

Mastère Spécialisé Flipped Classroom





Mastère Spécialisé Flipped Classroom

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès web: www.techtitute.com/fr/education/master/master-flipped-classroom

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 32

07

Diplôme

page 40

01

Présentation

Le système d'éducation classique cède la place à d'autres modèles pédagogiques très éloignés du concept classique de l'enseignant donnant une classe magistrale avec des étudiants écoutant attentivement. En revanche, de nouvelles méthodes d'apprentissage prennent de l'ampleur. Il existe actuellement un large éventail de méthodologies, mais le modèle basé sur la classe inversée a été particulièrement populaire. Cette nouvelle méthode dit au revoir à l'étudiant en tant que sujet passif et accueille des sessions où la participation et le débat prédominent, où les enseignants et les étudiants sont des sujets actifs. Des sessions avec lesquelles on obtient de bons résultats académiques, mais qui nécessitent, pour leur mise en œuvre, des professionnels de l'enseignement très proactifs et spécialisés. Ce programme 100% en ligne propose, sur la base des connaissances d'une équipe pédagogique spécialisée, les concepts clés pour concevoir des classes de ces caractéristiques, ainsi que les outils numériques nécessaires à un apprentissage réussi et avant-gardiste.



“

Grâce à ce Mastère Spécialisé, vous serez en mesure d'appliquer avec succès le modèle Flipped Classroom dans vos classes. Inscrivez-vous maintenant"

Les professionnels de l'enseignement ont aujourd'hui la possibilité d'enseigner leurs matières en utilisant des méthodologies différentes qui sont vraiment attrayantes pour les étudiants et qui, en outre, changent complètement le concept traditionnel de l'enseignement dans les centres éducatifs. Les nouvelles technologies, associées à des idées novatrices, ont permis l'émergence de modèles tels que la *Flipped Classroom*, où la session ne commence pas nécessairement dans la salle de classe, mais au domicile des élèves.

Résoudre des problèmes, encourager la créativité, la coopération, favoriser les talents ou travailler sur l'inclusion ne sont que quelques-uns des objectifs que les enseignants peuvent prévoir lorsqu'ils mettent en œuvre ce modèle dans leurs séances. Depuis que les enseignants Jonathan Bergman et Aaron Sams de la Woodland Park High School du Colorado ont créé la classe inversée, ce modèle s'est développé et est appliqué dans des écoles du monde entier. Ainsi, le professionnel de l'enseignement qui souhaite progresser dans le domaine académique devrait connaître ce modèle, dont les résultats positifs démontrent son efficacité dans l'apprentissage des élèves à différents stades de leur développement éducatif.

TECH offre avec ce Mastère Spécialisé les connaissances les plus avancées dans ce domaine, grâce à une équipe spécialisée dans ce modèle et avec un parcours professionnel qui se reflète dans le syllabus qui compose ce programme. Grâce à des résumés vidéo, des résumés interactifs, des lectures spécialisées ou des simulations de cas réels, les étudiants qui participent à ce programme approfondiront la mise en œuvre de ce modèle, son application avec d'autres méthodologies et la gestion des élèves en classe, ainsi que les TIC nécessaires pour pouvoir réaliser des sessions productives et dynamiques.

Une qualification qui est également enseignée 100% en ligne et à laquelle les étudiants peuvent accéder quand et où ils le souhaitent. Tout ce dont ils ont besoin, c'est d'un appareil électronique pour se connecter au campus virtuel où les derniers contenus sur le modèle de la *Flipped Classroom* sont disponibles 24 heures sur 24.

Ce Mastère Spécialisé en **Flipped Classroom** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont :

- Le développement d'études de cas présentées par des experts en *Flipped Classroom*
- Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- Des exercices où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage.
- Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Progresser dans votre carrière professionnelle en appliquant un modèle attractif et participatif, dans lequel vous obtiendrez l'implication de vos élèves. Inscrivez-vous maintenant"

“

Vous voulez faire une Escape Room avec vos élèves ? Cette qualification vous fournit tous les outils nécessaires pour rendre l'apprentissage plus amusant"

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Mastère Spécialisé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Plongez dans le modèle de la Flipped Classroom grâce à une qualification qui vous offre flexibilité et commodité. Cliquez et inscrivez-vous.

