

Mastère Spécialisé Flipped Classroom

Accréditation/Adhésion

A photograph of a classroom scene. In the foreground, the backs of two students' heads are visible as they sit at a desk. The student on the left is wearing a blue and black striped shirt, and the student on the right is wearing a yellow and blue plaid shirt. In the background, a teacher with short brown hair, wearing a black top, is smiling and gesturing with her hands. A green chalkboard is visible behind her. The image is overlaid with a large white diagonal shape on the left side and a red diagonal shape on the bottom left corner.

tech global
university



Mastère Spécialisé Flipped Classroom

- » 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.techtute.com/fr/education/master/master-flipped-classroom

Sommaire

01

Présentation du programme

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 8

03

Programme d'études

page 12

04

Objectifs pédagogiques

page 20

05

Opportunités de carrière

page 24

06

Méthodologie d'étude

page 28

07

Corps Enseignant

page 38

08

Diplôme

page 42

01

Présentation du programme

Le modèle éducatif traditionnel, basé sur un enseignement unidirectionnel, a cédé la place à des méthodologies actives qui favorisent un apprentissage significatif. Parmi celles-ci, le Flipped Classroom a acquis une grande pertinence en transformant la dynamique de la classe, en encourageant la participation et l'autonomie des étudiants. Selon un rapport de l'UNESCO, l'utilisation d'approches innovantes améliore la rétention des connaissances et renforce l'interaction entre l'enseignant et l'élève. Conscient de cette évolution, TECH présente un programme universitaire de pointe qui forme les professionnels de l'éducation à la mise en œuvre efficace de ce modèle. Grâce à une approche 100 % en ligne, avec du matériel interactif et des ressources actualisées, les diplômés acquièrent les compétences nécessaires pour dynamiser leurs classes et répondre aux défis d'aujourd'hui.



“

*Un programme complet et 100% en ligne,
exclusif à TECH et avec une perspective
internationale soutenue par notre affiliation à
l'Association for Teacher Education in Europe”*

L'évolution du modèle éducatif a conduit les professionnels de l'enseignement à repenser leurs stratégies pédagogiques, en incorporant des méthodologies actives qui encouragent la participation des étudiants et améliorent leur processus d'apprentissage. Parmi celles-ci, le Flipped Classroom s'est avérée être l'une des plus efficaces, en transférant une partie du contenu théorique en dehors de la salle de classe afin de tirer le meilleur parti du temps de classe dans des activités dynamiques et collaboratives. En fait, un rapport de l'UNESCO révèle que l'application d'approches innovantes améliore la rétention des connaissances et renforce la pensée critique, des compétences essentielles dans l'éducation d'aujourd'hui.

C'est pourquoi TECH lance un Mastère Spécialisé innovant sur le Flipped Classroom. Le parcours académique approfondira des aspects allant de la personnalisation de l'enseignement ou des modèles de coopération pour une classe inversée à la création de leur propre contenu pour améliorer l'expérience en classe. En conséquence, les diplômés développeront des compétences avancées pour transformer leur pratique d'enseignement en concevant des expériences d'apprentissage actives, flexibles et centrées sur l'étudiant.

Grâce à la flexibilité de ce programme universitaire, les diplômés pourront accéder au contenu à tout moment et à partir de n'importe quel appareil doté d'une connexion internet, garantissant ainsi une expérience d'apprentissage continue et actualisée. De même, les enseignants qui souhaitent mettre à jour leurs connaissances pourront s'appuyer sur la méthode d'apprentissage pionnière *Relearning* de TECH, qui garantira une assimilation efficace des connaissances à leur propre rythme.

De plus, TECH étant membre de **l'Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, le professionnel aura accès à des revues universitaires spécialisées et bénéficiera de réductions sur les publications. En outre, ils pourront assister gratuitement à des séminaires en ligne ou à des conférences et bénéficieront d'un soutien linguistique. Vous serez également inclus dans la base de données des consultants de l'ATEE, ce qui vous permettra d'élargir votre réseau professionnel et d'accéder à de nouvelles opportunités.

Ce **Mastère Spécialisé en Flipped Classroom** 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 Flipped Classroom
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ L'accent est mis sur les méthodologies innovantes en matière de Flipped Classroom
- ♦ 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



Vous appliquerez des stratégies d'apprentissage personnalisées, adaptées à différents niveaux d'enseignement et profils d'étudiants"

“

Avec le système Relearning, vous n'aurez pas à investir beaucoup d'heures d'étude et vous vous concentrerez sur les concepts les plus pertinents”

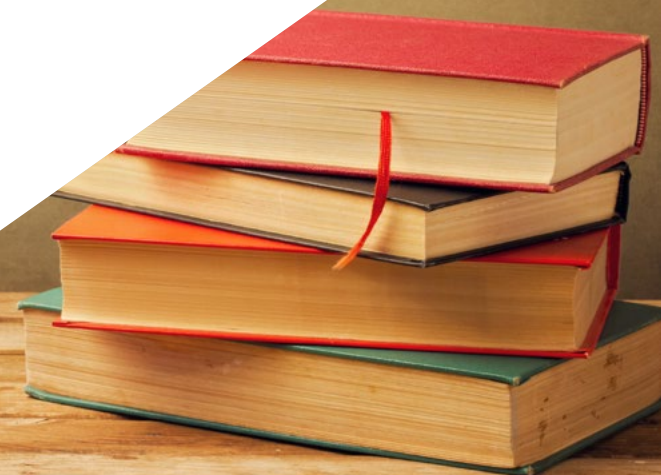
Son corps enseignant comprend des professionnels du domaine du Flipped Classroom, qui apportent l'expérience de leur travail à ce programme, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

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 maîtriserez les outils numériques pour la création de contenus pédagogiques, la gestion des plateformes et l'évaluation.

