

Mastère Spécialisé

Éducation Numérique, E-learning
et Réseaux Sociaux



Mastère Spécialisé Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 7 mois
- » Qualification: TECH Global University
- » Accréditation: 60 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/educaction/master/master-education-numerique-e-learning-reseaux-sociaux

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Direction de la formation

page 18

05

Structure et contenu

page 22

06

Méthodologie

page 34

07

Diplôme

page 42

01

Présentation

La technologie fait de plus en plus d'incursions dans nos vies, et l'éducation n'y est pas étrangère, compte tenu de l'importance de connaître les dernières avancées en la matière pour apprendre à en tirer parti dans le domaine de l'enseignement. D'où la nécessité de disposer de professionnels qualifiés et préparés qui savent appliquer ces avancées technologiques à la manière d'enseigner, pouvant être incorporées au programme d'enseignement, dans un cadre curriculaire et adaptées aux exigences tant du centre que de la communauté à laquelle il appartient.



“

Ce Mastère Spécialisé en Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux générera un sentiment de sécurité dans l'exercice de votre profession, ce qui vous aidera à vous développer personnellement et professionnellement"

Un complément indispensable pour ceux qui veulent entrer dans le monde de l'éducation, en connaissant les particularités de l'enseignement et en apprenant les outils technologiques appliqués à la classe dans le cadre d'un projet curriculaire.

Ce Mastère Spécialisé offre une vision large et complète du domaine de l'application de la technologie dans l'éducation dans une perspective appliquée, en commençant par les outils les plus élémentaires et en incluant le développement des compétences pédagogiques.

Il s'agit d'une avancée par rapport aux programmes éminemment pédagogiques, centrés sur l'enseignement, qui ne traitent pas en profondeur de l'utilisation des technologies dans le contexte éducatif, sans oublier le rôle de l'innovation pédagogique.

Cette vision permet de mieux comprendre le fonctionnement de la technologie à différents niveaux d'enseignement afin que le professionnel puisse disposer de différentes options pour son application dans son travail en fonction de ses intérêts.

Ce Mastère Spécialisé aborde certaines des études requises pour se spécialiser dans la technologie éducative et la compétence numérique pour ceux qui veulent entrer dans le monde de l'enseignement, spécifiquement dans le domaine de l'enseignement secondaire, le tout offert dans une perspective pratique avec un accent sur les aspects les plus innovants à cet égard.

Les étudiants du master auront accès à des connaissances sur l'enseignement tant au niveau théorique qu'appliqué, de sorte qu'elles leur seront utiles pour leurs performances actuelles ou futures, offrant ainsi un avantage qualitatif par rapport aux autres professionnels du secteur.

Il facilite également l'insertion sur le marché du travail ou la promotion dans ce dernier, grâce à des connaissances théoriques et pratiques approfondies qui amélioreront vos compétences dans l'exercice du métier.

Ce **Mastère Spécialisé en Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux** contient le programme éducatifs le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ♦ Développement de plus de 75 études de cas présentées par des experts en éducation numérique, en apprentissage en ligne et en réseaux sociaux
- ♦ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique, qui vise à fournir des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les nouveautés Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- ♦ Il contient des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être mené à bien pour améliorer l'apprentissage, , avec un accent particulier sur les méthodologies innovantes dans en Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux
- ♦ Tout cela sera complété par des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ Disponibilité des contenus à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Actualisez vos connaissances
grâce au Mastère Spécialisé
en Éducation Numérique,
E-learning et Réseaux Sociaux"*

“

Ce Mastère Spécialisé est peut-être le meilleur investissement que vous puissiez faire dans le choix d'un programme de remise à niveau pour deux raisons: en plus de mettre à jour vos connaissances en Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux, vous obtiendrez un diplôme de TECH Global University ”

Le corps enseignant comprend des professionnels de l'Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux, qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, il permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un apprentissage 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'éducateur devra essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui sont posées tout au long du programme. Pour cela, l'éducateur-femme sera assistée d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus dans le domaine de l'Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux ayant une grande expérience de l'enseignement.

Augmentez votre sécurité dans la prise de décision en actualisant vos connaissances grâce à ce Mastère Spécialisé.

Saisissez l'occasion de vous informer des dernières avancées en Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux et améliorez la formation de vos élèves.



02 Objectifs

Le programme d'éducation numérique, d'apprentissage en ligne et de réseaux sociaux vise à faciliter les performances des professionnels intéressés par les nouvelles méthodes d'enseignement et d'apprentissage au moyen d'outils et de méthodologies innovants.





“

Ce programme est conçu pour vous permettre d'actualiser vos connaissances en matière d'éducation numérique, d'apprentissage en ligne et de réseaux sociaux, en utilisant les dernières technologies éducatives, afin de contribuer avec qualité et sécurité à la prise de décision et au suivi de ces étudiants"



Objectifs généraux

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



Saisissez l'occasion et faites le pas pour vous mettre au courant des derniers développements en matière d'Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux





Objectifs spécifiques

Module 1. Le modèle d'apprentissage numérique

- ♦ Différencier l'apprentissage formel de l'apprentissage informel
- ♦ Différencier l'apprentissage implicite de l'apprentissage non formel
- ♦ Décrire les processus de mémoire et d'attention dans l'apprentissage
- ♦ Établir les différences entre l'apprentissage actif et passif
- ♦ Comprendre le rôle de l'école traditionnelle dans l'apprentissage

Module 2. Nouveaux modèles commerciaux

- ♦ Expliquer l'utilisation de la technologie dans les loisirs chez les élèves
- ♦ Identifier l'utilisation de la technologie éducative par les élèves
- ♦ Définir les caractéristiques de la technologie éducative
- ♦ Décrire les avantages et les inconvénients de la technologie éducative

Module 3. Google G Suite *for Education*

- ♦ Décrivez et apprenez à connaître les outils fournis par cette plateforme
- ♦ Voir les cours en direct
- ♦ Interaction par le biais de chats entre les enseignants et les étudiants pour résoudre les problèmes et les doutes

Module 4. Les TIC et leur application pratique et interactive

- ♦ Décrire les nouvelles technologies dans l'éducation
- ♦ Savoir comment mettre en œuvre les TIC en classe et leurs différentes applications
- ♦ Comprendre les réseaux sociaux et leurs applications dans l'enseignement
- ♦ Connaître les nouvelles méthodologies en classe

Module 5. Les TIC dans les orientation académique

- ♦ Expliquer l'utilisation de la technologie dans les loisirs chez les élèves
- ♦ Identifier l'utilisation de la technologie éducative par les élèves
- ♦ Différencier l'Immigrant versus natif numérique
- ♦ Identifier les difficultés technologiques chez les adultes
- ♦ Différencier les réseaux mobiles du wifi
- ♦ Découvrir le tableau blanc virtuel
- ♦ Comprendre la gestion des élèves informatisés
- ♦ Expliquer les cours et le tutorat en ligne