Allez plus loin dans vos cours et créez des supports interactifs innovants grâce aux connaissances en ressources numériques que vous apporte ce Mastère Spécialisé.



02

Objectifs

À la fin de la formation de 12 mois, les étudiants auront acquis les connaissances nécessaires pour progresser dans leur domaine professionnel en appliquant correctement le modèle *Flipped Classroom* dans leurs cours. Ainsi, ils seront en mesure de connaître tous les outils numériques nécessaires à la réalisation d'une session en la combinant avec d'autres méthodologies et d'évaluer correctement le processus d'apprentissage. Une équipe de professionnels spécialisés guidera les étudiants pour progresser avec succès dans ce domaine d'enseignement.



“

Vous serez en mesure de résoudre tout problème qui se présente dans la classe en appliquant le modèle de la classe inversée”



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 s'auto-évaluer en utilisant des outils numériques et des rubriques.
- ♦ Concevoir une *Flipped Classroom* ou classe inversée
- ♦ Comprendre l'importance des méthodologies d'apprentissage actif dans la *Flipped Classroom* et comment la *Flipped Classroom* contribue à améliorer les autres méthodologies.
- ♦ Savoir ce qu'est le modèle de *Flipped Classroom*
- ♦ Comprendre son intégration dans le changement méthodologique de l'éducation.
- ♦ Analyser les points forts du modèle, les difficultés qui peuvent survenir et la manière de les résoudre.
- ♦ Apprendre les outils et leur utilisation pour la création de vidéos et de matériel à utiliser dans la *Flipped Classroom*
- ♦ Apprendre et découvrir les jeux et la gamification comme forme d'apprentissage liée à la *Flipped Classroom*





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.
- ♦ Comprendre le rôle des élèves et des familles dans le modèle de *la classe inversée*.
- ♦ Découvrir les avantages de la *Flipped Classroom* grâce à la diversité de la classe
- ♦ Identifier les différences entre l'enseignement traditionnel et la *Flipped Classroom*
- ♦ Vérifier le lien entre le modèle de *Flipped Classroom* et la taxonomie de Bloom

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

- ♦ Savoir ce qu'est l'apprentissage coopératif
- ♦ Visualiser les problèmes qu'elle pose et ses solutions
- ♦ Créer un contexte de coopération
- ♦ Connaître les trois piliers de l'apprentissage coopératif : l'interdépendance positive, la responsabilité individuelle et la participation égale.
- ♦ Comprendre quand je dois utiliser un modèle coopératif ou un autre
- ♦ Connaître quelques techniques simples et complexes de CA
- ♦ Comprendre les différents types d'évaluation

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

- ♦ Comment développer le modèle FC chez les étudiants
- ♦ Apprendre à résoudre des problèmes éventuels
- ♦ Préparer le contenu du FC
- ♦ Savoir comment travailler avec le modèle FC uniquement en classe
- ♦ Travailler avec des outils de motivation

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

- ♦ Connaître les caractéristiques les plus importantes pour la création de ses propres vidéos
- ♦ Connaître les outils numériques pour la création et l'édition de ses propres vidéos.
- ♦ Pour apprendre à faire une FC avec peu de technologie
- ♦ Découvrir des outils pour le matériel externe

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
- ♦ Identifier les mécanismes de la gamification
- ♦ Utiliser les outils numériques dans la gamification
- ♦ Intégrer la gamification dans la classe et dans les contenus
- ♦ Repérer les jeux et les jeux vidéo pour la gamification dans l'apprentissage
- ♦ Construire la gamification et les jeux

