

Mastère Spécialisé

Digital Teaching and Learning

Approbation/Adhésion



tech global
university



Mastère Spécialisé

Digital Teaching and Learning

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 12 mois
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 60 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Accès au site web : www.techtitute.com/fr/education/master/master-digital-teaching-learning

Sommaire

01

Présentation du programme

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 8

03

Programme d'études

page 12

04

Objectifs pédagogiques

page 22

05

Opportunités de carrière

page 26

06

Méthodologie d'étude

page 30

07

Corps enseignant

page 40

08

Diplôme

page 48

01

Présentation du programme

Le Digital Teaching and Learning représente l'évolution des méthodes éducatives traditionnelles, intégrant technologie et pédagogie pour améliorer l'enseignement. Dans un monde où l'UNESCO souligne que 90 % des pays ont adopté des plateformes numériques pour l'éducation, il est indispensable que les professionnels de l'éducation actualisent leurs stratégies. TECH offre une expérience académique complète grâce aux outils les plus innovants, aux méthodologies actives et aux environnements virtuels qui optimisent le processus d'enseignement et d'apprentissage. De même, les professionnels pourront accéder à de nouvelles opportunités dans le domaine de l'éducation numérique, de la personnalisation de l'apprentissage à l'utilisation de l'intelligence artificielle appliquée à l'enseignement. Une formation avancée, 100 % en ligne, avec la flexibilité et la qualité exigées par l'enseignement moderne.



“

Vous mettrez en œuvre des outils numériques avancés pour améliorer l'enseignement et renforcer la participation des élèves grâce à ce Mastère Spécialisé 100 % en ligne”

Les progrès technologiques ont complètement redéfini les modèles éducatifs traditionnels, créant de nouvelles opportunités et de nouveaux défis pour les enseignants et les élèves. La numérisation a permis la mise en œuvre de méthodologies innovantes, telles que l'apprentissage basé sur les données, l'intelligence artificielle appliquée à l'enseignement et l'utilisation d'environnements virtuels immersifs.

Selon l'Organisation de Coopération et de Développement Économiques, plus de 80 % des enseignants considèrent que le développement des compétences numériques est essentiel pour améliorer la qualité de l'enseignement et l'inclusion dans les salles de classe. Face à cette transformation, la capacité à intégrer efficacement les outils technologiques est devenue une nécessité incontournable pour les professionnels de l'éducation.

Pour répondre à cette demande croissante, TECH présente ce Mastère Spécialisé en Digital Teaching and Learning. Il s'agit d'un programme universitaire avancé qui offre une immersion approfondie dans les stratégies et les outils les plus innovants dans le domaine de l'éducation. Tout au long de ce parcours académique, les professionnels de l'éducation, de la pédagogie et de l'enseignement exploreront, entre autres facteurs d'une grande importance aujourd'hui, la personnalisation de l'apprentissage, la gamification, l'utilisation de plateformes interactives et la conception d'expériences d'enseignement dans des environnements hybrides et virtuels.

Cette formation privilégie une approche éminemment pratique, s'éloignant des modèles traditionnels et encourageant l'application réelle des connaissances acquises. Grâce à une méthodologie 100 % en ligne, basée sur la méthode d'apprentissage *Relearning*, le diplômé aura l'occasion d'assimiler les concepts de manière dynamique et progressive. Une qualification de haut niveau conçue sans horaires stricts ni déplacements, avec des ressources pédagogiques accessibles 24 heures sur 24. Et en prime, afin de stimuler la carrière professionnelle des enseignants et de les positionner comme des références dans un secteur en constante évolution, ils auront un accès exclusif à 10 *Masterclasses* dispensées par un Directeur Invité International de renom.

Ce **Mastère Spécialisé en Digital Teaching and Learning** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Digital Teaching and Learning
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Un Directeur Invité International prestigieux proposera 10 masterclasses intensives pour approfondir les dernières avancées en Digital Teaching and Learning”

“

Un programme d'études basé sur le système disruptif du Relearning, qui vous permettra d'assimiler rapidement et de manière flexible des concepts complexes”

Le corps enseignant comprend des professionnels issus du domaine du Digital Teaching and Learning, qui apportent à ce programme leur expérience professionnelle, ainsi que des spécialistes reconnus issus d'entreprises 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 un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Vous intégrerez des méthodologies actives telles que le flipped classroom, la gamification et l'apprentissage par projet dans des contextes numériques.

Vous encouragerez l'inclusion, l'accessibilité et la citoyenneté numérique tout au long du processus éducatif.



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 se positionne comme un leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99 %. En outre, elle dispose d'un vaste corps professoral composé de plus de 6 000 professeurs de renommée internationale.



“

*Étudiez dans la plus grande université
numérique du monde et assurez
votre réussite professionnelle. L'avenir
commence à 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.



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 diplômes 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.



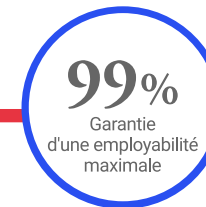
Google Partner Premier

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

Programme d'études

Le contenu de cette formation universitaire de haut niveau proposée par TECH a été élaboré par une équipe de spécialistes en éducation numérique, garantissant ainsi une approche pratique et actualisée. Pendant la formation, les pros vont développer des compétences clés en enseignement numérique et maîtriser les outils Apple dans le domaine de l'éducation. En outre, ils approfondiront des méthodologies innovantes telles que la gamification et le modèle de *flipped classroom*, optimisant ainsi la participation et l'apprentissage des élèves. Ils exploreront également les stratégies de *branding* numérique, les réseaux sociaux et les blogs appliqués à l'enseignement, élargissant ainsi leur impact éducatif dans l'écosystème numérique.