Module 6. Identité numérique et *branding* digital

- ♦ Classifier les caractéristiques qui définissent l'enseignement virtuel
- ♦ Expliquer les avantages et les inconvénients de l'enseignement virtuel par rapport à l'enseignement traditionnel
- ♦ Décrire les nouvelles tendances de la communication numérique
- ♦ Définir les nouvelles perspectives d'enseignement, de formation et de travail dans l'environnement numérique

Module 7. Les réseaux sociaux et Blogs dans enseignement

- ♦ Identifier l'origine et l'évolution de Facebook
- ♦ Classer l'utilisation de Facebook dans l'éducation
- ♦ Clarifier l'origine et l'évolution de Twitter
- ♦ Comprendre l'utilisation de Twitter dans l'éducation
- ♦ Évaluer l'impact des réseaux sociaux éducatifs
- ♦ Surveiller les réseaux sociaux éducatifs





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. L'innovation technologique dans l'éducation

- ♦ Différencier les réseaux mobiles du wifi
- ♦ Classer les appareils mobiles: tablettes et smartphones
- ♦ Découvrir l'extension de l'utilisation de tablettes en classe
- ♦ Découvrir le tableau blanc virtuel
- ♦ Comprendre la gestion des élèves informatisés
- ♦ Expliquer les cours et le tutorat en ligne

Module 10. Les TIC comme outil de gestion et de planification

- ♦ Connaissance des différents types de plateformes de gestion
- ♦ Apprendre les caractéristiques communes offertes par les plateformes de gestion de centres
- ♦ Identifier les difficultés technologiques chez les adultes
- ♦ Présenter les outils d'évaluation de l'intégration technologique
- ♦ Distinguer les coûts et les avantages de l'intégration technologique

03

Compétences

Après avoir réussi les évaluations du Mastère Spécialisé en Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux, le professionnel aura acquis les compétences professionnelles nécessaires à une pratique de qualité et actualisée, basée sur la méthodologie d'enseignement la plus innovante.



“

Grâce à ce programme, vous serez en mesure de maîtriser de nouvelles méthodologies et stratégies dans le domaine de l'Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux”



Compétences générales

- ♦ Posséder et comprendre les connaissances qui fournissent une base ou une occasion d'être original dans le développement et/ou l'application d'idées, souvent dans un contexte de recherche
- ♦ Appliquer les connaissances acquises et les compétences en matière de résolution de problèmes dans des environnements nouveaux, dans des contextes plus larges (ou multidisciplinaires) liés à leur domaine d'étude
- ♦ Intégrer les connaissances et gérer la complexité de la formulation de jugements sur la base d'informations incomplètes ou limitées, y compris les réflexions sur les responsabilités sociales et éthiques associées à l'application de leurs connaissances et jugements
- ♦ Communiquer leurs conclusions, connaissances et le raisonnement qui les sous-tendent à des publics spécialisés et non spécialisés d'une manière claire et sans ambiguïté
- ♦ Posséder les compétences d'apprentissage qui leur permettront de poursuivre leurs études d'une manière largement autonome





Compétences spécifiques

- ♦ S'informer sur la formation de la personnalité des adolescents
- ♦ Découvrir l'influence de l'école sur les valeurs
- ♦ Détecter la rébellion à l'école
- ♦ Comprendre le développement émotionnel de l'adolescent
- ♦ Prendre en charge l'intelligence émotionnelle appliquée à l'adolescent
- ♦ Introduire l'adaptation du matériel technologique pour les enfants
- ♦ Distinguer les programmes de renforcement à domicile pour les enfants
- ♦ Comprendre les réseaux et les forums Internet dans la classe des adolescents
- ♦ Établir les limites de l'Internet en classe à l'adolescence
- ♦ Découvrez les bibliothèques virtuelles
- ♦ Planifier les objectifs généraux et spécifiques
- ♦ Explorer la définition des variables dépendantes et indépendantes
- ♦ Apprendre à connaître les modèles de recherche
- ♦ Découvrez des ressources précises pour la recherche
- ♦ Développer la capacité à rechercher et à filtrer les informations
- ♦ Découvrez la communication numérique
- ♦ Apprenez-en plus sur le Web 2.0 et le Web 2.0. 4.0
- ♦ Présenter l'origine des réseaux sociaux
- ♦ Distinguer l'évolution des réseaux sociaux
- ♦ Comprendre les réseaux professionnels

- ♦ S'informer sur les loisirs et les réseaux personnels
- ♦ Aborder la création de programmes d'études
- ♦ Pour en savoir plus sur l'innovation appliquée aux programmes d'études
- ♦ Découvrir l'internationalisation de l'enseignement
- ♦ Reconnaître les avantages de la virtualisation de l'enseignement
- ♦ Identifier le suivi des progrès des élèves
- ♦ Établir des plateformes de collaboration
- ♦ Comprendre les forums et les chats collaboratifs
- ♦ Établir le champ d'application de l'identité numérique
- ♦ Découvrir l'identité numérique et les blogs
- ♦ Distinguer l'identité numérique et les réseaux sociaux
- ♦ Comprendre l'identité numérique et YouTube
- ♦ Comprendre l'identité numérique et les YouTubers



*Vous planifierez des
projets d'évaluation de
programmes éducatifs
réussis dans les écoles"*

04

Direction de la formation

Le corps enseignant du programme comprend des experts de premier plan en matière d'Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation. En outre, d'autres experts au prestige reconnu participent à sa conception et à son élaboration, complétant ainsi le programme de manière interdisciplinaire.



“

Apprenez, auprès de professionnels de premier plan, les dernières avancées en matière de procédures dans le domaine du Digital e-Learning et des réseaux sociaux”

Direction



Dr Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psychologue
- ♦ Expert en identité numérique et maîtrise en communication
- ♦ Marketing numérique et réseaux sociaux
- ♦ Chargé de cours en identité numérique
- ♦ Responsable des médias sociaux dans une agence de communication
- ♦ Enseignant à Aula Salud

Professeurs

Dr Albiol Martín, Antonio

- ♦ Master en Éducation et Technologies de l'Information et de la Communication de l'UOC
- ♦ Master en Études Littéraires
- ♦ Diplôme en Philosophie et Lettres
- ♦ Responsable de CuriosiTIC: Programme d'Intégration des TIC dans les salles de classe de l'École JABY

Dr De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Doctorat en Psychologie et Maîtrise en Neurosciences et Biologie Comportementale
- ♦ Auteur de la Chaire Ouverte en Psychologie et Neurosciences et diffuseur scientifique

M. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingénieur Technique en Informatique de Gestion
- ♦ Master en E-commerce et Spécialiste des dernières technologies appliquées à l'enseignement, Marketing Digitale, développement d'applications web et d'affaires sur Internet

05

Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par une équipe de professionnels issus des meilleurs centres éducatifs et universités d'Espagne, conscients de l'actualité de la formation innovante et engagés dans un enseignement de qualité grâce aux nouvelles technologies éducatives.



