

Mastère Spécialisé

Gamification et Ressources
Numériques





Mastère Spécialisé

Gamification et Ressources Numériques

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/education/master/master-gamification-ressources-numeriques

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Direction de la formation

page 20

05

Structure et contenu

page 26

06

Méthodologie

page 36

07

Diplôme

page 44

01

Présentation

L'apprentissage par le jeu est de plus en plus accepté par la communauté éducative en raison des résultats positifs obtenus par les étudiants, qui sont en mesure d'acquérir des connaissances d'une manière plus attrayante et motivante, tout en intégrant beaucoup mieux ces concepts. De plus, les nouvelles technologies déjà incluses dans la classe fournissent des compétences numériques et des outils multiples avec la gamification comme axe de connexion avec l'élève. Le professionnel de l'enseignement qui souhaite progresser dans son domaine professionnel doit connaître les techniques et les stratégies méthodologiques les plus efficaces utilisées aujourd'hui. Un savoir qui sera transmis dans ce diplôme 100% en ligne par l'équipe pédagogique spécialisée, qui fournira une foule de ressources ennemies de l'ennui à transférer en classe, quelle que soit la matière enseignée.





“

Voulez-vous créer des jeux attrayants et vraiment efficaces pour vos élèves ? Ce Mastère Spécialisé vous offre les outils de gamification les plus efficaces. Inscrivez-vous maintenant”

Il est clair que nous vivons une époque nouvelle et que le professionnel de l'enseignement est confronté en classe à des élèves totalement différents, qui sont attirés par les nouvelles technologies et qui sont motivés d'une manière différente. L'introduction d'éléments ludiques en classe n'est pas nouvelle, mais elle a connu un essor important ces dernières années, accompagnée de ressources numériques.

Le professionnel de l'enseignement doit connaître les outils technologiques et utiliser les techniques de gamification les plus efficaces, compte tenu de leurs avantages. Dans ce processus d'enseignement, la connaissance de la dynamique et des jeux appliqués aux compétences et aux aptitudes que l'on souhaite promouvoir chez les élèves est essentielle. Ce Mastère Spécialisé, avec une approche théorique-pratique, fournit les informations les plus récentes dans le domaine de la gamification et des ressources numériques utilisées en classe. À cet effet, TECH Global University dispose d'une équipe d'enseignants spécialisés ayant une grande expérience du secteur, ce qui permettra aux étudiants de progresser avec des enseignants compétents dans leur domaine professionnel.

L'apprentissage par le jeu, le rôle des enseignants eux-mêmes, l'organisation des écoles autour des ressources numériques, les avantages et les limites des activités ludiques, ainsi que leur application en entreprise sont autant de points abordés dans ce diplôme. Un programme où les études de cas seront d'une grande pertinence, puisqu'un module entier est consacré à la fourniture d'exemples réussis qui peuvent être facilement appliqués en classe.

Le professionnel de l'enseignement est donc face à une excellente opportunité d'acquérir un apprentissage intensif, en fonction de ses besoins actuels et par le biais d'une qualification 100% en ligne. TECH Global University propose un programme qui permet aux étudiants d'accéder au syllabus quand et où ils le souhaitent. Tout ce dont vous avez besoin est un appareil électronique (ordinateur, *tablette* ou téléphone mobile) avec lequel vous pouvez vous connecter au campus virtuel pour visualiser ou télécharger le contenu multimédia proposé par ce programme. Une option académique flexible, compatible avec les responsabilités les plus exigeantes.

Ce **Mastère Spécialisé en Gamification et Ressources Numériques** contient le programme d'éducation le plus complet et le plus récent du marché. Ses principales caractéristiques sont :

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en éducation et en gamification.
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation 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



Avec cette qualification, vous atteindrez des objectifs, consoliderez des concepts, enseignerez la coopération à vos élèves et tout cela par le jeu"

“

Inscrivez-vous à une formation qui vous donnera les outils et les stratégies dont vous avez besoin pour maintenir la motivation de vos élèves.

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.

Il donne un aperçu visuel et dynamique du rôle des enseignants dans l'école dite numérique.

Faites évoluer votre carrière grâce à la maîtrise de l'apprentissage par le jeu. Inscrivez-vous maintenant.



02

Objectifs

Ce programme a été conçu pour offrir aux étudiants tous les outils disponibles pour la mise en œuvre de projets de gamification en classe, de leur création à leur gestion, en profitant également des nombreuses ressources numériques existantes. À cette fin, le personnel enseignant qui dispense ce diplôme apportera ses vastes connaissances à travers le contenu multimédia auquel le diplômé aura accès 24 heures sur 24.





