

# Formation Pratique

## Gamification et Ressources Numériques





**tech** global  
university

**Formation Pratique**  
Gamification et Ressources Numériques

# 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

La Gamification et l'intégration des Ressources Numériques ont révolutionné l'Éducation, en fournissant des outils innovants qui enrichissent le processus d'enseignement et d'apprentissage. Selon un article paru dans le journal El País, la gamification introduit des éléments de type jeu, tels que des points et des récompenses, dans l'environnement éducatif, ce qui accroît la motivation et l'engagement des élèves, facilite la compréhension de concepts complexes et encourage des compétences telles que la collaboration et l'esprit critique. TECH a donc conçu une formation dans laquelle, pendant 3 semaines, le spécialiste intégrera une équipe de professionnels pour mettre en pratique de manière complète et efficace ses connaissances et compétences en matière de Gamification et de Ressources Numériques.

“

*Grâce à cette Formation Pratique, vous développerez des compétences pour créer des expériences interactives et motivantes, en utilisant des outils numériques avancés qui améliorent la participation et la performance”*



La Gamification et les Ressources Numériques transforment l'Éducation en fournissant des outils efficaces pour accroître la motivation et optimiser l'apprentissage des élèves. En effet, l'utilisation des technologies numériques, telles que les plateformes interactives et les applications personnalisées, permet aux enseignants d'adapter le processus d'apprentissage aux besoins particuliers de chaque élève, encourageant ainsi leur autonomie. Et comme la manière la plus efficace de développer ces compétences est la pratique, TECH a créé un programme qui comprend une expérience de 120 heures dans un centre éducatif.

Ainsi, pendant 3 semaines, le diplômé fera partie d'une équipe d'experts hautement qualifiés, avec lesquels il travaillera activement sur des programmes de Gamification et de Ressources Numériques, en interagissant avec de vrais étudiants. Cette expérience lui permettra d'actualiser ses connaissances en matière de méthodologies d'enseignement innovantes et d'intégrer les compétences technologiques les plus efficaces dans sa pratique quotidienne. Dans cet environnement, il participera à un programme conçu pour développer son potentiel d'enseignement, en améliorant sa capacité à créer des expériences d'apprentissage interactives qui favorisent la motivation et l'engagement des étudiants.

En outre, le spécialiste sera soutenu par un tuteur désigné, qui veillera à ce que tous les objectifs fixés pour cette Formation Pratique soient atteints. Cela permettra au professionnel de travailler en toute confiance et en toute sécurité, en utilisant des plateformes technologiques avancées et en gérant des ressources numériques dans des contextes éducatifs.

# 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

Les objectifs seront de fournir aux enseignants les outils nécessaires pour intégrer les méthodologies de jeux et les ressources numériques avancées dans leur pratique éducative, en améliorant la motivation et l'apprentissage de leurs élèves. En outre, ils seront en mesure de concevoir et de mettre en œuvre des expériences d'apprentissage interactives, d'utiliser des plateformes technologiques dans des environnements éducatifs et de gérer efficacement les ressources numériques. Ils auront également l'occasion de travailler en équipes multidisciplinaires et de collaborer à la création de solutions innovantes pour transformer leurs salles de classe et les adapter aux besoins du nouveau paradigme éducatif.



### Objectifs généraux

---

- Développer des compétences pour mettre en œuvre des méthodologies gamifiées, en se formant à la conception et à l'application de dynamiques de gamification pour améliorer la motivation et l'engagement
- Maîtriser l'utilisation de ressources numériques avancées, en intégrant des outils technologiques de pointe dans la salle de classe, en optimisant le processus d'enseignement et d'apprentissage
- Encourager la création d'expériences d'apprentissage interactives, en concevant des expériences éducatives qui favorisent la participation et la pensée critique
- Promouvoir le travail en équipe et la collaboration multidisciplinaire, en offrant aux enseignants la possibilité de travailler avec d'autres professionnels dans des environnements éducatifs et commerciaux, en apprenant à partir de perspectives et d'approches différentes

- Adapter les salles de classe au nouveau paradigme éducatif numérique, en fournissant les outils nécessaires pour transformer les salles de classe, en les adaptant aux exigences du 21e siècle et à la numérisation de l'Éducation
- Évaluer l'impact des méthodologies innovantes, en analysant l'efficacité des stratégies de jeux et des ressources numériques dans le processus d'enseignement et d'apprentissage, et en procédant aux ajustements nécessaires



*Vous travaillerez dans des environnements réels avec des étudiants et des équipes pluridisciplinaires, en vous tenant au courant des nouvelles technologies et approches pédagogiques”*