“

Vous apprendrez à gérer les outils numériques appliqués à l'enseignement, élargissant ainsi votre impact dans l'écosystème éducatif numérique”

Module 1. Digital Learning

- 1.1. Définition de l'apprentissage
 - 1.1.1. Apprentissage formel versus informel
 - 1.1.1.1. Caractéristiques de l'apprentissage formel
 - 1.1.1.2. Caractéristiques de l'apprentissage informel
 - 1.1.2. Apprentissage implicite versus non formel
 - 1.1.2.1. Caractéristiques de l'apprentissage implicite
 - 1.1.2.2. Caractéristiques de l'apprentissage informel
- 1.2. Processus psychologiques impliqués dans l'apprentissage
 - 1.2.1. Mémoire vs attention
 - 1.2.1.1. La mémoire dans l'apprentissage
 - 1.2.1.2. L'attention dans l'apprentissage
 - 1.2.2. Métacognition versus Intelligence
 - 1.2.2.1. La métacognition dans l'apprentissage
 - 1.2.2.2. Intelligence et apprentissage
- 1.3. Types d'apprentissage
 - 1.3.1. Apprentissage direct versus indirect
 - 1.3.1.1. Caractéristiques de l'apprentissage direct
 - 1.3.1.2. Caractéristiques de l'apprentissage indirect
 - 1.3.2. Apprentissage actif versus passif
 - 1.3.2.1. Caractéristiques de l'apprentissage actif
 - 1.3.2.2. Caractéristiques de l'apprentissage passif
- 1.4. Le contexte dans l'apprentissage
 - 1.4.1. École traditionnelle
 - 1.4.1.1. Famille et éducation
 - 1.4.1.2. École et éducation
 - 1.4.2. École 4.0
 - 1.4.2.1. Caractéristiques de l'École 2.0.
 - 1.4.2.2. Caractéristiques de l'École 4.0.
- 1.5. Compétences technologiques des enseignants
 - 1.5.1. Immigrant numérique versus natif numérique
 - 1.5.1.1. Caractéristiques de l'immigrant numérique
 - 1.5.1.2. Caractéristiques du natif numérique
 - 1.5.2. Compétences numériques des enseignants
 - 1.5.2.1. Formation en bureautique
 - 1.5.2.2. Gestion des éléments numériques
- 1.6. Compétences technologiques des élèves
 - 1.6.1. Technologie de loisirs
 - 1.6.1.1. Jeux éducatifs
 - 1.6.1.2. Gamification
 - 1.6.2. Technologie éducative
 - 1.6.2.1. Internet à l'école
 - 1.6.2.2. Autres ressources technologiques en classe
- 1.7. L'enseignement traditionnel avec la technologie éducative
 - 1.7.1. Caractéristiques qui définissent la technologie éducative
 - 1.7.1.1. Progrès technologiques dans la salle de classe
 - 1.7.1.2. Aptitude technologique dans la salle de classe
 - 1.7.2. Avantages et inconvénients de la technologie éducative
 - 1.7.2.1. Avantages de la technologie éducative
 - 1.7.2.2. Inconvénients de la technologie éducative
- 1.8. Enseignement à distance
 - 1.8.1. Définir les caractéristiques
 - 1.8.1.1. Le défi de l'école à distance
 - 1.8.1.2. Les caractéristiques des élèves à distance
 - 1.8.2. Avantages et inconvénients par rapport à l'enseignement traditionnel
 - 1.8.2.1. Avantages de l'enseignement à distance
 - 1.8.2.2. Inconvénients de l'enseignement à distance
- 1.9. *Blended Learning*
 - 1.9.1. Définir les caractéristiques
 - 1.9.1.1. Inclusion technologique dans l'Éducation
 - 1.9.1.2. Caractéristiques des utilisateurs du *blended learning*
 - 1.9.2. Avantages et inconvénients par rapport à l'enseignement traditionnel
 - 1.9.2.1. Avantages du *blended learning*
 - 1.9.2.2. Inconvénients du *blended learning*

- 1.10. E-learning
 - 1.10.1. Définir les caractéristiques
 - 1.10.1.1. Nouveaux défis de la virtualisation de l'éducation
 - 1.10.1.2. Nouvelles institutions d'enseignement virtuel
 - 1.10.2. Avantages et inconvénients par rapport à l'enseignement traditionnel
 - 1.10.2.1. Avantages de l'enseignement virtuel
 - 1.10.2.2. Inconvénients de l'enseignement virtuel

Module 2. *Digital Teaching*

- 2.1. La technologie dans l'éducation
 - 2.1.1. Histoire et évolution de la technologie
 - 2.1.2. Nouveaux défis
- 2.2. Internet dans les écoles
 - 2.2.1. utilisation l'internet dans les écoles
 - 2.2.2. L'impact de l'Internet sur l'Éducation
- 2.3. Dispositifs pour les enseignants et les apprenants
 - 2.3.1. Les appareils en classe
 - 2.3.2. Le tableau blanc électronique
 - 2.3.3. Dispositifs pour les apprenants
 - 2.3.4. Les *tablettes*
- 2.4. Tutorat en ligne
 - 2.4.1. Avantages et inconvénients
 - 2.4.2. Mise en œuvre
- 2.5. créativité dans les écoles
- 2.6. Parents et enseignants en tant que migrants numériques
 - 2.6.1. Formation technologique pour les adultes
 - 2.6.2. Comment surmonter la barrière technologique
- 2.7. Utilisation responsable des nouvelles technologies
 - 2.7.1. Confidentialité
 - 2.7.2. Cybercriminalité à l'école

- 2.8. Dépendances et pathologies
 - 2.8.1. Définition de la dépendance aux technologies
 - 2.8.2. Comment éviter la dépendance
 - 2.8.3. Comment sortir d'une dépendance
 - 2.8.4. Nouvelles pathologies produites par la technologie
- 2.9. *Cyberbullying*
 - 2.9.1. Définition de *cyberbullying*
 - 2.9.2. Comment éviter le *cyberbullying*
 - 2.9.3. Comment agir en cas de *cyberbullying*
- 2.10. La technologie dans l'Éducation

Module 3. Identité numérique et *branding* numérique

- 3.1. Identité numérique
 - 3.1.1. Définition de l'identité numérique
 - 3.1.2. Gestion de l'identité numérique dans l'enseignement
 - 3.1.3. Domaines d'application de l'identité numérique
- 3.2. Blogs
 - 3.2.1. Introduction aux blogs dans l'enseignement
 - 3.2.2. Blogs et identité numérique
- 3.3. Rôles dans l'identité numérique
 - 3.3.1. Identité numérique du corps étudiant
 - 3.3.2. Identité numérique du personnel enseignant
- 3.4. *Branding*
 - 3.4.1. Qu'est-ce que *Branding Digital*
 - 3.4.2. Comment travailler sur *Branding Digital*
- 3.5. Comment se positionner dans l'enseignement numérique
 - 3.5.1. Cas de réussite de l'image de marque des enseignants
 - 3.5.2. Utilisations typiques
- 3.6. Réputation en ligne
 - 3.6.1. Réputation en ligne vs réputation physique
 - 3.6.2. La réputation en ligne dans l'enseignement
 - 3.6.3. Gestion de la crise de réputation en ligne

- 3.7. Communication digitale
 - 3.7.1. Communication personnelle et identité numérique
 - 3.7.2. Communication d'entreprise et identité numérique
- 3.8. Outil de communication
 - 3.8.1. Enseigner les outils de communication
 - 3.8.2. Enseignement des protocoles de communication
- 3.9. Évaluation avec les TIC
- 3.10. Ressources pour la gestion de matériel