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

- ♦ Améliorer la logique et l'ingéniosité des élèves
- ♦ Connaître les formats existants
- ♦ Apprendre à utiliser des outils pour une *escape room*
- ♦ Découvrir les valeurs éducatives d'une *escape room*

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

- ♦ Enseigner par le biais de questions et de défis
- ♦ Améliorer les différentes méthodologies avec le FC
- ♦ Apprendre à connaître les méthodologies inductives
- ♦ Travailler avec des méthodologies inductives et FC





Module 8. Créer du matériel graphique, *flipped* n'est pas seulement de la vidéo. Concevoir un PLE (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
- ♦ Encourager l'apprentissage actif par les étudiants qui cherchent et s'informent afin de réaliser l'apprentissage.
- ♦ Travailler avec des outils de motivation

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
- ♦ Connaître l'importance des systèmes de gestion de l'apprentissage
- ♦ Concevoir une unité *Flipped*
- ♦ Évaluation du *Flipped Learning*

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
- ♦ Évaluer de manière ludique
- ♦ Réflexion sur la définition des objectifs d'apprentissage
- ♦ Valoriser l'importance du retour d'information pour l'amélioration du processus d'apprentissage.

03

Compétences

La structure de ce Mastère Spécialisé a été conçue pour que le professionnel de l'enseignement acquière les compétences et les aptitudes nécessaires à la mise en œuvre du modèle *Flipped Classroom*, dans sa classe, ce qui lui permettra d'obtenir un meilleur apprentissage de la part des élèves pendant le temps le plus long possible en classe. A cet effet, des études de cas développées par l'équipe pédagogique qui enseigne ce diplôme sont , disponibles.





“

Grâce à ce programme, vous acquerez les compétences nécessaires pour créer du contenu gamifié en classe”



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
- ♦ Être capable d'intégrer les connaissances et faire face à la complexité de la formulation de jugements basés sur des informations incomplètes ou limitées, y compris des réflexions sur les responsabilités sociales et éthiques liées à l'application des connaissances et jugements
- ♦ Communiquer vos résultats - ainsi les connaissances et le raisonnement qui les sous-tendent aux publics spécialisés et non spécialisé de manière simple et sans ambiguïté.
- ♦ Posséder les compétences d'apprentissage qui leur permettront de poursuivre leurs études d'une manière largement autonome





Compétences spécifiques

- ♦ Être capable de connaître le modèle FC en profondeur
- ♦ Être capable d'appliquer le modèle FC avec d'autres méthodologies actives en classe.
- ♦ Être en mesure de créer une classe inversée ou une FC
- ♦ Être capable de créer son propre contenu pour une classe inversée ou FC
- ♦ Être capable de gamifier les contenus à travailler
- ♦ Apprenez à créer une *escape room* pour développer les capacités mentales, la créativité et l'esprit critique.
- ♦ Être capable de créer du matériel graphique avec différents outils
- ♦ Acquérir des compétences en TIC
- ♦ Apprenez à programmer et à planifier à l'aide du modèle FC.
- ♦ Apprenez à évaluer d'une manière différente



Évaluez vos élèves de manière amusante avec des jeux comme Kahoot, Socrative ou EdPuzzle"

04

Direction de la formation

La direction et le corps enseignant de ce diplôme universitaire ont été sélectionnés par TECH pour offrir aux étudiants un enseignement de qualité en phase avec l'actualité universitaire. C'est pourquoi les diplômés trouveront dans ce Mastère Spécialisé un corps enseignant spécialisé dans la mise en pratique du modèle *Flipped Classroom* en classe à différents stades éducatifs. Une équipe soudée qui répondra également à toutes vos questions sur le programme de ce cursus 100% en ligne.