“

Ce Mastère Spécialisé en Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux contient le programme d'éducation le plus complet et le plus récent du marché”

Module 1. Le modèle d'apprentissage numérique

- 1.1. Définition de l'apprentissage
 - 1.1.1. Connaître apprendre
 - 1.1.2. Types d'apprentissage
- 1.2. Connaître apprendre
 - 1.2.1. L'origine des processus psychologiques dans l'apprentissage
 - 1.2.2. Connaître apprendre
- 1.3. Le contexte éducatif
 - 1.3.1. Caractéristiques de l'éducation non formelle
 - 1.3.2. Caractéristiques de l'éducation formelle
- 1.4. Technologie éducative
 - 1.4.1. École 4.0
 - 1.4.2. Compétences numériques
- 1.5. Difficultés technologiques
 - 1.5.1. Accès à la technologie
 - 1.5.2. Compétences technologiques
- 1.6. Ressources technologiques
 - 1.6.1. Blogs et forums
 - 1.6.2. YouTube et les wikis
- 1.7. Enseignement à distance
 - 1.7.1. Les caractéristiques qui définissent l'enseignement à distance
 - 1.7.2. Les avantages et inconvénients de l'enseignement à distance
- 1.8. *Blended learning*
 - 1.8.1. Les caractéristiques qui définissent l'enseignement à distance
 - 1.8.2. Les avantages et inconvénients de l'enseignement à distance
- 1.9. L'enseignement virtuel
 - 1.9.1. Les caractéristiques qui définissent l'enseignement à distance
 - 1.9.2. Les avantages et inconvénients de l'enseignement à distance
- 1.10. Les réseaux sociaux:
 - 1.10.1. Facebook et la psychologie
 - 1.10.2. Twitter et la psychologie

Module 2. Nouveaux modèles commerciaux

- 2.1. Enseignement traditionnel
 - 2.1.1. Avantages et inconvénients
 - 2.1.2. Les nouveaux défis de l'enseignement
- 2.2. Éducation 4.0
 - 2.2.1. Avantages et inconvénients
 - 2.2.2. Le besoin de recyclage
- 2.3. Le modèle de communication 4.0
 - 2.3.1. Abandon des classes magistrales
 - 2.3.2. L'interopérabilité en classe
- 2.4. Nouveaux défis d'enseignement
 - 2.4.1. Formation continue des enseignants
 - 2.4.2. Évaluation de l'apprentissage
- 2.5. Externalisation de l'enseignement
 - 2.5.1. Programmes d'échange
 - 2.5.2. Le réseau de collaboration
- 2.6. Internet et enseignement traditionnel
 - 2.6.1. Les défis de l'éducation par le livre
 - 2.6.2. La réalité augmentée en classe
- 2.7. Les nouveaux rôles de l'enseignant 4.0
 - 2.7.1. Animateur de salle de classe
 - 2.7.2. Gestionnaire de contenu
- 2.8. Les nouveaux rôles de l'apprenant 4.0
 - 2.8.1. Passage d'un modèle passif à un modèle actif
 - 2.8.2. L'introduction du modèle coopératif
 - 2.8.3. La création de contenu par les enseignants
 - 2.8.4. Matériel interactif
 - 2.8.5. Sources de consultation
- 2.9. Nouvelle évaluation de l'apprentissage
 - 2.9.1. Évaluation du produit technologique
 - 2.9.2. Développement du contenu par les apprenants

Module 3. Google G Suite for Education

- 3.1. Univers Google
 - 3.1.1. Histoire de Google
 - 3.1.2. Qui est Google aujourd'hui?
 - 3.1.3. L'importance d'un partenariat avec Google
 - 3.1.4. Catalogue d'applications Google
 - 3.1.5. Résumé
- 3.2. Google et l'éducation
 - 3.2.1. L'implication de Google dans l'éducation
 - 3.2.2. Procédures de candidature dans votre école
 - 3.2.3. Versions et types d'assistance technique
 - 3.2.4. Premiers pas avec la console de gestion G Suite pour
 - 3.2.5. Utilisateurs et groupes
 - 3.2.6. Résumé
- 3.3. G Suite pour, utilisation avancée
 - 3.3.1. Profils
 - 3.3.2. Rapports
 - 3.3.3. Fonctions de l'administrateur
 - 3.3.4. Gestion des dispositifs
 - 3.3.5. Sécurité
 - 3.3.6. Domaines
 - 3.3.7. Migration des données
 - 3.3.8. Groupes et listes de diffusion
 - 3.3.9. Politique de confidentialité et de protection des données
 - 3.3.10. Résumé
- 3.4. Outils pour la recherche d'informations dans la classe
 - 3.4.1. Moteur de recherche Google
 - 3.4.2. Recherche avancée d'informations
 - 3.4.3. Intégration des moteurs de recherche
 - 3.4.4. Google Chrome
 - 3.4.5. Google News
 - 3.4.6. Google Maps
 - 3.4.7. YouTube
 - 3.4.8. Résumé

- 3.5. Outils Google pour la communication en classe
 - 3.5.1. Introduction à Google Classroom
 - 3.5.2. Instructions pour les enseignants
 - 3.5.3. Instructions pour les étudiants
 - 3.5.4. Résumé
- 3.6. Google Classroom: utilisations avancées et composants supplémentaires
 - 3.6.1. Utilisations avancées de Google Classroom
 - 3.6.2. Flubaroo
 - 3.6.3. FormLimiter
 - 3.6.4. Autocrat
 - 3.6.5. Doctopus
 - 3.6.6. Résumé
- 3.7. Outils pour l'organisation de l'information
 - 3.7.1. Premières étapes Google Drive
 - 3.7.2. Organisation des fichiers et des dossiers
 - 3.7.3. Partage de fichiers
 - 3.7.4. Stockage
 - 3.7.5. Résumé
- 3.8. Outils Google pour le travail collaboratif
 - 3.8.1. Calendrier
 - 3.8.2. Google Sheets
 - 3.8.3. Google Docs
 - 3.8.4. Présentations Google
 - 3.8.5. Google Forms
 - 3.8.6. Résumé

Module 4. Les TIC et leur application pratique et interactive

- 4.1. Les nouvelles technologies dans l'éducation
 - 4.1.1. Le contexte éducatif 2.0
 - 4.1.2. Pourquoi utiliser les TIC?
 - 4.1.3. Les compétences numériques des enseignants et des élèves
 - 4.1.4. Résumé