Module 4. Les réseaux sociaux et les blogs dans l'enseignement

- 4.1. Les réseaux sociaux
 - 4.1.1. Origine et évolution
 - 4.1.2. Réseaux sociaux pour les enseignants
 - 4.1.3. Stratégie, analyse et contenu
- 4.2. Facebook
 - 4.2.1. L'origine et l'évolution de Facebook
 - 4.2.2. Pages Facebook pour la sensibilisation des enseignants
 - 4.2.3. Groupes
 - 4.2.4. Recherche et base de données Facebook
 - 4.2.5. Outils
- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. L'origine et l'évolution de Twitter Profil Twitter pour la diffusion pédagogique
 - 4.3.2. Recherche et base de données Twitter
 - 4.3.3. Outils
- 4.4. LinkedIn
 - 4.4.1. L'origine et l'évolution de LinkedIn
 - 4.4.2. Profil d'enseignant sur LinkedIn
 - 4.4.3. Groupes LinkedIn
 - 4.4.4. Recherche et base de données LinkedIn
 - 4.4.5. Outils
- 4.5. Youtube
 - 4.5.1. L'origine et l'évolution de YouTube
 - 4.5.2. Chaînes YouTube pour la sensibilisation des enseignants

- 4.6. Instagram
 - 4.6.1. L'origine et l'évolution de Instagram
 - 4.6.2. Profil Instagram pour la sensibilisation des enseignants
- 4.7. Contenu multimédia
 - 4.7.1. Photographie
 - 4.7.2. Infographies
 - 4.7.3. Vidéos
 - 4.7.4. Vidéos en direct
- 4.8. Blogs et gestion des réseaux sociaux
 - 4.8.1. Règles de base ce que la gestion des médias sociaux
 - 4.8.2. Utilisations dans l'enseignement
 - 4.8.3. Outils de création de contenu
 - 4.8.4. Outils de gestion des médias sociaux
 - 4.8.5. Astuces dans les réseaux sociaux
- 4.9. Outils de l'analyse
 - 4.9.1. Qu'est-ce que nous analysons ?
 - 4.9.2. Google Analytics
- 4.10. Communication et réputation
 - 4.10.1. Gestion des sources
 - 4.10.2. Protocoles de communication
 - 4.10.3. Gestion de crise

Module 5. Innovation technologique en Éducation

- 5.1. Avantages et inconvénients de l'utilisation technologies en éducation
 - 5.1.1. La technologie comme moyen d'Éducation
 - 5.1.2. Avantages de l'utilisation
 - 5.1.3. Inconvénients et dépendances
- 5.2. La neurotechnologie éducative
 - 5.2.1. Neurosciences
 - 5.2.2. Neurotechnologie

- 5.3. Programmation dans le domaine de l'éducation
 - 5.3.1. Avantages de la programmation dans l'Éducation
 - 5.3.2. Plate-forme Scratch
 - 5.3.3. Confection du premier "Hola Mundo"
 - 5.3.4. Commandes, paramètres et événements
 - 5.3.5. Exportation de projets
- 5.4. Introduction à la *flipped classroom*
 - 5.4.1. Sur quoi se base-elle?
 - 5.4.2. Exemples d'utilisation
 - 5.4.3. Enregistrement vidéo
 - 5.4.4. Youtube
- 5.5. Introduction à la gamification
 - 5.5.1. Qu'est-ce que la gamification?
 - 5.5.2. Les Success Stories
- 5.6. Introduction à la robotique
 - 5.6.1. L'importance de la robotique en Éducation
 - 5.6.2. Arduino (*hardware*)
 - 5.6.3. Arduino (langage de programmation)
- 5.7. Introduction à la réalité augmentée
 - 5.7.1. Qu'est-ce que la RA?
 - 5.7.2. Quels sont ses avantages dans l'Éducation
- 5.8. Comment développer vos propres applications de RA
 - 5.8.1. Vuforia
 - 5.8.2. Unity
 - 5.8.3. Exemples d'utilisation
- 5.9. Samsung Virtual School Suitcase
 - 5.9.1. Apprentissage immersif
 - 5.9.2. Le sac à dos du futur
- 5.10. Conseils et exemples d'utilisation en classe
 - 5.10.1. Combinaison d'outils d'innovation en classe
 - 5.10.2. Exemples concrets

Module 6. La gamification comme méthodologie active

- 6.1. Histoire, définition et concepts
 - 6.1.1. Histoire et contexte
 - 6.1.2. Définition
 - 6.1.3. Concepts initiaux
- 6.2. Éléments
 - 6.2.1. Classifications
 - 6.2.2. Badges et diplômes
 - 6.2.3. Objets de collection
 - 6.2.4. Monnaie
 - 6.2.5. Clés
 - 6.2.6. Prix
- 6.3. Mécanique
 - 6.3.1. Gamification structurelle
 - 6.3.2. Gamification du contenu
- 6.4. Outils numériques
 - 6.4.1. Outils de gestion
 - 6.4.2. Outils de productivité
 - 6.4.2.1. Badges
 - 6.4.2.2. Graphiques
 - 6.4.2.3. Autres
- 6.5. Gamification et *jeux sérieux*
 - 6.5.1. Le jeu en classe
 - 6.5.2. Typologie des jeux
- 6.6. Catalogue des jeux commerciaux
 - 6.6.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 6.6.2. Développement du contenu des jeux
- 6.7. Jeux vidéo et APPS
 - 6.7.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 6.7.2. Développement du contenu des jeux

- 6.8. Conception de la gamification
 - 6.8.1. Approche, objectifs
 - 6.8.2. Intégration dans le programme d'études
 - 6.8.3. Histoire
 - 6.8.4. Esthétique
 - 6.8.5. Évaluation
- 6.9. Conception de jeux
 - 6.9.1. Approche, objectifs
 - 6.9.2. Intégration dans le programme d'études
 - 6.9.3. Histoire
 - 6.9.4. Esthétique
 - 6.9.5. Évaluation
- 6.10. Cas pratiques
 - 6.10.1. De la gamification
 - 6.10.2. De la ludification

Module 7. Qu'est-ce que le modèle de *flipped classroom* ?