“

TECH a réuni la meilleure équipe spécialisée dans la classe inversée pour vous offrir les connaissances que vous recherchez. Inscrivez-vous maintenant”

Direction



M. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Professeur d'éducation physique, créateur de l' *App Flipped Primary*
- ♦ Enseignant de l'école primaire. École Padre Dehon
- ♦ Créateur de l' *App Flipped Primary*
- ♦ Enseignant collaborateur *Ineverycrea*
- ♦ Ambassadeur de Genially
- ♦ Google Trainer
- ♦ Coach *Edpuzzle*
- ♦ Enseignant spécialisé en éducation physique. Université d'Alicante
- ♦ Experto en *Flipped Classroom* (niveau I *Flipped Learning* et formateur *Flipped Learning*)
- ♦ TOP-100 des enseignants du monde entier spécialisés dans l'apprentissage accéléré

Professeurs

M. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Enseignant spécialisé dans l'enseignement primaire, niveau I de l'apprentissage inversé *Flipped Learning*
- ♦ Enseignant en Éducation Primaire. Collège San José Cluny en Novelda
- ♦ *Flipped Learning* de niveau I
- ♦ Application *app Flipped Primary*
- ♦ *Edpuzzle Coach* Inclut 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.

Mme Payá López, Miriam

- ♦ Professeur d'anglais spécialisé dans les TIC
- ♦ Professeur d'école primaire, spécialiste en langue étrangère (anglais). École Padre Dehon
- ♦ Diplôme, professeur de langue étrangère (anglais). Université d'Alicante
- ♦ Spécialiste de la pensée visuelle



05

Structure et contenu

Le programme de ce Mastère Spécialisé a été conçu par des enseignants spécialisés ayant une expérience de l'enseignement selon le modèle de la *Flipped Classroom*. Les étudiants pourront ainsi apprendre d'experts comment mettre en œuvre une classe inversée, les outils nécessaires, ainsi que le système de création et d'évaluation du contenu. Le matériel multimédia qui compose ce syllabus, ainsi que les études de cas, seront d'une grande utilité aux étudiants qui cherchent à faire progresser leur carrière professionnelle dans le domaine universitaire.





“

Un programme d'études qui vous fournira les outils et les mécanismes dont vous avez besoin pour mettre en œuvre le modèle de la classe inversée"

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 ou classe alternée
 - 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. 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. Modalité "*Flip in Class*"
 - 3.4.2. Raisons de l'utiliser
 - 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 la *Flipped Classroom* fonctionne 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 une vidéo efficace
 - 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. Des vidéos enrichissantes
 - 4.2.6. Le caractère concret de la vidéo
- 4.3. Création de vidéos avec un mobile, une *tablette*
 - 4.3.1. Comment créer des vidéos ?
 - 4.3.2. Montage vidéo
- 4.4. Créer une vidéo avec une capture 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 de gadgets numériques
 - 4.6.1. Polyvalence
 - 4.6.2. Facilité d'utilisation

- 4.6.3. Coûts
- 4.7. Autres éléments importants de la création et du montage vidéo
 - 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. Classifications
 - 5.2.2. Badges et diplômes
 - 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. Autre
- 5.5. Gamification et jeux sérieux
 - 5.5.1. Les jeux 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 applications
 - 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. Esthétiques
 - 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. Esthétiques
 - 5.9.5. Évaluation

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

- 6.1. Histoire de la *Escape Room*
 - 6.1.1. D'où vient-il ?
 - 6.1.2. Popularité
- 6.2. Connaître le format
 - 6.2.1. Quand le faire ?
 - 6.2.2. *Escape room* d'intérieur
 - 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. Tests
- 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. Contenus
 - 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 *la 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. Instruction 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 (Problem Based Learning, PBL)
 - 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. Créer du matériel graphique, *flipped* n'est pas seulement de la vidéo. Concevoir un PLE (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. Genially
- 8.4. Codes QR
 - 8.4.1. Utilisations pédagogiques
 - 8.4.2. Création de codes QR
- 8.5. Infographies
 - 8.5.1. Pictochart
 - 8.5.2. Canva
- 8.6. Cartes mentales
 - 8.6.1. GonConqr
 - 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