- 4.2. Les TIC en classe et leur application
 - 4.2.1. Livre digital
 - 4.2.2. Tableau blanc numérique
 - 4.2.3. Sac à dos digital
 - 4.2.4. Dispositifs mobiles
 - 4.2.5. Résumé
- 4.3. Les TIC sur le web et leur application
 - 4.3.1. Naviguer, rechercher et filtrer des informations
 - 4.3.2. *Software* éducatifs
 - 4.3.3. Activités guidées sur Internet
 - 4.3.4. Blogs et sites web éducatifs
 - 4.3.5. Wikis des professeurs de Langue et de Littérature
 - 4.3.6. Plateformes d'apprentissage: Moddle et Schoology
 - 4.3.7. Google Classroom
 - 4.3.8. Google Docs
 - 4.3.9. MOOCs
 - 4.3.10. Résumé
- 4.4. Les réseaux sociaux et leurs applications dans l'enseignement
 - 4.4.1. Introduction aux réseaux sociaux
 - 4.4.2. Facebook
 - 4.4.3. Twitter
 - 4.4.4. Instagram
 - 4.4.5. LinkedIn
 - 4.4.6. Résumé
- 4.5. Nouvelles méthodologies en classe
 - 4.5.1. Schémas, cartes conceptuelles et mentales
 - 4.5.2. Infographies
 - 4.5.3. Présentations et textes en mouvement
 - 4.5.4. Création de tutoriels vidéo
 - 4.5.5. Gamification
 - 4.5.6. *Flipped Classroom*
 - 4.5.7. Résumé



- 4.6. Design d'activités de collaboration
 - 4.6.1. Création d'activités de collaboration
 - 4.6.2. Lire et écrire avec les TIC
 - 4.6.3. Développer le dialogue et les capacités de raisonnement grâce aux TIC
 - 4.6.4. Attention à la diversité du groupe
 - 4.6.5. Programmation et suivi des activités
 - 4.6.6. Résumé
- 4.7. Évaluation des TIC
 - 4.7.1. Systèmes d'évaluation des TIC
 - 4.7.2. Le ePortfolio
 - 4.7.3. Auto-évaluation, évaluation par les pairs et retour d'information
 - 4.7.4. Résumé
- 4.8. Les risques potentiels du web
 - 4.8.1. Filtrer l'information et l'intoxication
 - 4.8.2. Distracteurs sur le web
 - 4.8.3. Suivi des activités
 - 4.8.4. Résumé
- 4.9. Mes ressources TIC
 - 4.9.1. Stockage et récupération des ressources, matériaux et outils
 - 4.9.2. Mise à jour des ressources, matériels et outils
 - 4.9.3. Résumé

Module 5. Les TIC dans les orientation académique

- 5.1. La technologie dans l'éducation
 - 5.1.1. Histoire et évolution de la technologie
 - 5.1.2. Nouveaux défis
 - 5.1.3. Résumé
- 5.2. L'internet dans les écoles
 - 5.2.1. Histoire et premières années de l'internet
 - 5.2.2. L'impact de l'Internet sur l'éducation
 - 5.2.3. Résumé

- 5.3. Dispositifs pour les enseignants et les apprenants
 - 5.3.1. Les appareils en classe
 - 5.3.2. Le tableau blanc électronique
 - 5.3.3. Dispositifs pour les apprenants
 - 5.3.4. Tablettes
 - 5.3.5. Sept façons d'utiliser les appareils mobiles en classe
 - 5.3.6. Résumé
- 5.4. Tutorat en ligne
 - 5.4.1. Pourquoi donner des cours particuliers en ligne ?
 - 5.4.2. Adaptation des apprenants
 - 5.4.3. Avantages et inconvénients
 - 5.4.4. Tâches du tuteur
 - 5.4.5. Mise en œuvre
 - 5.4.6. Résumé
- 5.5. La créativité dans les écoles
 - 5.5.1. La créativité dans les écoles
 - 5.5.2. La pensée latérale pratique
 - 5.5.3. Les premiers professeurs de technologie
 - 5.5.4. Le nouveau profil de l'enseignant
 - 5.5.5. Résumé
- 5.6. Parents et enseignants en tant que migrants numériques
 - 5.6.1. Natifs numériques ou migrants numériques
 - 5.6.2. Formation technologique des migrants numériques
 - 5.6.3. Développement et autonomisation des natifs numériques
 - 5.6.4. Résumé
- 5.7. Utilisation responsable des nouvelles technologies
 - 5.7.1. Vie privée
 - 5.7.2. Protection des données
 - 5.7.3. Cybercriminalité
 - 5.7.4. Résumé
- 5.8. Dépendances et pathologies
 - 5.8.1. Définition de la dépendance aux technologies
 - 5.8.2. Éviter la dépendance
 - 5.8.3. Comment se sortir d'une dépendance
 - 5.8.4. Nouvelles pathologies produites par la technologie
 - 5.8.5. Résumé

- 5.9. Quelques projets et expériences en matière d'orientation et de TIC
 - 5.9.1. Introduction
 - 5.9.2. *My vocational eportfolio* (MYVIP)
 - 5.9.3. *MyWayPass*. (Plateforme en ligne gratuite pour la prise de décision)
 - 5.9.4. Uveni (plateforme d'orientation pour le niveau secondaire et le baccalauréat)
 - 5.9.5. Un coup de timbre
 - 5.9.6. Sociescuela
 - 5.9.7. Orientaline
 - 5.9.8. Salon virtuel pour étudiants
 - 5.9.9. Découvrez l'EFPP
 - 5.9.10. Résumé
- 5.10. Quelques ressources numériques pour l'orientation scolaire
 - 5.10.1. Introduction
 - 5.10.2. Associations et portails d'intérêt dans le domaine de l'orientation
 - 5.10.3. Blogs
 - 5.10.4. Wikis
 - 5.10.5. Réseaux sociaux des professionnels ou des institutions de l'orientation professionnelle
 - 5.10.6. Groupes Facebook
 - 5.10.7. Applications associées au domaine de l'orientation
 - 5.10.8. Des hashtags intéressants
 - 5.10.9. Autres ressources TIC
 - 5.10.10. Environnements d'apprentissage personnels en orientation: PLE

Module 6. Identité numérique et *branding digital*

- 6.1. L'identité numérique
 - 6.1.1. Définition de l'identité numérique
 - 6.1.2. Gestion de l'identité numérique dans l'enseignement
 - 6.1.3. Domaines d'application de l'identité numérique
 - 6.1.4. Résumé
- 6.2. Blogs
 - 6.2.1. Introduction aux blogs dans l'enseignement
 - 6.2.2. Blogs et identité numérique
 - 6.2.3. Résumé