Vous favoriserez le travail collaboratif et la pensée critique, en intégrant la classe inversée à d'autres méthodologies actives.



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.



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.



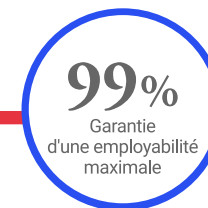
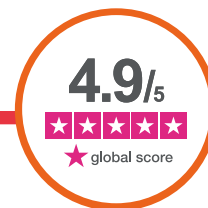
Google Partner Premier

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

Programme d'études

Le programme de cette formation universitaire est développé par une équipe de spécialistes en méthodologies actives, garantissant un apprentissage complet et actualisé. Pendant le parcours académique, les professionnels de l'éducation étudieront en profondeur le modèle de Flipped Classroom, de sa conceptualisation à sa mise en œuvre avancée. Ils développeront également des compétences pour concevoir des classes inversées efficaces, créer leur propre contenu et utiliser des outils numériques innovants. Ils exploreront également la gamification, l'apprentissage basé sur l'escape room et la planification stratégique des sessions, ce qui leur fournira les ressources nécessaires pour transformer la salle de classe en un espace dynamique et participatif adapté aux défis éducatifs d'aujourd'hui.



“

Vous acquerez une compréhension approfondie du modèle Flipped Classroom, en appliquant des méthodologies d'apprentissage coopératif et en encourageant la participation dans la salle de classe”

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

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

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

Module 2. Lancement du modèle avec de nouvelles méthodologies d'apprentissage coopératif.

- 2.1. *Flipped Classroom* et apprentissage coopératif
 - 2.1.1. Qu'est-ce que l'apprentissage coopératif?
 - 2.1.2. Problèmes de mise en œuvre de l'apprentissage coopératif
- 2.2. Nous regroupons nos étudiants
 - 2.2.1. Nous concevons des regroupements
 - 2.2.2. Disposition, répartition et placement des élèves dans les équipes.
- 2.3. Nous créons une classe coopérative
 - 2.3.1. Règles dans la coopérative
 - 2.3.2. Rôles coopératifs
- 2.4. Les trois piliers de l'apprentissage coopératif
 - 2.4.1. Interdépendance positive
 - 2.4.2. Responsabilité individuelle
 - 2.4.3. Participation égale
- 2.5. Modèles de coopération pour une classe inversée
 - 2.5.1. Travail en groupe
 - 2.5.2. Travail en groupe et travail individuel
 - 2.5.3. Travail individuel et travail en groupe
 - 2.5.4. Travail individuel
- 2.6. Techniques coopératives simples
 - 2.6.1. Arrêt de trois minutes
 - 2.6.2. Twitter coopératif
- 2.7. Techniques coopératives complexes
 - 2.7.1. *Jigsaw* ou casse-tête
 - 2.7.2. Groupes de recherche

- 2.8. Évaluation
 - 2.8.1. Évaluation des enseignants
 - 2.8.2. Auto-évaluation
 - 2.8.3. Coévaluation

Module 3. Créer une classe inversée ou *Flipped Classroom*

- 3.1. Apprendre la technique aux élèves, les initier au modèle
 - 3.1.1. Enseigner comment regarder les vidéos
 - 3.1.2. Convaincre les élèves
 - 3.1.3. Enseigner comment trouver des idées
- 3.2. Préparation du contenu
 - 3.2.1. Les piliers de la FC
 - 3.2.2. Avantages
 - 3.2.3. Inconvénients
- 3.3. Créer un espace pour le matériel
 - 3.3.1. Comment partager des vidéos ou du matériel ?
 - 3.3.2. Où trouver le matériel d'autres personnes ?
- 3.4. Apprendre à connaître le *Flip-in-Class*
 - 3.4.1. Mode "*Flipp* in-classroom
 - 3.4.2. Raisons de l'utilisation
 - 3.4.3. Comment travailler avec elle ?
- 3.5. Les problèmes et les obstacles qui peuvent survenir
 - 3.5.1. Obstacles pouvant survenir dans différentes situations
- 3.6. Résoudre les difficultés éventuelles
 - 3.6.1. Comment faire face aux problèmes qui se présentent ?
- 3.7. Pourquoi le *Flipped Classroom* fonctionne-t-il vraiment ?
 - 3.7.1. Principale raison pour laquelle le FC fonctionne
 - 3.7.2. Perception du modèle FC par les élèves
- 3.8. Conseils à retenir
 - 3.8.1. Conseils pour un espace personnalisé
 - 3.8.2. Rendre le temps de classe attrayant