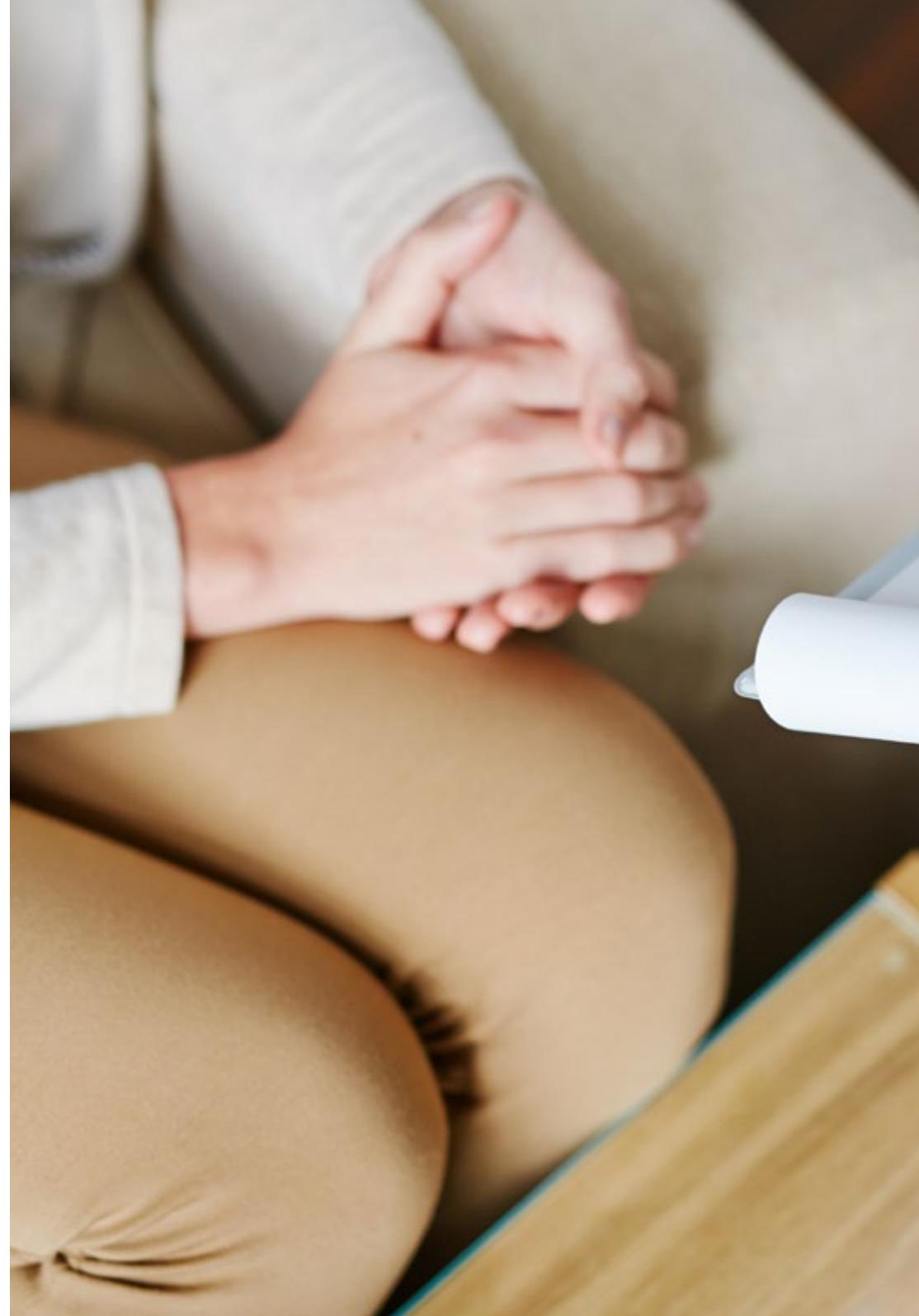
- 8.9. Travailler avec des PDF
- 8.9.1. Perrusall

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. Addittio
 - 10.7.1. Description de l'outil
 - 10.7.2. Apprendre à gérer la classe avec Addittio
- 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

“ Le système de Relearning de ce diplôme réduira le nombre d'heures d'étude et vous permettra de progresser de manière plus fluide dans le cursus”

06

Méthodologie

Cette formation vous propose une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **Le 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 Méthodes les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le *New England Journal of Medicine*.