## Objectifs spécifiques

---

- ♦ Appliquer les méthodologies gamifiées dans la salle de classe
- ♦ Concevoir des dynamiques de jeu adaptées aux objectifs pédagogiques
- ♦ Utiliser des outils numériques avancés pour enrichir le processus d'enseignement
- ♦ Créer des expériences d'apprentissage interactives qui encouragent la participation
- ♦ Développer des ressources numériques personnalisées pour répondre aux différents besoins des apprenants
- ♦ Intégrer des plateformes technologiques dans l'environnement d'apprentissage
- ♦ Gérer l'utilisation des technologies émergentes en classe
- ♦ Mettre en œuvre des stratégies visant à renforcer la motivation des étudiants par le biais de la gamification
- ♦ Collaborer avec des équipes pluridisciplinaires à la création de solutions éducatives innovantes
- ♦ Évaluer l'efficacité des méthodologies de gamification sur les performances des étudiants
- ♦ Développer et gérer des projets de jeux dans des environnements éducatifs et commerciaux
- ♦ Encourager le travail d'équipe et la collaboration entre les étudiants à l'aide de techniques gamifiées
- ♦ Concevoir et mettre en œuvre des évaluations interactives à l'aide d'outils numériques
- ♦ Réfléchir à l'impact des technologies numériques sur l'apprentissage
- ♦ Créer des contenus multimédias pour enrichir l'expérience d'apprentissage
- ♦ Adapter et modifier la dynamique de la gamification en fonction des résultats obtenus en classe

# 04 Stage Pratique

La phase de Formation Pratique de ce programme sur la Gamification et les Ressources Numériques se déroulera sur 3 semaines dans un centre éducatif renommé, du lundi au vendredi, avec 8 heures de travaux pratiques par jour, toujours sous la supervision d'un spécialiste. Pendant cette période, les enseignants pourront interagir avec de vrais étudiants, travailler avec une équipe de professionnels hautement qualifiés, appliquer des méthodologies d'enseignement innovantes et développer des technologies de pointe.

En outre, cette formation entièrement pratique se concentrera sur le développement et le perfectionnement des compétences essentielles pour concevoir et optimiser les ressources pédagogiques pour la Gamification et d'autres Ressources Numériques, un domaine qui exige une spécialisation approfondie. Ainsi, le stage sera structuré de manière à offrir une préparation avancée dans l'exercice de ces tâches, dans un environnement sûr pour les étudiants et avec un haut niveau d'excellence professionnelle.

L'enseignement pratique sera dispensé 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 d'autres collègues formateurs qui facilitent le travail en équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la pratique éducative (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
<b>Conception et Mise en œuvre de Stratégies Gamifiées</b>	Appliquer les méthodologies de gamification dans des environnements éducatifs et commerciaux
	Concevoir des dynamiques et des mécanismes de jeu adaptés à différents publics
	Développer des jeux et des expériences d'apprentissage interactives
	Évaluer l'impact de la gamification sur les performances et la motivation des étudiants
<b>Utilisation des Ressources Numériques en Classe</b>	Créer et gérer des classes virtuelles par le biais de plateformes éducatives
	Utiliser des outils numériques pour la production de contenus multimédias
	Mettre en œuvre des stratégies de <i>Flipped Classroom</i> avec des ressources interactives
	Intégrer des jeux vidéo et des applications dans le processus d'enseignement et d'apprentissage
<b>Gestion d'Équipes et Leadership Éducatif</b>	Encourager la collaboration à travers des dynamiques gamifiées
	Appliquer des stratégies de motivation dans les groupes de travail et les équipes éducatives
	Coordonner des activités d'apprentissage basées sur des jeux de société et des jeux vidéo
	Développer des compétences dans la gestion des communautés d'apprentissage
<b>Évaluation et Suivi de l'Apprentissage</b>	Concevoir des outils d'évaluation gamifiée pour mesurer les progrès des élèves
	Mettre en œuvre des systèmes de récompense et de retour d'information dans les environnements éducatifs
	Analyser les données d'apprentissage obtenues à l'aide d'outils numériques
	Appliquer des méthodologies de suivi personnalisé pour améliorer les résultats scolaires
<b>Innovation et Transformation Numérique</b>	Diriger des projets de numérisation dans les établissements d'enseignement
	Élaborer des propositions innovantes pour l'enseignement par le jeu
	Créer du contenu pour les plateformes d'apprentissage en ligne et les réseaux sociaux éducatifs
	Adapter les stratégies gamifiées à différents niveaux et contextes éducatifs

# 05

## Centres de stages

Ces centres offriront aux enseignants la possibilité de mettre en œuvre des stratégies gamifiées dans des contextes réels, en travaillant en collaboration avec des équipes pluridisciplinaires et en utilisant des technologies de pointe pour améliorer le processus éducatif. En outre, les stages seront effectués sous la direction d'experts en Éducation Numérique, ce qui permettra d'améliorer les compétences en matière de conception d'expériences interactives et de gestion des ressources technologiques. Ainsi, grâce à la connexion avec des institutions prestigieuses, les diplômés acquerront une expérience pratique de haut niveau qui leur permettra de mener la transformation dans leurs propres centres éducatifs.