- 3.9. Notes de Cornell
 - 3.9.1. Que sont les notes de Cornell ?
 - 3.9.2. Histoire des notes de Cornell
 - 3.9.3. Format et relation avec la FC
 - 3.9.4. Notes de cours et qualifications

Module 4. Créer son propre contenu, outils de la *Flipped Classroom*

- 4.1. Introduction
 - 4.1.1. Contenu propre
 - 4.1.2. Contenu externe
 - 4.1.3. Outils et applications
- 4.2. Conseils pour créer des vidéos efficaces
 - 4.2.1. Importance d'une bonne conception numérique
 - 4.2.2. Durée
 - 4.2.3. Types de prises de vue
 - 4.2.4. Voix, intonation
 - 4.2.5. Vidéos enrichissantes
 - 4.2.6. Le caractère concret de la vidéo
- 4.3. Création de vidéos avec un téléphone portable ou une *Tablette*
 - 4.3.1. Comment créer des vidéos ?
 - 4.3.2. Montage vidéo
- 4.4. Création de vidéos de captures d'écran
 - 4.4.1. Comment créer des vidéos ?
 - 4.4.2. Montage vidéo
- 4.5. Créer une vidéo avec une clé chromatique
 - 4.5.1. Outils à utiliser
 - 4.5.2. Edition
- 4.6. Infrastructure des gadgets numériques
 - 4.6.1. Polyvalence
 - 4.6.2. Facilité d'utilisation
 - 4.6.3. Coûts

- 4.7. Autres éléments importants dans la création et l'édition de vidéos
 - 4.7.1. Instruments
 - 4.7.2. Hardware
- 4.8. Faire une *Flipped Classroom* avec peu de technologie
 - 4.8.1. Comment le faire avec presque aucune technologie ?

Module 5. La gamification comme méthodologie active. *Flipped* + gamification

- 5.1. Histoire, définition et concepts
 - 5.1.1. Histoire et contexte
 - 5.1.2. Définition
 - 5.1.3. Concepts initiaux
- 5.2. Éléments
 - 5.2.1. Badges et diplômes
 - 5.2.2. Classifications
 - 5.2.3. Objets de collection
 - 5.2.4. Monnaie
 - 5.2.5. Clés
 - 5.2.6. Prix
- 5.3. Mécanique
 - 5.3.1. Gamification structurelle
 - 5.3.2. Gamification du contenu
- 5.4. Outils numériques
 - 5.4.1. Outils de gestion
 - 5.4.2. Outils de productivité
 - 5.4.2.1. Badges
 - 5.4.2.2. Graphiques
 - 5.4.2.3. Autres
- 5.5. Gamification et *jeux sérieux*
 - 5.5.1. Le jeu en classe
 - 5.5.2. Typologie des jeux
- 5.6. Catalogue des jeux commerciaux
 - 5.6.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 5.6.2. Développement du contenu des jeux





- 5.7. Jeux vidéo et Apps
 - 5.7.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 5.7.2. Développement du contenu des jeux
- 5.8. Conception de la gamification
 - 5.8.1. Approche, objectifs
 - 5.8.2. Intégration dans le programme d'études
 - 5.8.3. Histoire
 - 5.8.4. Esthétique
 - 5.8.5. Évaluation
- 5.9. Conception de jeux
 - 5.9.1. Approche, objectifs
 - 5.9.2. Intégration dans le programme d'études
 - 5.9.3. Histoire
 - 5.9.4. Esthétique
 - 5.9.5. Évaluation

Module 6. *Escape Classroom* dans la salle de classe

- 6.1. Histoire des *Escape Room*
 - 6.1.1. D'où vient-il ?
 - 6.1.2. Popularité
- 6.2. Connaître le format
 - 6.2.1. Quand l'exécuter ?
 - 6.2.2. *Escape Room* intérieure
 - 6.2.3. *Escape Room* d'extérieur
 - 6.2.4. Création du format
- 6.3. Étapes à considérer
 - 6.3.1. Narration
 - 6.3.2. Matériaux
 - 6.3.3. Essais
- 6.4. Aspects qui déclenchent l'attention
 - 6.4.1. Surprise
 - 6.4.2. Créativité
 - 6.4.3. Émotion

- 6.5. Améliorer l'apprentissage par la motivation
 - 6.5.1. Encourager le travail d'équipe avec un objectif commun à tous.
 - 6.5.2. Créer des espaces de discussion et de prise de décision
- 6.6. Aspects à prendre en compte pour sa création
 - 6.6.1. Aménagement de la salle de classe
 - 6.6.2. Contenu
 - 6.6.3. Conception pour la résolution d'énigmes
 - 6.6.4. Conception d'énigmes, de puzzles
 - 6.6.5. Un récit passionnant
 - 6.6.6. Ordre des preuves
 - 6.6.7. Récompense
- 6.7. Outils de création
 - 6.7.1. Les matériaux et leurs possibilités
- 6.8. Cas pratiques
 - 6.8.1. Exemple d'une *Escape Room*