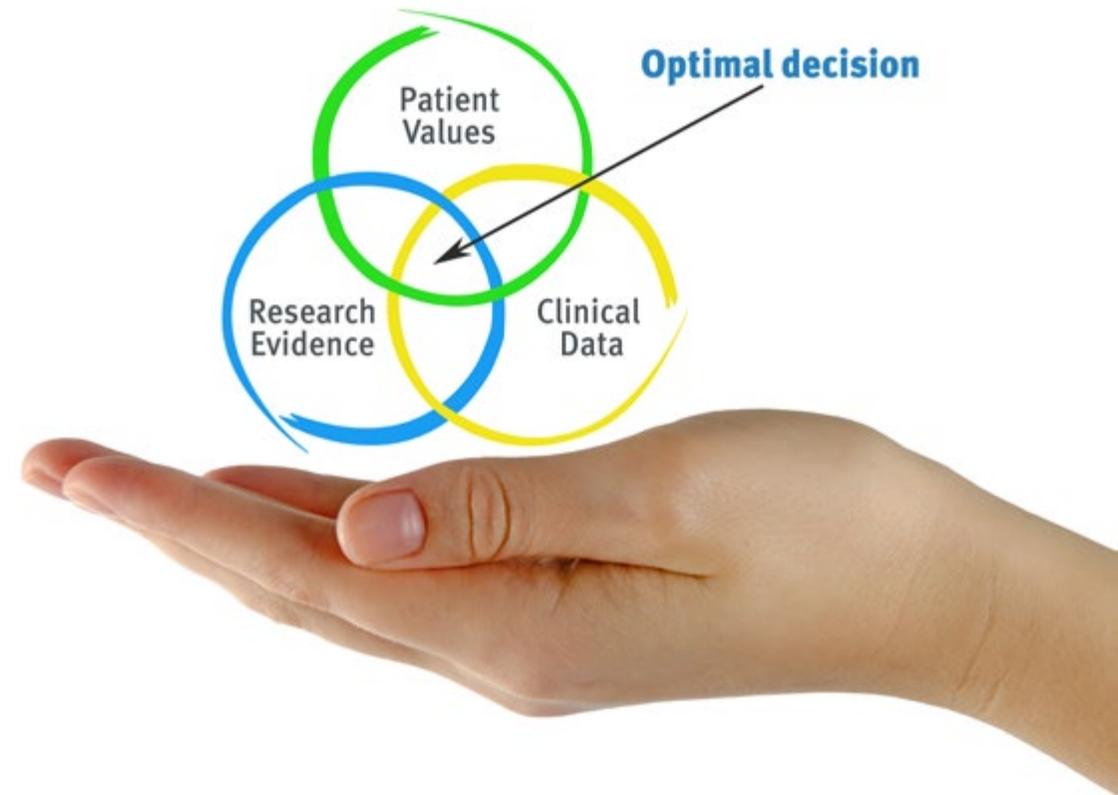
“

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 exigent la 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 prouvant 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 consistait à leur présenter des situations réelles complexes pour qu'ils prennent des décisions et justifient 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 est la première Université au monde à combiner les case studies avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui combine 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

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. 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, nous combinons 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 les meilleurs matériels éducatifs, préparés à l'intention des 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. Ils sont élaborés à l'aide des dernières techniques ce qui nous permet de vous offrir une grande qualité dans chacun des supports que nous partageons avec vous.



