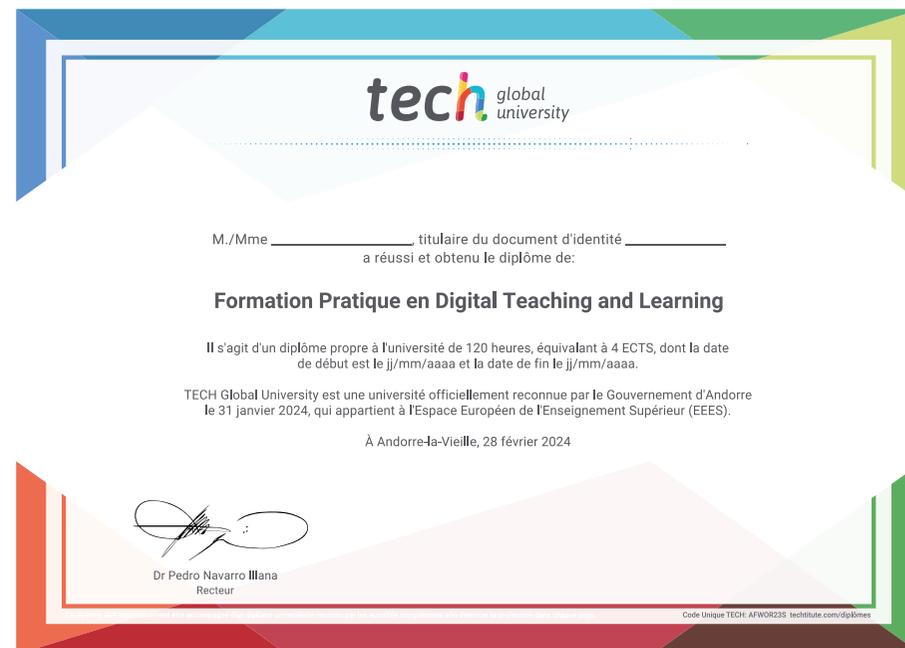
Ce diplôme propre de **TECH Global University**, est un programme européen de formation continue et de mise à jour professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit ce programme.

Diplôme : **Formation Pratique en Digital Teaching and Learning**

Durée : **3 semaines**

Modalité : **du lundi au vendredi, durant 8 heures consécutives**

Crédits : **4 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

tech global
university

Formation Pratique
Digital Teaching and Learning

Formation Pratique

Digital Teaching and Learning