Module 7. Mettre la barre plus haut avec le *Flipped Classroom*

- 7.1. Méthodologies inductives
 - 7.1.1. Que sont les méthodologies inductives ?
 - 7.1.2. Méthodologies déductives vs. méthodologies inductives
 - 7.1.3. Méthodologies inductives + FC
- 7.2. Projets et PBL
 - 7.2.1. Description de la méthode
 - 7.2.2. Objectifs de sa mise en œuvre
 - 7.2.3. Caractéristiques et phases
 - 7.2.4. PBL et FC
- 7.3. Enseignement par les pairs (*peer instruction*)
 - 7.3.1. Qu'est-ce que l'apprentissage par les pairs ?
 - 7.3.2. Comment cela fonctionne-t-il ?
 - 7.3.3. *Peer Instruction* et FC
- 7.4. *Flipped Classroom*
 - 7.4.1. Qu'est-ce que la *Flipped Classroom*?
 - 7.4.2. Le travail de Ramsey Musallam
 - 7.4.3. *Flipped Classroom* et *learning cycles*

- 7.5. *Learning by doing* (apprendre par la pratique)
 - 7.5.1. Histoire
 - 7.5.2. Qu'est-ce que l'apprentissage par la pratique ?
 - 7.5.3. Avantages
 - 7.5.4. Propositions
- 7.6. Apprentissage par les problèmes
 - 7.6.1. Qu'est-ce que l'apprentissage par les problèmes ?
 - 7.6.2. Travailler avec cette méthodologie
 - 7.6.3. PBL + FC
- 7.7. Modèle SAMR
 - 7.7.1. Intégration des TIC dans les processus éducatifs
 - 7.7.2. Représentation du modèle
 - 7.7.3. Les composantes du modèle SAMR, étape par étape
- 7.8. *Blended Learning*
 - 7.8.1. Qu'est-ce que le *blended learning*?
 - 7.8.2. Avantages
 - 7.8.3. Exemples de systèmes BL
 - 7.8.4. Stratégies
- 7.9. JITT (*Just-in-time teaching*)
 - 7.9.1. Histoire
 - 7.9.2. Méthodologie
 - 7.9.3. JITT + FC

Module 8. Création de matériel graphique, *Flipped* n'est pas seulement de la vidéo. Concevoir un EAP (Environnement d'Apprentissage Personnel)

- 8.1. Qu'est-ce qu'un environnement d'apprentissage personnel (EAP) ?
 - 8.1.1. Concept de l'EAP
 - 8.1.2. Concevez votre propre EAP
- 8.2. Plateformes de classe
 - 8.2.1. Edmodo
 - 8.2.2. Google Classroom
- 8.3. Création de matériel interactif
 - 8.3.1. Genial.ly

- 8.4. Codes QR
 - 8.4.1. Utilisations pédagogiques
 - 8.4.2. Création de codes QR
- 8.5. Infographies
 - 8.5.1. Piktochart
 - 8.5.2. Canva
- 8.6. Cartes mentales
 - 8.6.1. GoConqr
 - 8.6.2. Mindomo
 - 8.6.3. Popplet
- 8.7. Créer un site web
 - 8.7.1. WIX
- 8.8. Utilisation des réseaux sociaux dans l'apprentissage
 - 8.8.1. Twitter
 - 8.8.2. Instagram
- 8.9. Travailler avec des PDF
 - 8.9.1. Perusall

Module 9. Programmation et planification dans le modèle *Flipped Classroom*

- 9.1. Pourquoi flipper notre classe ?
 - 9.1.1. Preuve de la nécessité de la classe inversée
- 9.2. Taxonomie de Bloom pour la programmation
 - 9.2.1. Nous définissons les niveaux cognitifs de la taxonomie de Bloom.
- 9.3. Espace individuel
 - 9.3.1. Espace individuel de l'enseignant et de l'apprenant
- 9.4. Système de gestion de l'apprentissage
 - 9.4.1. Google Classroom
 - 9.4.2. Padlet
- 9.5. Espace groupe
 - 9.5.1. Que faire dans l'espace de groupe ?
- 9.6. Conception d'une unité *Flipped*
 - 9.6.1. Éléments d'une unité *Flipped*
 - 9.6.2. Exemple d'une unité *Flipped*
- 9.7. Comment évaluer votre classe inversée ?
 - 9.7.1. Différentes stratégies pour évaluer nos étudiants

Module 10. Une nouvelle forme d'évaluation

- 10.1. Kahoot
 - 10.1.1. Description de l'outil
 - 10.1.2. Modes de jeu
 - 10.1.3. Création d'activités
- 10.2. Socrative
 - 10.2.1. Description de l'outil
 - 10.2.2. Modes de jeu
 - 10.2.3. Création d'activités
- 10.3. Google Forms
 - 10.3.1. Description de l'outil
 - 10.3.2. Création de documents
- 10.4. EdPuzzle
 - 10.4.1. Description de l'outil
 - 10.4.2. Création d'activités
- 10.5. Rubriques
 - 10.5.1. Description du système d'évaluation par rubriques
 - 10.5.2. Création de rubriques
- 10.6. iDoceo
 - 10.6.1. Description de l'outil
 - 10.6.2. Apprendre à gérer la classe avec iDoceo
- 10.7. Additio
 - 10.7.1. Description de l'outil
 - 10.7.2. Apprendre à gérer la classe avec Additio
- 10.8. CoRubrics
 - 10.8.1. Description de l'outil
 - 10.8.2. Créer des rubriques avec CoRubrics
- 10.9. Google Classroom
 - 10.9.1. Description de l'outil
 - 10.9.2. Apprendre à gérer les classes et les tâches virtuelles