Techniques et procédures d'éducation en vidéo

TECH apporte aux étudiants les techniques les plus innovantes, avec les dernières avancées pédagogiques, à la pointe 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

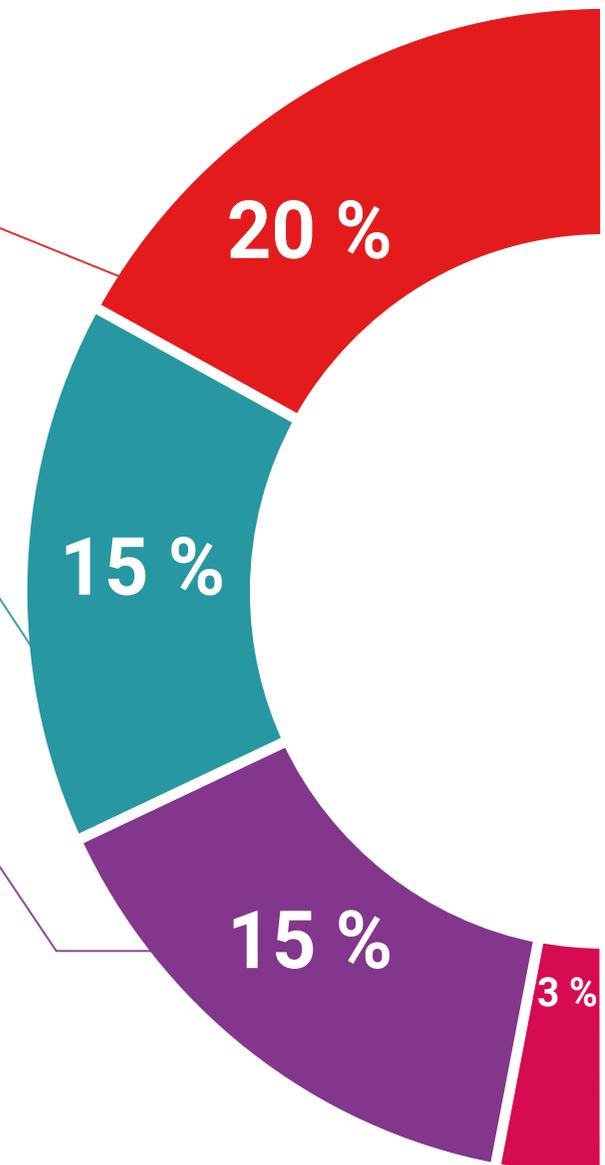
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

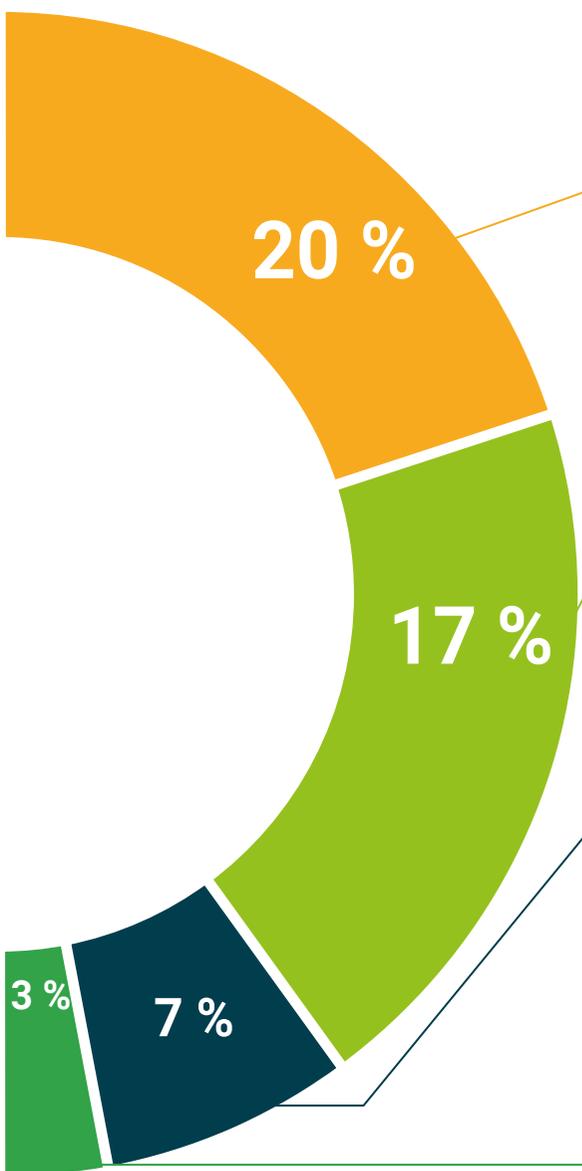
Ce système unique de formation à la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans notre bibliothèque virtuelle TECH, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation :





Analyses de cas menées et développées par des experts

Un apprentissage efficace doit nécessairement être contextuel. Pour cette raison, TECH présente le développement de cas réels dans lesquels l'expert guidera l'étudiant à travers le développement de la prise en charge et la résolution de différentes situations : une manière claire et directe d'atteindre le plus haut degré de compréhension.



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.
Apprendre d'un expert renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance dans les futures décisions difficiles.



Guides d'action rapide

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



07

Diplôme

Ce Mastère Spécialisé en Flipped Classroom 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 Université Technologique.



“

Réussissez cette spécialisation et obtenez votre diplôme universitaire sans les tracas du voyage ou de la bureaucratie"

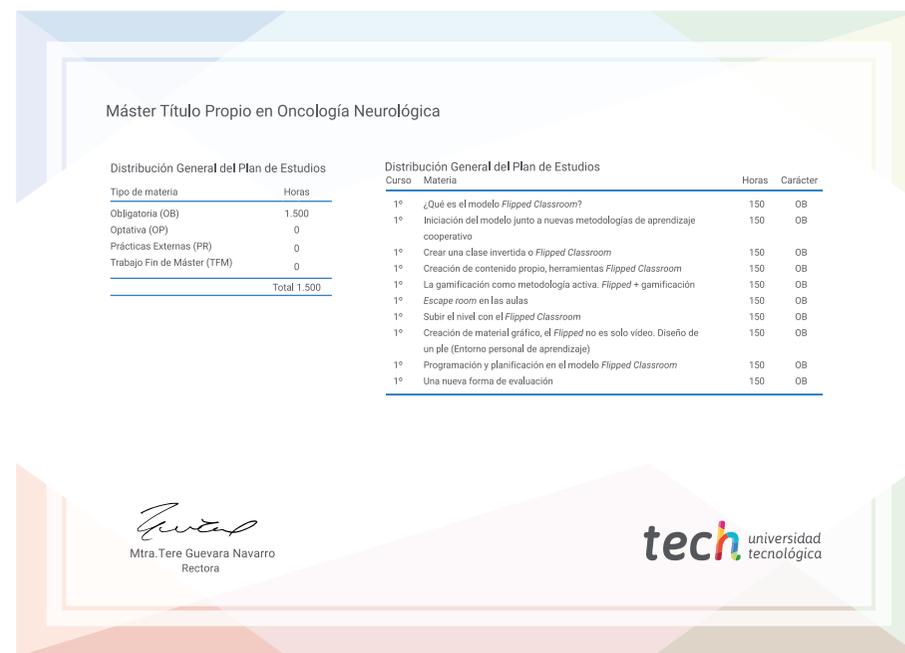
Ce **Mastère Spécialisé en Flipped Classroom** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Une fois que l'étudiant aura réussi les évaluations, il recevra par courrier postal avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Mastère Spécialisé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue dans le Mastère Spécialisé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Flipped Classroom**

N.º d'Heures Officielles : **1.500 h.**



*Apostille de la Haye Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier celui-ci doit posséder l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.



Mastère Spécialisé Flipped Classroom

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé Flipped Classroom