- 7.1. Le modèle *flipped classroom*
 - 7.1.1. Concept
 - 7.1.2. Histoire
 - 7.1.3. Qu'est-ce que c'est et comment ça marche ?
- 7.2. Le nouveau rôle de l'enseignant dans le modèle *flipped classroom*
 - 7.2.1. Le nouveau rôle de l'enseignant
 - 7.2.2. Travail en classe
- 7.3. Le rôle des étudiants dans le modèle *flipped classroom*
 - 7.3.1. Nouvel apprentissage des étudiants
 - 7.3.2. Devoirs en classe, leçons à la maison
- 7.4. Implication des familles dans le modèle *flipped classroom*
 - 7.4.1. Participation des familles
 - 7.4.2. Communication avec les parents
- 7.5. Différences entre le modèle traditionnel et le modèle *flipped classroom*
 - 7.5.1. Classe traditionnelle ou classe alternée
 - 7.5.2. Temps de travail

- 7.6. Personnalisation de l'enseignement
 - 7.6.1. Qu'est-ce que l'apprentissage personnalisé ?
 - 7.6.2. Comment personnaliser l'apprentissage ?
 - 7.6.3. Exemples de personnalisation apprentissage
- 7.7. L'attention portée à la diversité dans le modèle *flipped classroom*
 - 7.7.1. Qu'est-ce que l'attention portée à la diversité ?
 - 7.7.2. Comment le modèle FC nous aide-t-il à mettre en pratique l'attention portée à la diversité ?
- 7.8. Avantages du modèle *flipped classroom*
 - 7.8.1. Flexibilité des étudiants dans leur apprentissage
 - 7.8.2. Faire évoluer le contenu
 - 7.8.3. Environnement d'apprentissage autour de l'apprenant
 - 7.8.4. Collaboration entre les apprenants
 - 7.8.5. Temps supplémentaire en dehors de la classe
 - 7.8.6. Plus de temps pour une attention personnalisée aux étudiants
- 7.9. La relation entre la taxonomie de Bloom et le modèle *flipped classroom*
 - 7.9.1. Qu'est-ce qu'une taxonomie ?
 - 7.9.2. Histoire
 - 7.9.3. Niveaux et exemples
 - 7.9.4. Tableau des verbes

Module 8. L'environnement Apple dans l'Éducation

- 8.1. Les dispositifs mobiles dans l'Éducation
 - 8.1.1. Le M-learning
 - 8.1.2. Une décision problématique
- 8.2. Pourquoi choisir un iPad pour la classe ?
 - 8.2.1. Critères technopédagogiques
 - 8.2.2. Autres considérations
 - 8.2.3. Objections typiques
- 8.3. De quoi mon centre a-t-il besoin ?
 - 8.3.1. Philosophie de l'éducation
 - 8.3.2. Critères socio-économiques
 - 8.3.3. Priorités

- 8.4. Concevoir notre propre modèle
 - 8.4.1. "Celui qui lit beaucoup et marche beaucoup, voit beaucoup et sait beaucoup"
 - 8.4.2. Décisions fondamentales
 - 8.4.2.1. Chariots ou rapport 1:1 ?
 - 8.4.2.2. Quel modèle particulier choisissons-nous ?
 - 8.4.2.3. PDI ou télévision ? Ni l'un ni l'autre ?
- 8.5. L'écosystème éducatif d'Apple
 - 8.5.1. Le DEP
 - 8.5.2. Systèmes de gestion des dispositifs
 - 8.5.3. Que sont les identifiants Apple gérés ?
 - 8.5.4. Responsable de l'école Apple
- 8.6. Autres facteurs de développement critiques
 - 8.6.1. Techniques : Connectivité
 - 8.6.2. Humains : La communauté éducative
 - 8.6.3. Organisation
- 8.7. La salle de classe entre les mains de l'enseignant
 - 8.7.1. Gestion de l'enseignement : Salle de classe et iDoceo
 - 8.7.2. iTunes U comme environnement d'apprentissage virtuel
- 8.8. La carte pour découvrir des trésors
 - 8.8.1. La suite bureautique d'Apple
 - 8.8.1.1. Pages
 - 8.8.1.2. Keynote
 - 8.8.1.3. Numbers
 - 8.8.2. Applications de production multimédia
 - 8.8.2.1. iMovie
 - 8.8.2.2. Garage Band
 - 8.8.2.3. Clips
- 8.9. Apple et les méthodologies émergentes
 - 8.9.1. *Flipped Classroom : Explain Everything y EdPuzzle*
 - 8.9.2. Gamification : Kahoot, Socrative et Plickers
- 8.10. Tout le monde peut programmer
 - 8.10.1. *Swift playgrounds*
 - 8.10.2. La robotique avec LEGO

Module 9. Google GSuite For Education

- 9.1. Univers Google
 - 9.1.1. Histoire de Google
 - 9.1.2. Qui est Google aujourd'hui.
 - 9.1.3. L'importance d'un partenariat avec Google
 - 9.1.4. Catalogue d'applications Google
- 9.2. Google et l'éducation
 - 9.2.1. L'implication de Google dans l'éducation
 - 9.2.2. Procédures de candidature dans votre école
 - 9.2.3. Versions et types d'assistance technique
 - 9.2.4. Premiers pas avec la console de Gestion GSuite
 - 9.2.5. Utilisateurs et groupes
- 9.3. Google GSuite utilisation avancée
 - 9.3.1. Profils
 - 9.3.2. Rapports
 - 9.3.3. Fonctions de l'administrateur
 - 9.3.4. Gestion des dispositifs
 - 9.3.5. Sécurité
 - 9.3.6. Domaines
 - 9.3.7. Migration des données
 - 9.3.8. Groupes et listes de diffusion
- 9.4. Outils pour la recherche d'informations dans la classe
 - 9.4.1. Moteur de recherche Google
 - 9.4.2. Recherche avancée d'informations
 - 9.4.3. Intégration des moteurs de recherche
 - 9.4.4. Google Chrome
 - 9.4.5. Google News
 - 9.4.6. Google Maps
 - 9.4.7. Youtube

- 9.5. Outils Google pour la communication en classe
 - 9.5.1. Introduction à Google Classroom
 - 9.5.2. Instructions pour les enseignants
 - 9.5.3. Instructions pour les étudiants
- 9.6. Google Classroom : Utilisations avancées et composants supplémentaires
 - 9.6.1. Utilisations avancées de Google Classroom
 - 9.6.2. Flubaroo
 - 9.6.3. FormLimiter
 - 9.6.4. Autocrat
 - 9.6.5. Doctopus
- 9.7. Outils pour l'organisation de l'information
 - 9.7.1. Premiers pas Google Drive
 - 9.7.2. Organisation des fichiers et des dossiers
 - 9.7.3. Partage de fichiers
 - 9.7.4. Stockage
- 9.8. Outils Google pour le travail collaboratif
 - 9.8.1. Calendrier
 - 9.8.2. Google Sheets
 - 9.8.3. Google Docs
 - 9.8.4. Google Presentations
 - 9.8.5. Google Forms
- 9.9. Outils pour la Publication dans la classe
 - 9.9.1. Google +
 - 9.9.2. Blogger
 - 9.9.3. Google Sites
- 9.10. Google Chromebook
 - 9.10.1. Utilisation de l'appareil
 - 9.10.2. Prix et caractéristiques