04

Objectifs pédagogiques

Les diplômés seront préparés à repenser le processus d'enseignement et d'apprentissage, en favorisant l'autonomie des étudiants et en optimisant le temps passé en classe. Cette expérience académique vise à fournir aux professionnels de l'éducation les compétences nécessaires pour mettre en œuvre efficacement le modèle de Flipped Classroom. Ils développeront des compétences dans la création de contenus pédagogiques numériques, l'utilisation d'outils technologiques et l'application de méthodologies actives telles que la gamification et l'apprentissage coopératif. Ils acquerront également une vision stratégique de la gestion des environnements virtuels, de la conception d'expériences interactives et de la conduite de projets d'innovation éducative dans différents contextes académiques.





“

Gérez des environnements d'apprentissage virtuels en acquérant des compétences clés en matière de planification, de conception et d'évaluation de sessions interactives avec le modèle Flipped Classroom”



Objectifs généraux

- ♦ Changer la conception du temps et de l'espace dans la classe.
- ♦ Découverte du nouveau rôle des enseignants et de leur attitude face aux changements méthodologiques.
- ♦ Incorporer de nouvelles méthodologies axées sur la coopération, l'innovation et la résolution de problèmes.
- ♦ Apprendre les outils et leur application dans une séquence didactique.
- ♦ Évaluer, co-évaluer et auto-évaluer à l'aide d'outils numériques et de grilles d'évaluation
- ♦ Concevoir une Flipped Classroom ou classe inversée
- ♦ Comprendre l'importance des méthodologies d'apprentissage actif dans le Flipped Classroom et comment ce modèle permet d'améliorer d'autres méthodologies
- ♦ Savoir ce qu'est le modèle Flipped Classroom

“

Vous maîtriserez la création de contenus éducatifs numériques, en optimisant l'apprentissage grâce aux outils technologiques que vous apprendrez dans ce Mastère Spécialisé”





Objectifs spécifiques

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

- ♦ Connaître les principes de la *Flipped Classroom*
- ♦ Comprendre l'importance du nouveau rôle de l'enseignant dans la classe.

Module 2. Lancement du modèle avec de nouvelles méthodologies d'apprentissage coopératif.

- ♦ Savoir ce qu'est l'apprentissage coopératif
- ♦ Créer un contexte de coopération

Module 3. Créer une classe inversée ou *Flipped Classroom*

- ♦ Comment développer le modèle FC chez les étudiants
- ♦ Apprendre à résoudre des problèmes éventuels

Module 4. Créer son propre contenu, outils de la *Flipped Classroom*

- ♦ Connaître les caractéristiques les plus importantes pour la création de ses propres vidéos
- ♦ Approfondir les outils numériques permettant de réaliser et d'éditer ses propres vidéos

Module 5. La gamification comme méthodologie active. *Flipped + gamification*

- ♦ Pour en savoir plus sur les origines de la gamification
- ♦ Découvrir les éléments de base utilisés dans la gamification

Module 6. *Escape Classroom* dans la salle de classe

- ♦ Améliorer la logique et l'ingéniosité des élèves
- ♦ Apprendre à utiliser des outils pour une *Escape Room*

Module 7. Mettre la barre plus haut avec le *Flipped Classroom*

- ♦ Enseigner par le biais de questions et de défis
- ♦ Améliorer les différentes méthodologies avec le FC

Module 8. Création de matériel graphique, *Flipped* n'est pas seulement de la vidéo. Concevoir un EAP (Environnement d'Apprentissage Personnel)

- ♦ Réaliser le développement de l'autorégulation des élèves
- ♦ Favoriser les processus d'enseignement et d'apprentissage grâce aux TIC
- ♦ Développer la compétence numérique

Module 9. Programmation et planification dans le modèle *Flipped Classroom*

- ♦ Programmation tenant compte de la taxonomie de Bloom
- ♦ Savoir utiliser l'espace individuel et collectif