- 6.3. Rôles dans l'identité numérique
 - 6.3.1. L'identité numérique des apprenants
 - 6.3.2. Identité numérique des enseignants
 - 6.3.3. Résumé
- 6.4. *Branding*
 - 6.4.1. Qu'est-ce que le *Branding Digital*?
 - 6.4.2. Comment travailler le *Branding Digital*?
 - 6.4.3. Résumé
- 6.5. Comment se positionner dans l'enseignement numérique ?
 - 6.5.1. Introduction à SEO
 - 6.5.2. Positionnement d'un blog
 - 6.5.3. Introduction à l'image de marque personnelle
 - 6.5.4. Cas de réussite de l'image de marque des enseignants
 - 6.5.5. Utilisations typiques
 - 6.5.6. Résumé
- 6.6. Réputation en ligne
 - 6.6.1. Réputation en ligne vs. Réputation physique
 - 6.6.2. La réputation en ligne dans l'enseignement
 - 6.6.3. Gestion de la crise de réputation en ligne
 - 6.6.4. Résumé
- 6.7. Communication numérique
 - 6.7.1. Communication digitale
 - 6.7.2. Communication personnelle et identité numérique
 - 6.7.3. Communication d'entreprise et identité numérique
 - 6.7.4. Enseigner les outils de communication
 - 6.7.5. Enseignement des protocoles de communication
 - 6.7.6. Résumé
- 6.8. Outils de communication
 - 6.8.1. Plans de communication
 - 6.8.2. Gestionnaires de messagerie instantanée
 - 6.8.3. Courrier électronique
 - 6.8.4. Journal numérique sur de nouvelles plateformes
 - 6.8.5. Vidéoconférence
 - 6.8.6. Résumé

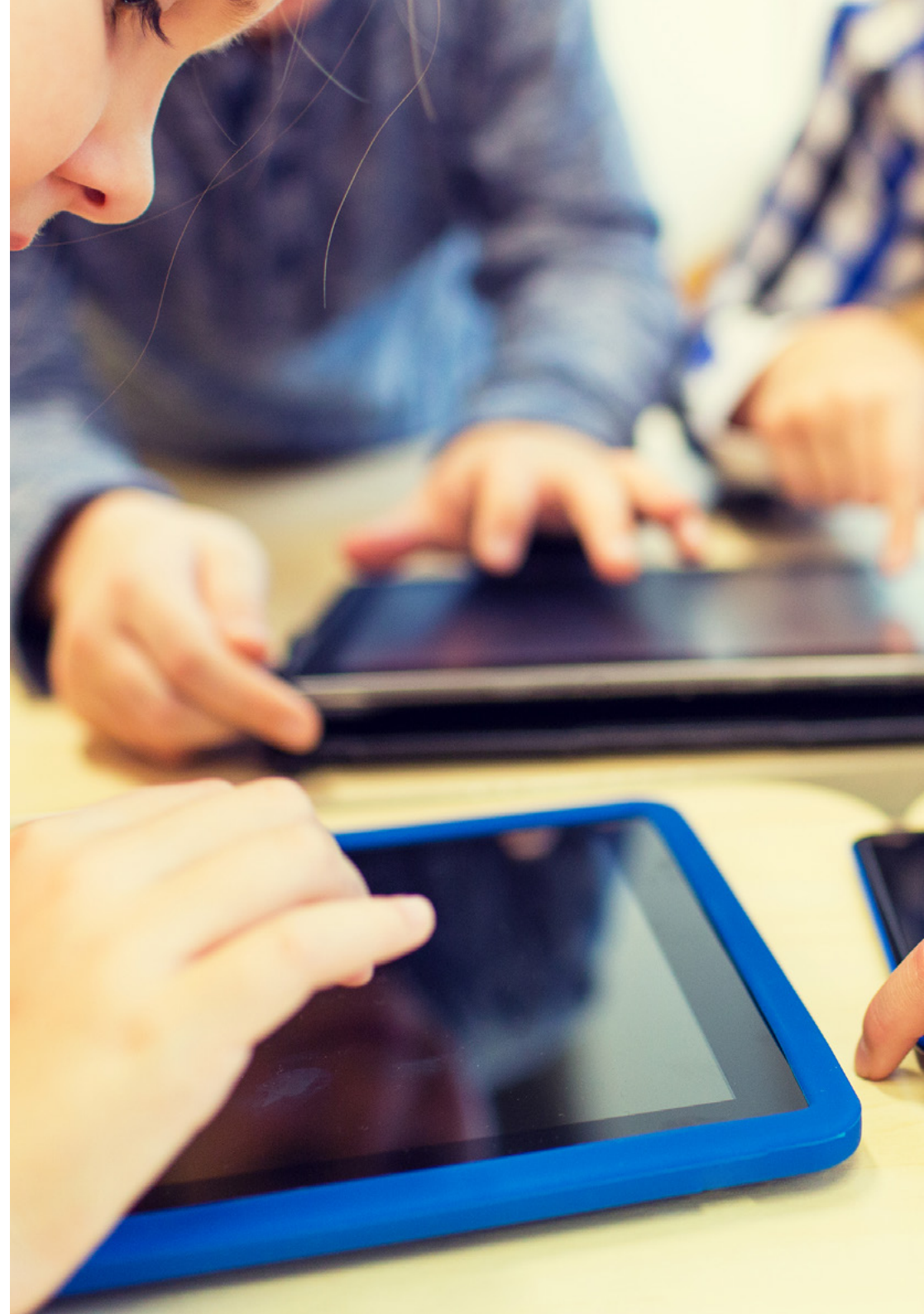
- 6.9. Évaluation des TIC
 - 6.9.1. Systèmes d'évaluation des TIC
 - 6.9.2. Le ePortfolio
 - 6.9.3. Auto-évaluation, évaluation par les pairs et retour d'information
 - 6.9.4. Résumé
- 6.10. Ressources pour la gestion des matériaux
 - 6.10.1. Stockage et récupération des ressources, matériaux et outils
 - 6.10.2. Mise à jour des ressources, matériels et outils
 - 6.10.3. Résumé

Module 7. Les réseaux sociaux et Blogs dans enseignement

- 7.1. Les réseaux sociaux
 - 7.1.1. Origine et développement
 - 7.1.2. Réseaux sociaux pour les enseignants
 - 7.1.3. Stratégie, analyse et contenu
 - 7.1.4. Résumé
- 7.2. Facebook
 - 7.2.1. L'origine et l'évolution de Facebook
 - 7.2.2. Pages Facebook pour la sensibilisation des enseignants
 - 7.2.3. Groupes
 - 7.2.4. Recherche et base de données Facebook
 - 7.2.5. Outils
 - 7.2.6. Résumé
- 7.3. Twitter
 - 7.3.1. L'origine et l'évolution de Twitter
 - 7.3.2. Profil Twitter pour la sensibilisation des enseignants
 - 7.3.3. Recherche et base de données Twitter
 - 7.3.4. Outils
 - 7.3.5. Résumé
- 7.4. LinkedIn
 - 7.4.1. L'origine et l'évolution de LinkedIn
 - 7.4.2. Profil d'enseignant sur LinkedIn
 - 7.4.3. Groupes LinkedIn
 - 7.4.4. Recherche et base de données LinkedIn
 - 7.4.5. Outils
 - 7.4.6. Résumé
- 7.5. YouTube
 - 7.5.1. L'origine et l'évolution de YouTube
 - 7.5.2. Chaînes YouTube pour la sensibilisation des enseignants
 - 7.5.3. Outils pour YouTube
 - 7.5.4. Résumé
- 7.6. Instagram
 - 7.6.1. L'origine et l'évolution d'Instagram
 - 7.6.2. Profil Instagram pour la sensibilisation des enseignants
 - 7.6.3. Outils
 - 7.6.4. Résumé
- 7.7. Contenu multimédia
 - 7.7.1. Photographie
 - 7.7.2. Infographies
 - 7.7.3. Vidéo
 - 7.7.4. Vidéos en direct
 - 7.7.5. Résumé
- 7.8. Blogs et gestion des médias sociaux
 - 7.8.1. Règles de base de la gestion des réseaux sociaux
 - 7.8.2. Utilisations dans l'enseignement
 - 7.8.3. Outils de création de contenu
 - 7.8.4. Outils de gestion des médias sociaux
 - 7.8.5. Astuces pour les réseaux sociaux
 - 7.8.6. Résumé
- 7.9. Outils d'analyse
 - 7.9.1. Qu'est-ce que nous analysons ?
 - 7.9.2. Google Analytics
 - 7.9.3. Résumé
- 7.10. Communication et réputation
 - 7.10.1. Gestion des sources
 - 7.10.2. Protocoles de communication
 - 7.10.3. Gestion de crise
 - 7.10.4. Résumé