“

*Les centres de stage liés à cette formation seront des organisations éducatives et corporatives de renom, engagées dans l'innovation et la numérisation des processus d'apprentissage”*







Éducation

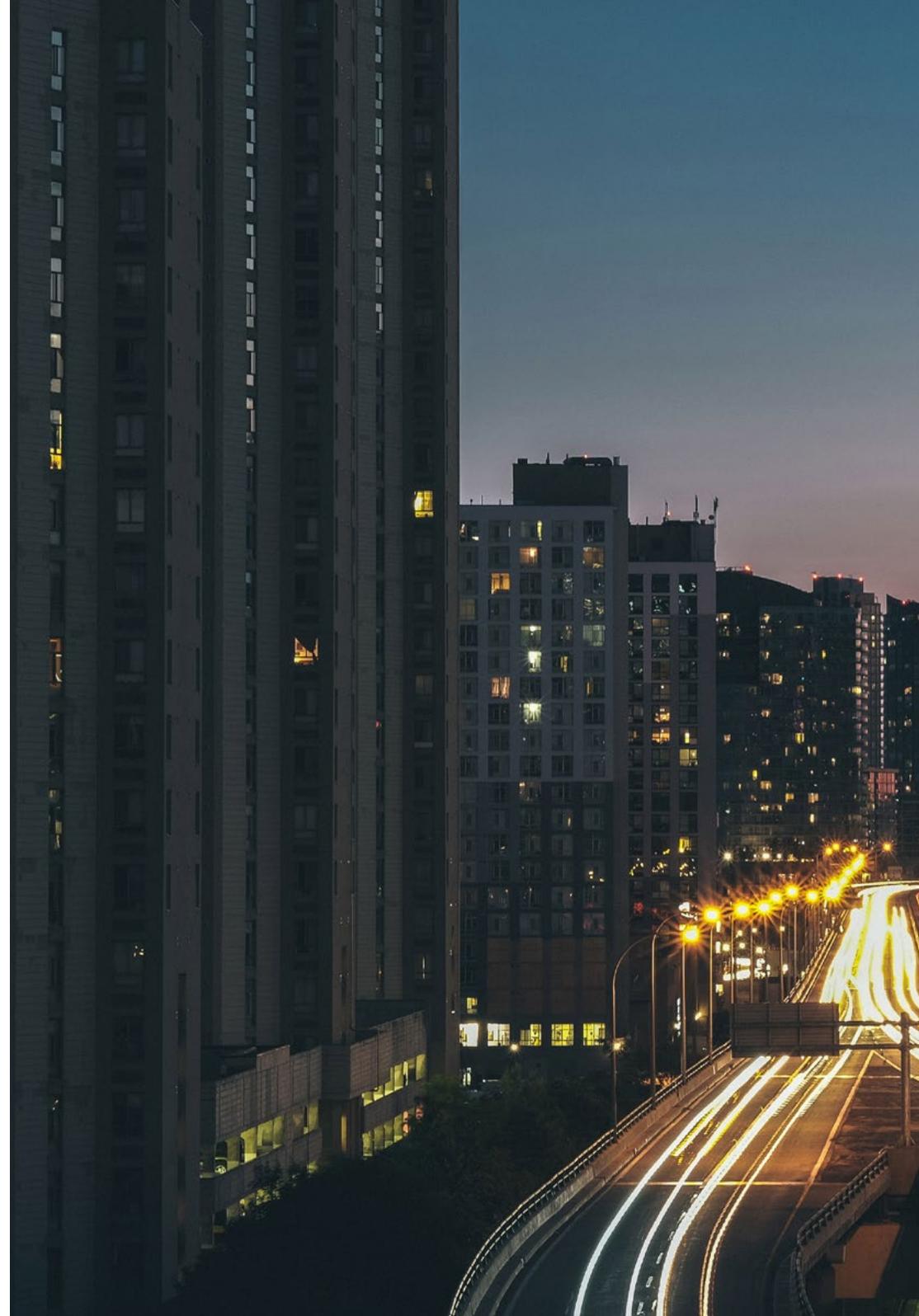
### Instituto Rambla Madrid

Pays Ville  
Espagne 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





### 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

# 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 Gamification et Ressources Numériques** 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 Gamification et Ressources Numériques**

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  
Gamification et Ressources Numériques

# Formation Pratique

## Gamification et Ressources Numériques