Module 10. Les TIC comme outil de gestion et planification

- 10.1. Outils TIC à l'école
 - 10.1.1. Le facteur perturbateur des TIC
 - 10.1.2. Objectifs des TIC
 - 10.1.3. Bonnes pratiques dans l'utilisation des TIC
 - 10.1.4. Critères de choix des outils
 - 10.1.5. Sécurité
- 10.2. Communication
 - 10.2.1. Plan de communication
 - 10.2.2. Gestionnaires de messagerie instantanée
 - 10.2.3. Vidéoconférence
 - 10.2.4. Accès à distance aux appareils
 - 10.2.5. Plateformes de gestion scolaire
 - 10.2.6. Autres médias
- 10.3. Courriel :
 - 10.3.1. Gestionnaires de courrier électronique
 - 10.3.2. Réponses, transfert
 - 10.3.3. Signatures
 - 10.3.4. Classification et étiquetage du courrier
 - 10.3.5. Règles
 - 10.3.6. Listes de diffusion
 - 10.3.7. Alias
 - 10.3.8. Outils avancés
- 10.4. Génération de documents
 - 10.4.1. Traitements de texte
 - 10.4.2. Feuilles de calcul
 - 10.4.3. Formulaire
 - 10.4.4. Modèles pour l'image de marque

- 10.5. Outils de gestion de tâches
 - 10.5.1. Gestion des tâches
 - 10.5.2. Listes
 - 10.5.3. Tâches
 - 10.5.4. Avis
 - 10.5.5. Approches d'utilisation
- 10.6. Calendrier
 - 10.6.1. Calendriers numériques
 - 10.6.2. Événements
 - 10.6.3. Rendez-vous et réunions
 - 10.6.4. Invitations et confirmation de la participation
 - 10.6.5. Liens vers d'autres outils
- 10.7. Les réseaux sociaux
 - 10.7.1. Les médias sociaux et notre centre
 - 10.7.2. LinkedIn
 - 10.7.3. Twitter
 - 10.7.4. Facebook
 - 10.7.5. Instagram
- 10.8. Introduction et paramétrage d'Alexia
 - 10.8.1. Qu'est-ce qu'Alexia ?
 - 10.8.2. Demande et enregistrement du centre sur la plate-forme
 - 10.8.3. Premiers pas avec Alexia
 - 10.8.4. Support technique d'Alexia
 - 10.8.5. Configuration du centre
- 10.9. Permissions et gestion administrative dans Alexia
 - 10.9.1. Autorisations d'accès
 - 10.9.2. Rôle
 - 10.9.3. Facturation
 - 10.9.4. Ventes
 - 10.9.5. Cours de formation
 - 10.9.6. Activités périscolaires et autres services

- 10.10. Alexia. Formation pour les enseignants
 - 10.10.1. Domaines (sujets)
 - 10.10.2. Évaluer
 - 10.10.3. Appel nominal
 - 10.10.4. Agenda/Calendrier
 - 10.10.5. Communication
 - 10.10.6. Interviews
 - 10.10.7. Sections
 - 10.10.8. Élèves
 - 10.10.9. Anniversaire
 - 10.10.10. Liens
 - 10.10.11. Application mobile
 - 10.10.12. Utilités



Vous construirez une identité numérique solide en tirant parti des réseaux sociaux et des blogs comme outils clés pour renforcer l'apprentissage”

04

Objectifs pédagogiques

Ce programme universitaire vise à former les professionnels de l'Éducation à l'utilisation avancée des outils numériques et des méthodologies innovantes. Les diplômés seront capables de concevoir des environnements d'apprentissage numériques efficaces, de renforcer la participation des élèves et d'optimiser l'enseignement grâce à des plateformes collaboratives. Ainsi, ce Mastère Spécialisé en Digital Teaching and Learning garantit que les enseignants acquièrent des compétences en matière d'innovation pédagogique et mènent la transformation numérique dans le secteur universitaire.



“

Vous développerez des stratégies interactives innovantes en encourageant la participation des étudiants grâce à l'utilisation de plateformes collaboratives et de ressources numériques”



Objectifs généraux

- ♦ Introduire les étudiants dans le monde de l'enseignement, dans une perspective large qui les préparera à leur 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



Vous serez prêt à promouvoir l'Éducation du futur grâce à des méthodologies actives qui encouragent la créativité, l'autonomie et l'interaction dans la classe numérique"





Objectifs spécifiques

Module 1. *Digital Learning*

- ♦ Comprendre le rôle de l'école traditionnelle dans l'apprentissage
- ♦ Explication de l'utilisation de la technologie dans les loisirs chez les apprenants

Module 2. *Digital Teaching*

- ♦ Différencier les immigrants numériques et les natifs numériques
- ♦ Expliquer l'importance des compétences numériques chez les enseignants

Module 3. Identité numérique et *branding numérique*

- ♦ 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

Module 4. Les réseaux sociaux et les blogs dans l'enseignement

- ♦ 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 utiliser le Réseau comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique

Module 5. Innovation technologique en Éducation

- ♦ Distinguer les réseaux mobiles et le wifi
- ♦ Découvrez le tableau blanc électronique

Module 6. La gamification comme méthodologie active

- ♦ Établir le *Sleep Texting*
- ♦ Comprendre la dépendance technologique

Module 7. Qu'est-ce que le modèle de *flipped classroom* ?

- ♦ Connaître les principales Applications pour développer une *flipped classroom* et des stratégies de gamification, et apprécier ces méthodologies émergentes en tant qu'outils d'amélioration de l'apprentissage
- ♦ Décrire l'importance du nouveau rôle de l'enseignant dans la classe

Module 8. L'environnement Apple dans l'Éducation

- ♦ 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 applications propriétaires d'Apple pour la gestion, la création de contenu et l'évaluation

Module 9. Google GSuite For Education

- ♦ Décrire et apprendre les outils fournis par cette plateforme
- ♦ Interaction par le biais de chats entre les enseignants et les étudiants pour résoudre les problèmes et les doutes

Module 10. Les TIC comme outil de gestion et planification

- ♦ Pour connaître les différents types de plateformes de gestion
- ♦ Apprendre les caractéristiques communes offertes par les plateformes de gestion de centres

05

Opportunités de carrière

TECH représente une excellente opportunité pour les enseignants qui souhaitent mettre à jour leurs compétences et accéder à de nouvelles opportunités dans le domaine de l'éducation numérique. Grâce à ce diplôme universitaire, les professionnels maîtriseront l'utilisation des outils technologiques de pointe afin d'optimiser leur pratique pédagogique habituelle. De plus, les enseignants mettront en œuvre des méthodologies actives et géreront des stratégies pédagogiques innovantes dans des environnements virtuels. Ils s'adapteront ainsi aux besoins de l'apprentissage numérique, en optimisant l'interaction avec les étudiants et en encourageant leur participation active grâce à des ressources numériques.