Module 10. Une nouvelle forme d'évaluation

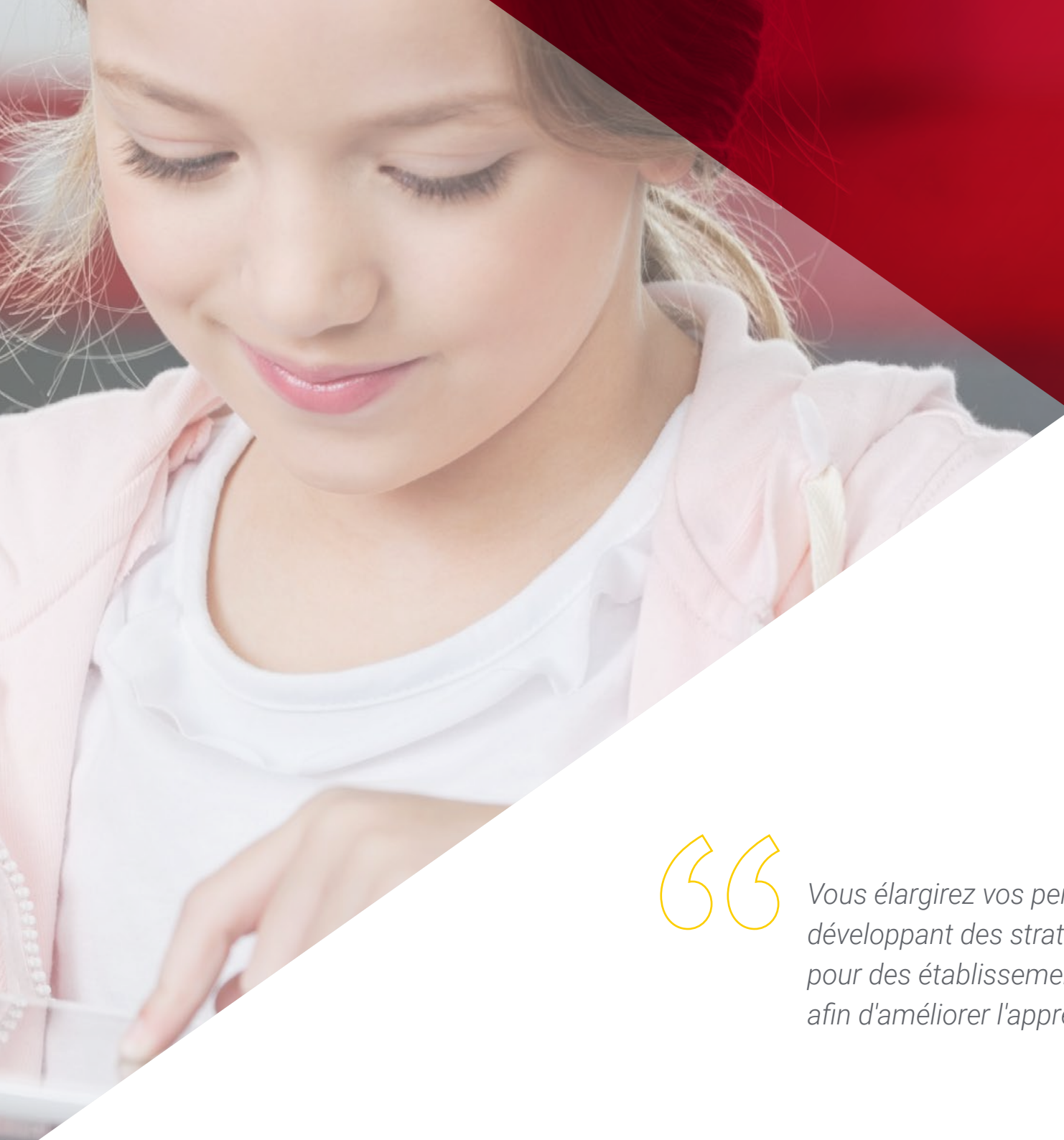
- ♦ Apprendre à utiliser les outils numériques pour l'évaluation
- ♦ Apprendre à gérer la classe avec des outils numériques

05

Opportunités de carrière

Ce Mastère Spécialisé en *Flipped Classroom* élargit les possibilités pour les professionnels de l'Éducation qui souhaitent se spécialiser dans la mise en œuvre de méthodologies actives de pointe. Ainsi, les diplômés développeront des compétences avancées pour optimiser les processus d'enseignement. Ainsi, les spécialistes favoriseront la participation active en classe ainsi que l'apprentissage autonome des étudiants. Grâce à cela, les experts géreront efficacement les Technologies de l'Information et de la Communication, en créant des environnements d'apprentissage collaboratifs qui favorisent la réflexion critique.





“

Vous élargirez vos perspectives de carrière en développant des stratégies pédagogiques innovantes pour des établissements d'enseignement de haut niveau afin d'améliorer l'apprentissage des étudiants”

Profil des diplômés

Le diplômé de cette formation universitaire sera un professionnel avec un haut niveau de spécialisation dans le modèle *Flipped Classroom*, capable de repenser le processus d'enseignement-apprentissage avec des méthodologies actives et innovantes. Il aura les compétences nécessaires pour créer des contenus éducatifs numériques, gérer des environnements virtuels et planifier des sessions interactives qui encouragent l'autonomie des étudiants. En outre, vous utiliserez les techniques les plus sophistiquées pour adapter vos approches pédagogiques aux besoins de chaque étudiant. Vous optimiserez ainsi la motivation et les résultats scolaires.

Vous serez en mesure de conduire le changement éducatif, en vous adaptant aux tendances émergentes et aux besoins de la salle de classe du futur.