Module 8. L'environnement Apple dans l'éducation

- 8.1. Les dispositifs mobiles dans l'éducation
 - 8.1.1. *Le E-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. "Celui qui lit beaucoup et marche beaucoup, voit beaucoup et sait beaucoup"
- 8.4. Concevoir notre propre modèle
 - 8.4.1. Priorités
 - 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 ?
 - 8.4.3. Planification
- 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. Technique: connectivité
 - 8.6.2. Humain: 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: classe et iDoceo
 - 8.7.2. iTunes U comme environnement d'apprentissage virtuel





- 8.8. La carte au trésor
 - 8.8.1. La suite bureautique d'Apple
 - 8.8.1.1. *Pages*
 - 8.8.1.2. *Keynote*
 - 8.8.1.3. *Numéros*
 - 8.8.2. Applications de production multimédia
 - 8.8.2.1. *iMovie*
 - 8.8.2.2. *Garage Band*
- 8.9. Apple et les méthodologies émergentes
 - 8.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything* y EdPuzzle
 - 8.9.2. Gamification: Kahoot et Plickers
- 8.10. Tout le monde peut programmer
 - 8.10.1. *Swift Playgrounds*
 - 8.10.2. Évaluation inopportune

Module 9. L'innovation technologique dans l'éducation

- 9.1. Avantages et inconvénients de l'utilisation de la technologie dans l'éducation
 - 9.1.1. La technologie comme moyen d'éducation
 - 9.1.2. Avantages de l'utilisation
 - 9.1.3. Inconvénients et dépendances
 - 9.1.4. Résumé
- 9.2. La neurotechnologie éducative
 - 9.2.1. Neuroscience
 - 9.2.2. Neurotechnologie
 - 9.2.3. Résumé
- 9.3. Programmation dans le domaine de l'éducation
 - 9.3.1. Avantages de la programmation dans l'éducation
 - 9.3.2. Plate-forme Scratch
 - 9.3.3. Confection du premier "Hola Mundo"
 - 9.3.4. Commandes, paramètres et événements
 - 9.3.5. Exportation de projets
 - 9.3.6. Résumé

- 9.4. Introduction à la *Flipped Classroom*
 - 9.4.1. Ce sur quoi elle est basée
 - 9.4.2. Exemples d'utilisation
 - 9.4.3. Enregistrement vidéo
 - 9.4.4. YouTube
 - 9.4.5. Résumé
- 9.5. Introduction à la gamification
 - 9.5.1. Qu'est-ce que la gamification?
 - 9.5.2. Outils de Gamification
 - 9.5.3. Les Success Stories
 - 9.5.4. Résumé
- 9.6. Introduction à la robotique
 - 9.6.1. L'importance de la robotique dans l'éducation
 - 9.6.2. Arduino (*hardware*)
 - 9.6.3. Arduino (langage de programmation)
 - 9.6.4. Résumé
- 9.7. Introduction à la réalité augmentée
 - 9.7.1. Qu'est-ce que la RA?
 - 9.7.2. Quels sont ses avantages dans l'éducation?
 - 9.7.3. Résumé
- 9.8. Comment développer vos propres applications de RA?
 - 9.8.1. Réalité augmentée
 - 9.8.2. Unity/Vuforia
 - 9.8.3. Exemples d'utilisation
 - 9.8.4. Résumé
- 9.9. Samsung *Virtual School Suitcase*
 - 9.9.1. Apprentissage immersif
 - 9.9.2. Le sac à dos du futur
 - 9.9.3. Résumé
- 9.10. Conseils et exemples d'utilisation en classe
 - 9.10.1. Combinaison d'outils d'innovation en classe
 - 9.10.2. Exemples concrets
 - 9.10.3. Résumé

Module 10. Les TIC comme outil de gestion et de planification

- 10.1. Outils TIC du centre éducatif
 - 10.1.1. Le facteur de perturbation 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. Protection des données
 - 10.1.6. Sécurité
 - 10.1.7. Résumé
- 10.2. Communication
 - 10.2.1. Plans 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
 - 10.2.7. Résumé
- 10.3. Courrier électronique
 - 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. Les règles
 - 10.3.6. Listes de diffusion
 - 10.3.7. Alias
 - 10.3.8. Outils avancés
 - 10.3.9. Résumé
- 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
 - 10.4.5. Résumé

- 10.5. Outil de gestion des 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
 - 10.5.6. Résumé
- 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
 - 10.6.6. Résumé
- 10.7 Réseaux sociaux
 - 10.7.1. Les réseaux sociaux et notre centre
 - 10.7.2. LinkedIn
 - 10.7.3. Twitter
 - 10.7.4. Facebook
 - 10.7.5. Instagram
 - 10.7.6. Résumé
- 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. Soutien technique d'Alexia
 - 10.8.5. Configuration du Centre
 - 10.8.6. Résumé
- 10.9. Permissions et gestion administrative dans Alexia
 - 10.9.1. Autorisations d'accès
 - 10.9.2. Rôles
 - 10.9.3. Facturation
 - 10.9.4. Ventes
 - 10.9.5. Cours de formation
 - 10.9.6. Activités périscolaires et autres services
 - 10.9.7. Résumé

- 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. Anniversaires
 - 10.10.10. Liens
 - 10.10.11. Application mobile
 - 10.10.12. Utilitaires
 - 10.10.13. Résumé



Une opportunité créée pour les professionnels à la recherche d'un programme intensif et efficace pour faire un pas en avant significatif dans leur profession"

06

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement s'utilise, notamment, dans les Écoles de Médecine les plus prestigieuses du monde. De plus, il a été considéré comme l'une des méthodologies les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le ***New England Journal of Medicine***.