“

Vous dirigerez des projets de transformation numérique dans des établissements universitaires, en favorisant leur innovation et leur durabilité à long terme”

Profil des diplômés

Le diplômé de ce cursus universitaire sera un professionnel hautement qualifié pour intégrer des outils technologiques de pointe dans des contextes éducatifs. Il maîtrisera également l'utilisation de plateformes éducatives et de méthodologies actives qui optimisent l'apprentissage. Il aura également des compétences avancées dans l'utilisation des réseaux sociaux, du branding numérique et des stratégies interactives, favorisant ainsi la participation des élèves. Votre profil sera axé sur l'innovation et l'amélioration continue, en appliquant les dernières tendances en matière d'enseignement et d'apprentissage numériques. Vous serez ainsi prêt à mener le changement éducatif et à vous adapter aux nouvelles exigences de l'environnement numérique.

Vous maîtriserez l'utilisation des environnements virtuels d'apprentissage, des outils interactifs et des ressources numériques pour optimiser l'enseignement.

- ♦ **Conception d'Environnements Virtuels d'Apprentissage** : Capacité à créer des espaces éducatifs numériques dynamiques, à l'aide de plateformes interactives et de méthodologies innovantes
- ♦ **Intégration de la Technologie dans l'Enseignement** : Capacité à mettre en œuvre des outils numériques dans l'éducation, en optimisant l'expérience d'apprentissage
- ♦ **Gestion des Plateformes Éducatives** : Maîtrise d'environnements tels que Google GSuite for Education et Apple Education pour améliorer la planification et le travail collaboratif
- ♦ **Utilisation Avancée des Réseaux Sociaux et du Branding Numérique** : Développement de stratégies visant à renforcer l'identité numérique et à encourager la participation dans la classe virtuelle





À l'issue de ce programme, vous serez en mesure d'utiliser vos connaissances et vos compétences dans les postes suivants :

- 1. Coordinateur de Projets Éducatifs Numériques** : Leader dans la mise en œuvre de solutions technologiques dans le domaine de l'éducation, favorisant la transformation numérique des institutions.
- 2. Technicien en Plateformes Éducatives** : Responsable de l'administration et de l'optimisation des environnements d'apprentissage virtuels, garantissant une expérience éducative fluide et efficace.
- 3. Consultant en Technologies Éducatives** : Conseiller en intégration d'outils numériques dans les processus d'enseignement et d'apprentissage, avec une approche axée sur l'amélioration continue.
- 4. Administrateur de Projets de Numérisation Éducative** : Responsable de la direction d'initiatives de numérisation, promouvant l'utilisation de technologies avancées pour l'amélioration de l'apprentissage.
- 5. Consultant en *Branding* Numérique pour les Éducateurs** : Chargé de conseiller les enseignants et les établissements scolaires dans la construction et la gestion de leur identité numérique.



Vous optimiserez la participation des élèves grâce à des stratégies interactives et des environnements d'apprentissage dynamiques”

06

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. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard.

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 et des objectifs des cours 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

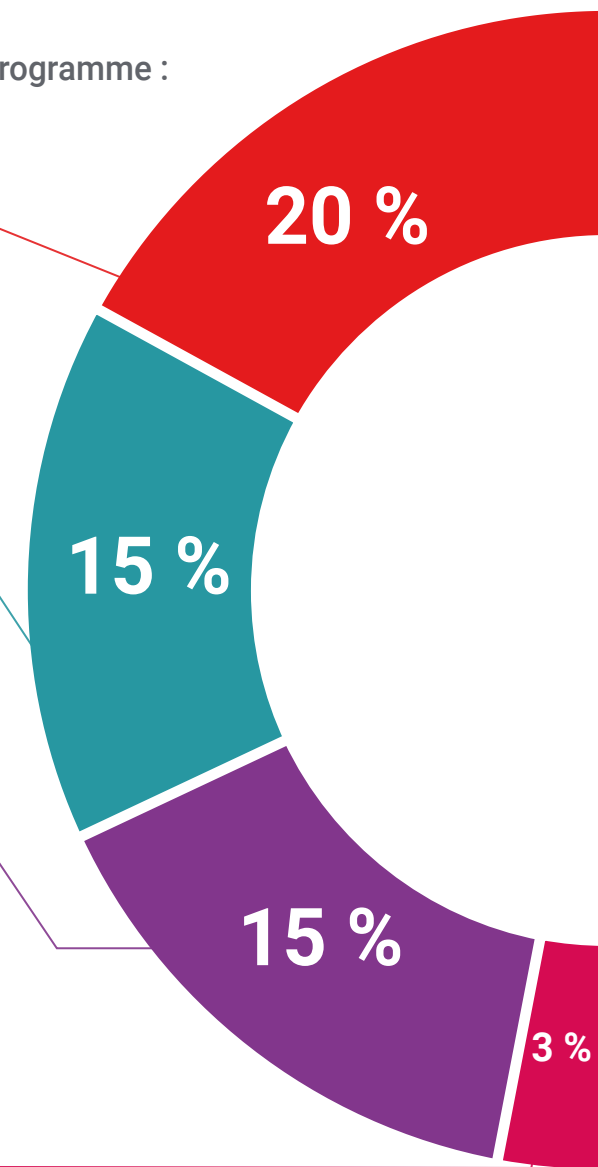
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