- ♦ **Conception d'Expériences d'Apprentissage** : Capacité à créer des cours dynamiques et interactifs en utilisant le modèle *Flipped Classroom*, en encourageant la participation active des étudiants
- ♦ **Utilisation Avancée des Outils Numériques** : Manipulation de plateformes et de ressources technologiques pour la création et la gestion de contenus éducatifs innovants
- ♦ **Mise en œuvre de Méthodologies Actives** : Application de stratégies telles que la gamification, l'apprentissage coopératif et la résolution de problèmes pour améliorer l'enseignement
- ♦ **Gestion de l'Environnement d'Apprentissage Virtuel** : Organisation de plateformes numériques et d'environnements collaboratifs qui améliorent le processus éducatif





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

- 1. Administrateur des Technologies Éducatives** : Chargé d'intégrer les outils numériques dans la salle de classe afin d'améliorer l'expérience d'apprentissage et d'optimiser le processus d'enseignement.
- 2. Organisateur de Contenu Numérique pour l'Éducation** : Création de ressources interactives et de matériel pédagogique numérique adapté au modèle *Flipped Classroom*.
- 3. Conseiller Pédagogique en Méthodologies Actives** : Aide les institutions et les enseignants à adopter de nouvelles stratégies d'enseignement fondées sur la personnalisation et l'apprentissage autonome.
- 4. Gestionnaire de Projets Éducatifs Numériques** : Développement et mise en œuvre de programmes d'Enseignement en ligne ou hybrides, en mettant l'accent sur les méthodologies actives.
- 5. Consultant en Stratégies d'Apprentissage Numérique** : Fournit des conseils aux centres éducatifs pour améliorer l'enseignement grâce à l'intégration de modèles innovants tels que le *Flipped Classroom*.

“ Vous gérerez l'utilisation des méthodologies d'apprentissage actif les plus avant-gardistes, en encourageant la participation active des étudiants grâce à l'utilisation de ressources technologiques ”

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

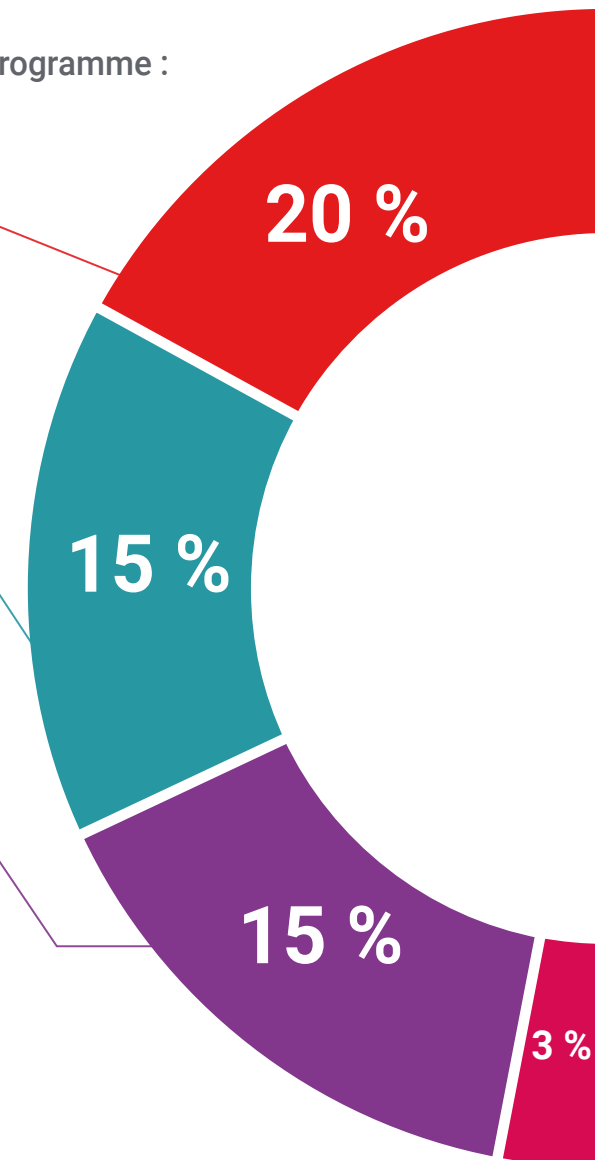
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

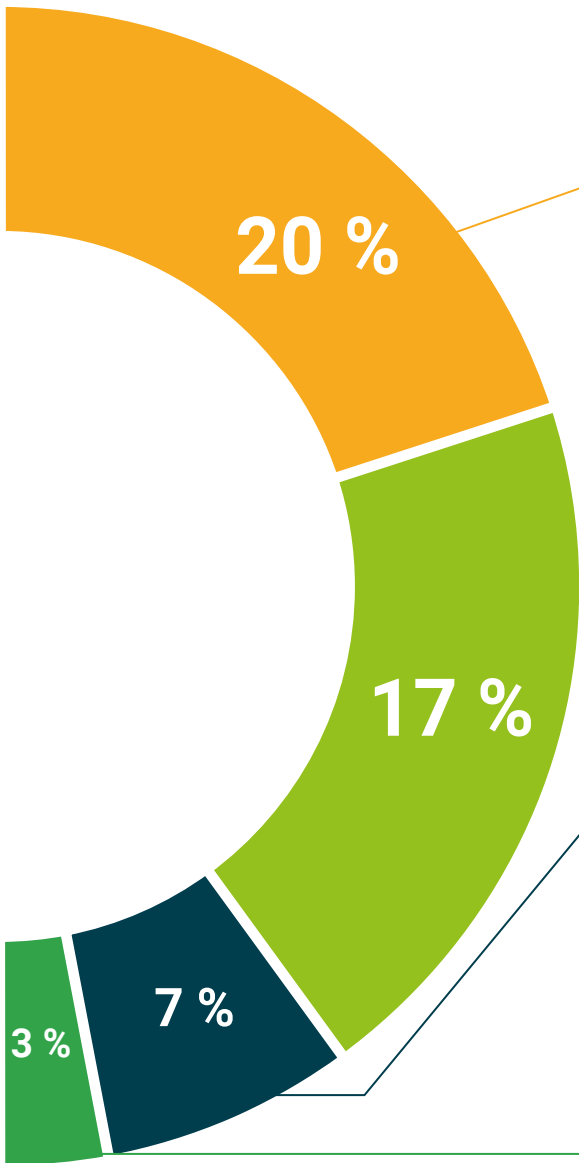
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode *Learning from an Expert* permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