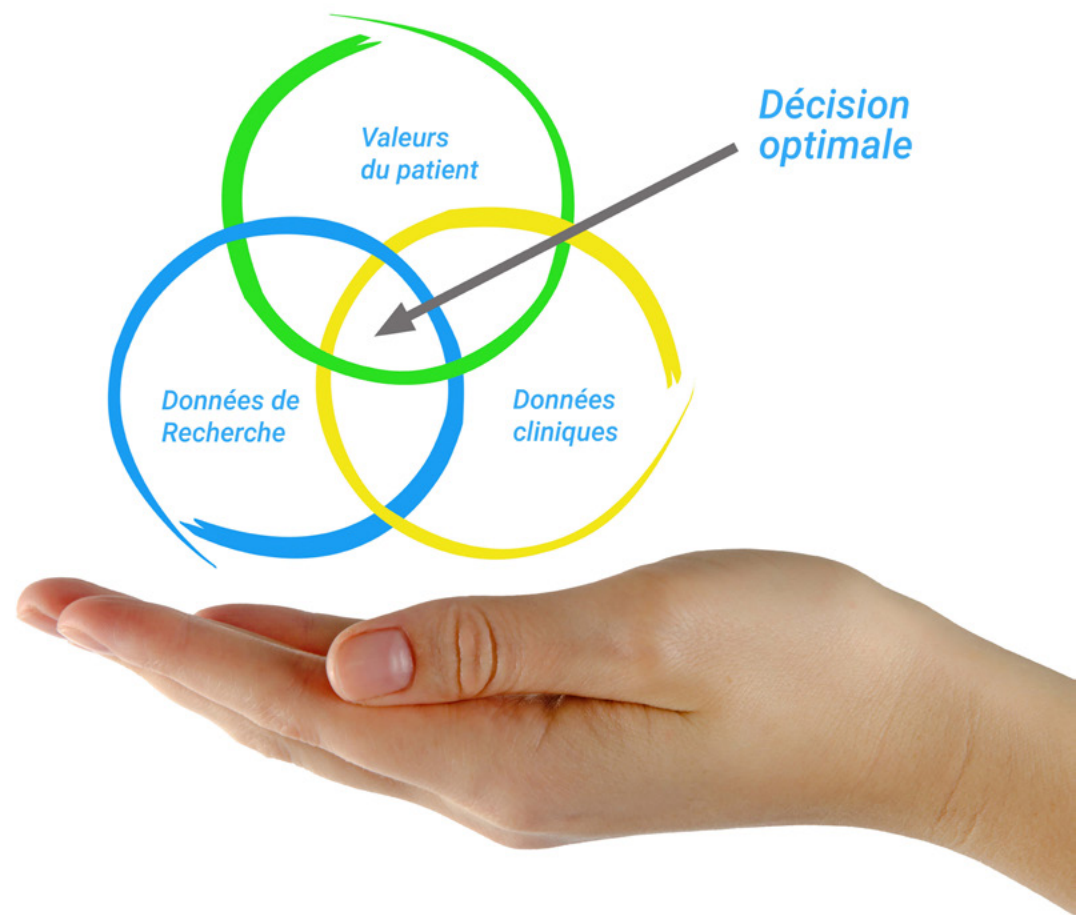
“

Découvrez Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, School nous utilisons la Méthode des cas

Dans une situation donnée, que feriez-vous? Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas simulés, basés sur des situations réelles, dans lesquels ils devront enquêter, établir des hypothèses et, enfin, résoudre la situation. Il existe de nombreuses preuves scientifiques de l'efficacité de cette méthode.

Avec TECH, le professeur, l'enseignant ou le conférencier fait l'expérience d'une méthode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier.



C'est une technique qui développe l'esprit critique et prépare l'éducateur à prendre des décisions, à défendre des arguments et à confronter des opinions.

“

Saviez-vous que cette méthode a été développée en 1912, à Harvard, pour les étudiants en Droit? La méthode des cas consiste à présenter aux apprenants des situations réelles complexes pour qu'ils s'entraînent à prendre des décisions et pour qu'ils soient capables de justifier la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard”

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre réalisations clés:

1. Les professeurs qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale, grâce à des exercices d'évaluation de situations réelles et à l'application des connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques qui permettent à l'éducateur de mieux intégrer ses connaissances dans sa pratique quotidienne.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de l'enseignement réel.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.



Relearning Methodology

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

Cette université est la première au monde à combiner des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, combinant un minimum de 8 éléments différents dans chaque leçon, ce qui constitue une véritable révolution par rapport à la simple étude et analyse de cas.

L'éducateur apprendra à travers des cas réels et la résolution de situations complexes dans des environnements d'apprentissage simulés.

Ces simulations sont développées à l'aide de logiciels de pointe pour faciliter l'apprentissage immersif.





Selon les indicateurs de qualité de la meilleure université en ligne du monde hispanophone (Columbia University). La méthode Relearning, à la pointe de la pédagogie mondiale, a réussi à améliorer le niveau de satisfaction globale des professionnels finalisant leurs études.

Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 85.000 éducateurs avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialisations. Notre méthodologie d'enseignement est développée dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique.

Selon les normes internationales les plus élevées, la note globale de notre système d'apprentissage est de 8,01.

Ce programme offre le meilleur matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH online. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Techniques et procédures éducateurs en vidéo

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



Résumés interactifs

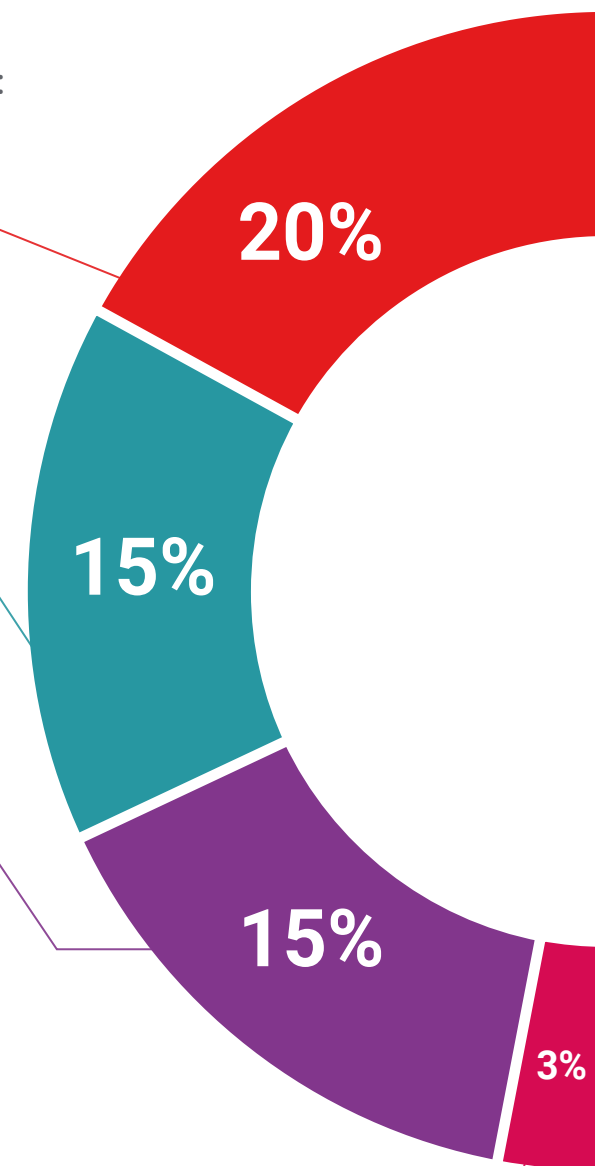
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