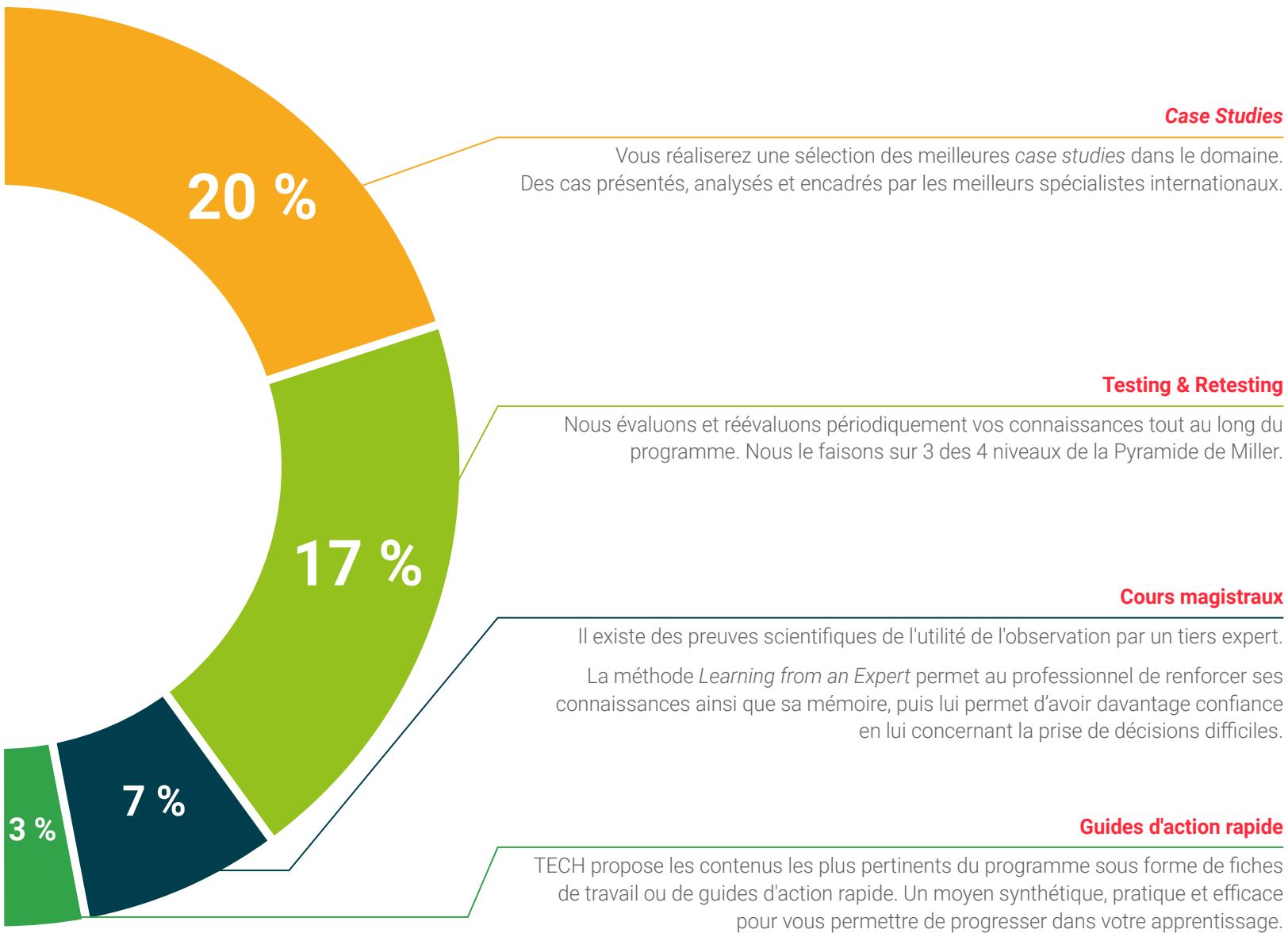
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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



Testing & Retesting



Cours magistraux



Guides d'action rapide



07

Corps enseignant

Le corps enseignant sélectionné par TECH pour ce Mastère Spécialisé en Digital Teaching and Learning est composé de professionnels prestigieux possédant une vaste expérience dans le domaine de l'enseignement numérique et de l'application de technologies innovantes dans l'Éducation. Ces experts maîtrisent non seulement les outils et les méthodologies les plus avancés, mais ont également dirigé des projets éducatifs de pointe dans des institutions académiques et des plateformes technologiques. Son expérience comprend la mise en œuvre d'approches telles que la gamification, la classe inversée et l'utilisation des réseaux sociaux dans l'enseignement. De plus, leurs connaissances actualisées garantissent aux diplômés une vision approfondie et pratique des dernières tendances et techniques dans le domaine de l'éducation.



“

Le corps enseignant est composé de spécialistes ayant une solide carrière professionnelle en matière de Digital Teaching and Learning”

Directrice Invitée Internationale

Le Dr Stephanie Doscher est une **figure de proue** de l'éducation de renommée internationale, reconnue pour son influence dans le domaine de l'**apprentissage mondial** et de l'**internationalisation intégrale**. En tant que Directrice de l'**Office of Collaborative Online International Learning (COIL)** à la Florida International University (FIU), elle a ouvert la voie à la création de stratégies éducatives inclusives et accessibles à tous les étudiants.

Spécialisée dans le leadership et le changement organisationnel, le Dr Doscher est reconnue pour sa capacité à faciliter des transformations significatives dans les environnements éducatifs. De plus, l'importance qu'elle accorde à la connexion, à la collaboration, à la communication et à l'amélioration continue souligne son engagement envers l'**excellence éducative** et sa vision d'un **apprentissage mondial** accessible à tous les étudiants.

Les intérêts de recherche de Dr Doscher couvrent les stratégies d'enseignement et d'évaluation pour l'**apprentissage mondial**, ainsi que l'intersection entre cet **apprentissage**, l'**internationalisation intégrale**, l'**innovation sociale** et l'**excellence inclusive**. Ses travaux récents se concentrent sur la relation entre la **diversité** et la **production de connaissances** à travers l'**échange virtuel COIL**.

Elle est en effet l'auteure d'une production académique prolifique, avec de nombreux articles publiés dans des revues spécialisées de renom, telles que le Journal of International Students, l'EAIE Forum et l'International Association of Universities' Handbook of Internationalisation of Higher Education. Elle a également participé à diverses conférences et ateliers internationaux, enrichissant ainsi le dialogue académique sur l'**éducation mondiale**.

De même, ses contributions en tant que **co-auteure** d'ouvrages tels que *The Guide to COIL Virtual Exchange y Making Global Learning Universal : Promoting Inclusion and Success for All Students*, ont consolidé sa position d'experte de premier plan dans le domaine de l'éducation mondiale. Ces deux manuels ont permis d'impliquer les étudiants universitaires dans la résolution collaborative de problèmes d'apprentissage mondiaux. Sans oublier son rôle remarquable en tant que présentatrice du **podcast Making Global Learning Universal**.