07

Corps Enseignant

Composée de spécialistes de l'innovation pédagogique, des méthodologies actives et des environnements d'apprentissage numériques, cette expérience académique est l'une des plus prometteuses du marché. Des professionnels avec une vaste expérience dans l'application du modèle Flipped Classroom, qui ont mené des projets de transformation pédagogique dans diverses institutions. Grâce à leur expérience, ils fourniront des stratégies avancées pour la mise en œuvre efficace de cette méthodologie, en combinant des ressources numériques et des techniques d'enseignement innovantes. Leur approche pratique et actualisée permettra aux étudiants d'acquérir des compétences clés pour repenser le processus d'enseignement et optimiser l'apprentissage.





“

Boostez votre carrière grâce aux connaissances pratiques et actualisées de professionnels ayant une expérience exceptionnelle dans la mise en œuvre du modèle Flipped Classroom”

Direction



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



Professeurs

Mme Payá López, Miriam

- ♦ Professeure d'Anglais Spécialisé dans les TIC
- ♦ Enseignante à l'École Primaire, spécialiste en Langues Étrangères (anglais) au Colegio Padre Dehon
- ♦ Diplôme de Professeur de Langue Etrangère (Anglais) de l'Université d'Alicante
- ♦ Spécialiste de la Pensée Visuelle

M. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Ambassadeur App Flipped Primary en tant qu'Enseignant à l'École Primaire
- ♦ Enseignant spécialisé dans l'enseignement primaire, niveau I de l'apprentissage inversé (Flipped Learning)
- ♦ Enseignant en Éducation Primaire. Collège San José Cluny en Novelda
- ♦ Niveau I Flipped Learning
- ♦ Ambassadeur App Flipped Primary
- ♦ Edpuzzle Coach
- ♦ Inclu à deux reprises dans la liste TOP-110 flipped learning worldwide teachers
- ♦ Nommé pour les Educa Abanca Awards en tant que meilleur professeur d'école primaire en Espagne.
- ♦ Meilleure expérience de Flipped Classroom dans l'enseignement primaire au 3e Congrès Européen FlipconBias
- ♦ Prix "Important" du journal Información
- ♦ Il a suivi le cours INTEF sur la Flipped Classroom et plusieurs autres cours sur l'apprentissage coopératif et les intelligences multiples

08

Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Flipped Classroom 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 Flipped Classroom** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique du 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.

Accréditation/Adhésion

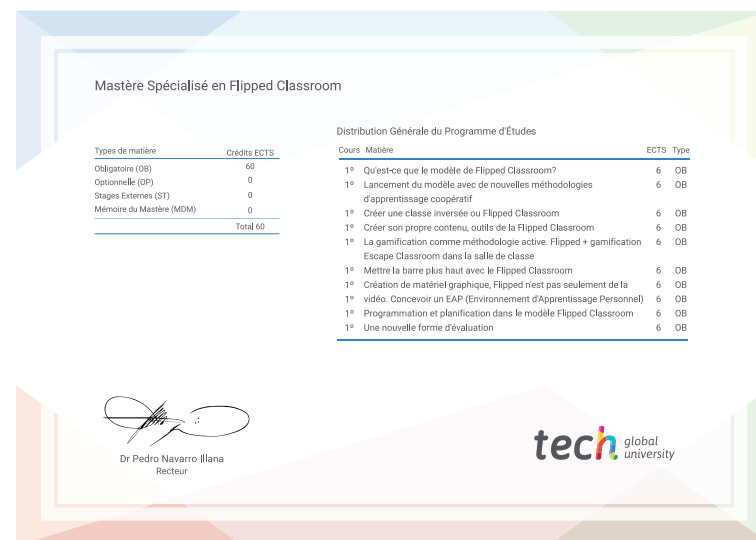


Diplôme : **Mastère Spécialisé en Flipped Classroom**

Modalité : **en ligne**

Durée : **12 mois**

Accréditation : **60 ECTS**



*Apostille de La Haye. Dans le cas où l'étudiant demande que son diplôme sur papier soit obtenu avec l'Apostille de La Haye, TECH Global University prendra les mesures appropriées pour l'obtenir, moyennant un supplément.

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 Flipped Classroom

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

Mastère Spécialisé Flipped Classroom

Accréditation/Adhésion