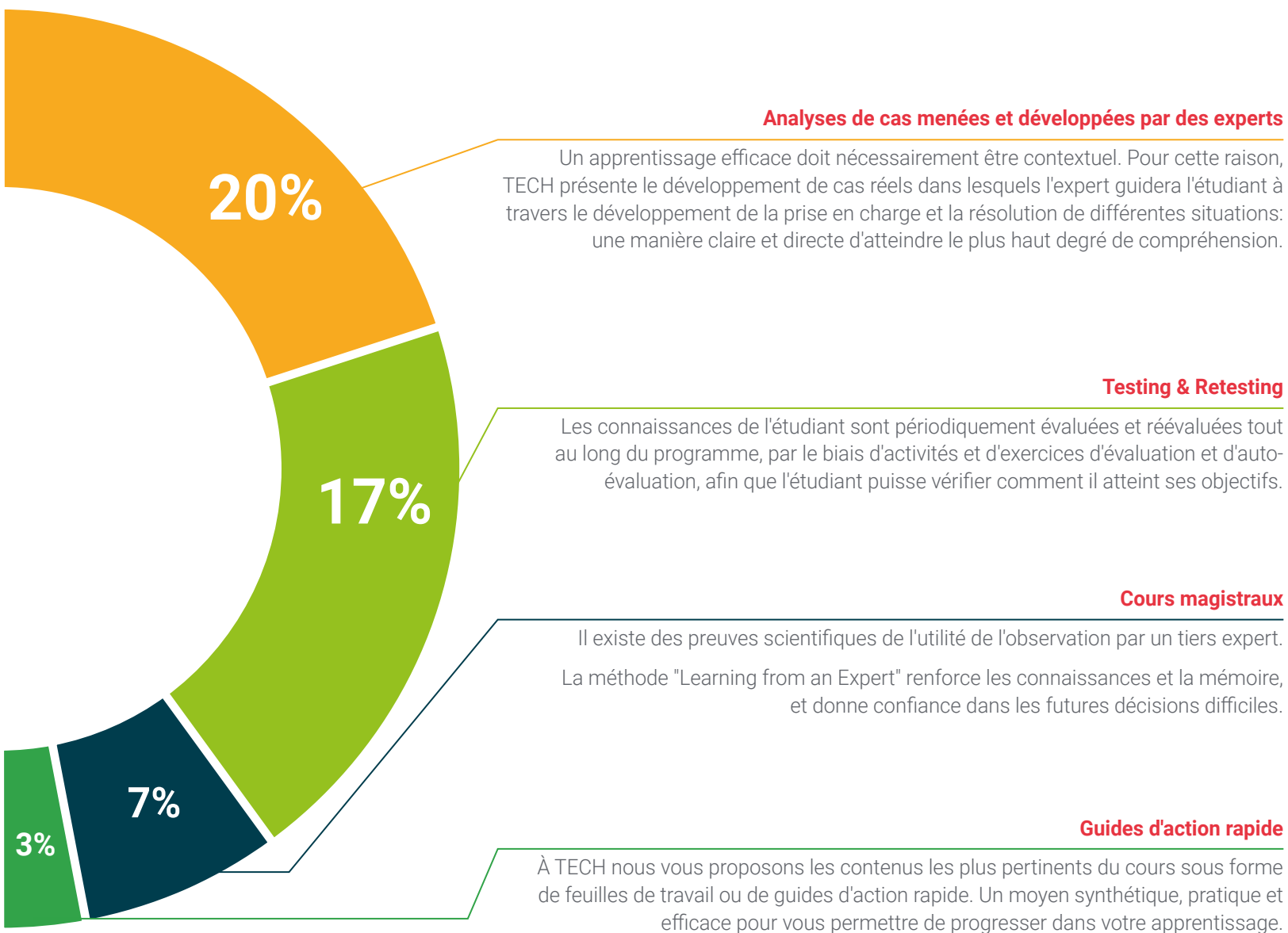
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





07 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé délivré par TECH Global University.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme universitaire
sans avoir à vous soucier des
voyages ou de la paperasserie"*

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Mastère Spécialisé en Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux** 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.



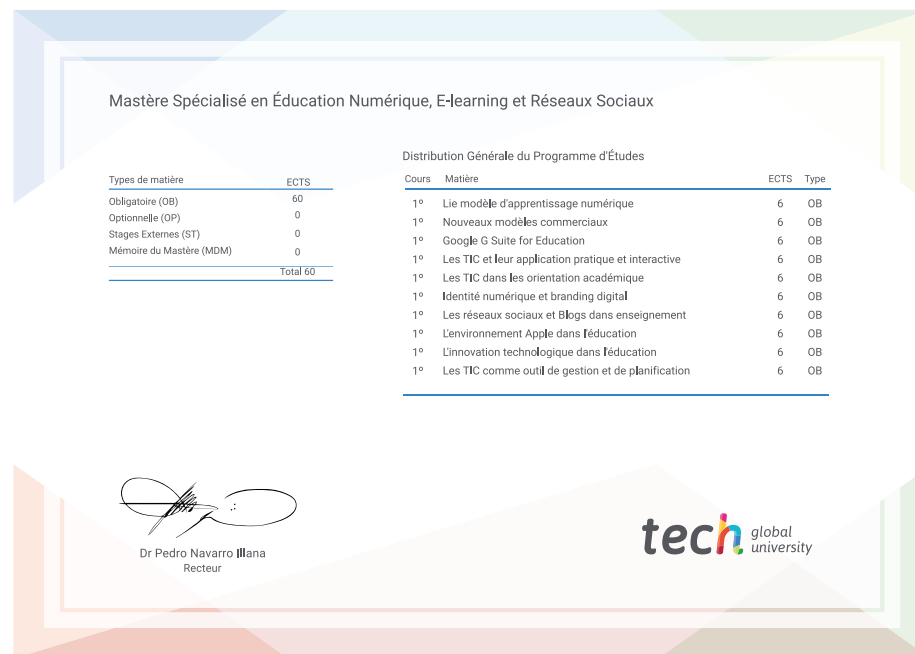
Ce diplôme propre de **TECH Global University** est un programme européen de formation continue et d'actualisation professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit le programme.

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux**

Modalité: **en ligne**

Durée: **7 mois**

Accréditation: **60 ECTS**





Mastère Spécialisé
Éducation Numérique,
E-learning et Réseaux
Sociaux

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 7 mois
- » Qualification: TECH Global University
- » Accréditation: 60 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé

Éducation Numérique, E-learning et Réseaux Sociaux