Dr Doscher, Stephanie

- Directrice de l'Office of Collaborative Online International Learning (COIL) de la FIU, Miami, États- Unis
- Spécialiste en Apprentissage Mondial
- Doctorat en Administration et Supervision Éducatives de la FIU
- Master en Enseignement Secondaire de l'Université Western Washington
- Membre de : Center for Leadership à la FIU, Association of American Colleges and Universities (AAC&U), American Evaluation Association (AEA), American International Education Association (AIEA), Comparative and International Education Society (CIES), European International Education Association (EAIE), Florida Consortium for International Education (FCIE), NAFSA : Association of International Educators, Professional and Organizational Development Network (POD)
- Prix décernés : Institute for International Education's Andrew Heiskell Award for Campus Internationalization (2016), APLU Gold Award for Institutional Award for Global Learning, Research, and Engagement (2019), NAFSA Senator Paul Simon Award for Campus Internationalization (2021)

“

Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde"

Direction



Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingénieur Technique en Informatique de Gestion
- ♦ PDG et Fondateur du Talent Club
- ♦ PDG Persatrace, Agence de Marketing en Ligne
- ♦ Directeur de Développement Commercial à Alenda Golf
- ♦ Directeur du Centre d'Études PI
- ♦ Directeur du Département d'Ingénierie des Applications Web chez Brilogic
- ♦ Planificateur Web dans le Groupe Ibergest
- ♦ Programmeur Logiciel/Web chez Reebok Espagne
- ♦ Ingénieur Technique en Informatique de Gestion
- ♦ Master en Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Master en Hautes Capacités et Éducation Inclusive
- ♦ Master en Commerce Électronique
- ♦ Spécialiste des Dernières Technologies Appliquées à l'Enseignement, au Marketing Numérique, au Développement d'Applications Web et aux Affaires Internet



Professeurs

M. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psychologue Expert en Identité Numérique
- ♦ Professeur de Graphisme, Marketing Numérique et Réseaux Sociaux à l'École d'Art de Grenade
- ♦ Professeur associé dans le Cycle Supérieur de Marketing et Publicité au Centre International de Formation Reina Isabel
- ♦ Personnel Enseignant à Terceto Comunicación
- ♦ Social Media à Making Known, Comunicación Estratégica
- ♦ Social Media et Psychologue dans l'Association StopHaters
- ♦ Social Media à l'Agence HENDRIX
- ♦ Social Media Manager chez Doctor Trece
- ♦ Enseignant des Réseaux Sociaux pour les Entreprises à la Chambre de Commerce de Grenade
- ♦ Professeur d'Identité Numérique et Responsable des Médias Sociaux dans une Agence de Communication
- ♦ Enseignant en Classe de Santé
- ♦ Licence en Psychologie de l'Université de Grenade
- ♦ Master en Médias Sociaux, Community Manager et Communication d'Entreprise de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Psychologie Clinique de l'Adulte, Psychologie Clinique du Centre de Psychologie Aaron Beck

M. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Enseignant Spécialisé en Éducation Physique à l'École Primaire
- ♦ Professeur d'École Primaire au Collège Padre Dehon Novelda, Espagne
- ♦ Créateur de l' App Flipped Primary
- ♦ Enseignant collaborateur d'Ineverycrea
- ♦ Ambassadeur de Genially
- ♦ Google Trainer
- ♦ Coach Edpuzzle
- ♦ Enseignant avec une Spécialisation en Éducation Physique de l'Université d'Alicante
- ♦ Expert en Flipped Classroom, Niveau I Flipped Learning et Niveau I Flipped Learning Trainer
- ♦ Candidat au Top 100 Flipped Learning Worldwide Teachers

M. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Coordination TIC au Collège JABY
- ♦ Chef du département de la langue espagnole et des sciences humaines
- ♦ Professeur de langue et littérature espagnoles
- ♦ Licence en Philosophie, Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Études Littéraires. Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Éducation et TIC, Spécialisation en E-Learning. Université Ouverte de Catalogne



Dr De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psychologue et Rédacteur Expert en Neurosciences
- ♦ Rédacteur Spécialisé en Psychologie et en Neurosciences
- ♦ Auteur de la Chaire Ouverte en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Diffuseur scientifique
- ♦ Docteur en Psychologie
- ♦ Licence en Psycho-oncologie. Université de Séville
- ♦ Master en Neurosciences et Biologie du Comportement Université Pablo de Olavide, Séville
- ♦ Expert en Méthodologie Éducative. Université La Salle
- ♦ Spécialiste Universitaire en Hypnose Clinique, Hypnothérapie. Université Nationale d'Enseignement à Distance - U.N.E.D.
- ♦ Diplôme en Travail Social, Gestion des Ressources Humaines, Administration du Personnel Université de Séville
- ♦ Expert en Gestion de Projet, Administration et Gestion des Affaires Fédération des Services U.G.T.
- ♦ Formateur de Formateurs. Collège Officiel des Psychologues d'Andalousie

“

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

08 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Digital Teaching and Learning garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Global University.



“

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

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Mastère Spécialisé 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 le programme.

TECH est membre de la prestigieuse **Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, la principale association internationale dédiée à la formation des enseignants. Cette alliance souligne son engagement en faveur de la qualité et de l'avancement des études.

Approbation/Adhésion

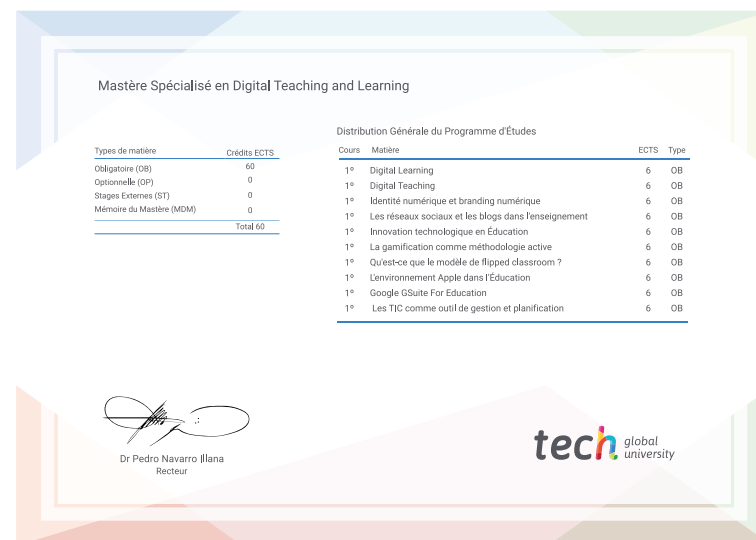


Diplôme : **Mastère Spécialisé en Digital Teaching and Learning**

Modalité : **en ligne**

Durée : **12 mois**

Accréditation : **60 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

Mastère Spécialisé Digital Teaching and Learning

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 12 mois
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 60 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Mastère Spécialisé

Digital Teaching and Learning

Approbation/Adhésion



tech global
university