L'équipe pédagogique de ce programme vous guidera pour appliquer les meilleures stratégies de gamification dans votre centre éducatif"



Objectifs généraux

- ♦ Identifier les hypothèses psychopédagogiques des innovations en matière de gamification et de ressources numériques.
- ♦ Concevez vos propres gamifications et jeux, tant pour un usage privé que commercial.
- ♦ Sélectionner les jeux qui peuvent être utilisés dans GBL en fonction de nos besoins et de nos objectifs.
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les environnements professionnels
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les environnements universitaires
- ♦ Gestion des équipes par la gamification
- ♦ Mener la transition numérique dans vos centres
- ♦ Identifier les éléments de la nouvelle école numérique
- ♦ Transformer vos salles de classe pour vous adapter au nouveau paradigme éducatif
- ♦ Compléter un portfolio d'innovations en matière de gamification, d'Apprentissage par le jeu et de ressources numériques.



Vous atteindrez vos objectifs grâce aux outils que TECH vous fournit TECH Global University dans ce diplôme universitaire"





Objectifs spécifiques

Module 1 Mise en place du conseil : aspects psycho-pédagogiques

- ♦ Appliquer les connaissances acquises en termes d'évaluation directe et indirecte de l'apprentissage, avec une bonne base théorique, afin de résoudre tout problème survenant dans l'environnement de travail, en s'adaptant aux nouveaux défis liés à leur domaine d'étude.
- ♦ Intégrer les connaissances acquises sur la technologie éducative, ainsi que réfléchir aux implications de la pratique professionnelle, en y appliquant des valeurs personnelles, améliorant ainsi la qualité du service offert.
- ♦ Développer des compétences d'auto-apprentissage qui leur permettront de se former en permanence pour accomplir au mieux leur travail.

Module 2. Principes fondamentaux de la gamification. Comment gamifier et ne pas mourir en essayant

- ♦ Différencier les différentes dynamiques liées à la gamification.
- ♦ Reconnaître les différents mécanismes qui composent la gamification.
- ♦ Distinguez les types de joueurs selon les différents auteurs.
- ♦ Analyser les trois facteurs clés qui démontrent la finalité d'un processus gamifié
- ♦ Découvrez les avantages de la gamification dans différents environnements.
- ♦ Identifier les différences entre gamification et ludification

Module 3. Éléments et mécanismes du jeu

- ♦ Expliquer l'évolution des jeux
- ♦ Décrire les différents types de jeux
- ♦ L'application des jeux vidéo en classe
- ♦ Appliquer des techniques de renforcement de l'esprit d'équipe
- ♦ Développer des stratégies de *Team Building* dans les entreprises

Module 4. Gamification et Apprentissage par le Jeu (Game Based Learning - GBL)

- ♦ Évaluer l'application des principaux jeux de société dans le GBL
- ♦ Établir des tableaux de compétences à leur intention
- ♦ Gérer les tâches de manière ludique
- ♦ Définir des stratégies et des outils pour le suivi des actions
- ♦ Acquérir des stratégies pour favoriser la cohésion de l'équipe.

Module 5. La gamification dans l'entreprise. RH, marketing, ventes

- ♦ Développer des stratégies de motivation à travers des défis partagés
- ♦ Appliquer des outils pour favoriser la collaboration numérique
- ♦ Définir des stratégies pour favoriser la motivation dans un groupe de travail
- ♦ Augmenter la capacité à analyser le fonctionnement d'un groupe.
- ♦ Aborder les tâches répétitives d'une manière différente

Module 6. La gamification en entreprise II : la gestion d'équipe



- ♦ Gérer l'environnement de travail de la manière la plus efficace et fonctionnelle possible.
- ♦ Acquérir des stratégies pour générer une gamification de qualité.
- ♦ Transformer un panneau de contrôle en un scénario entièrement gamifié
- ♦ Travailler avec des applications web et des apps pour gérer le développement du travail basé sur la gamification.
- ♦ Acquérir des stratégies pour l'utilisation de différents éléments de gamification.
- ♦ Développer des tâches individuelles et leurs rubriques
- ♦ Développer des tâches collectives et leurs rubriques

Module 7. Comment organiser une école numérique

- ♦ Création de scripts/présentations pour les vidéos de la *Flipped Classroom*
- ♦ Utilisation d' *Explain Everything* pour créer des collections de vidéos
- ♦ Utiliser des stratégies qui permettent aux élèves de travailler à la fois individuellement et collectivement.
- ♦ Développer des mécanismes de gamification
- ♦ Réaliser une vidéo narrative
- ♦ Créer des outils de surveillance
- ♦ Conception des récompenses

Module 8. Nouvelle époque, nouveaux étudiants

- ♦ Créer du contenu dans EdPuzzle
- ♦ Créer des tâches dans EdPuzzle
- ♦ Utilisation d'outils de conception pour produire des jeux *Print and Play*
- ♦ Créer et gérer une chaîne YouTube
- ♦ Créer et gérer un *podcast*

Module 9. L'enseignant dans l'école numérique

- ♦ Connaître les différentes plateformes numériques de communication entre les enseignants et les élèves.
- ♦ Créer un contenu multimédia innovant pour la classe

Module 10. Cas pratiques

- ♦ Créer du matériel dans Moodle
- ♦ Créer des tâches dans Moodle
- ♦ Création de matériel et de devoirs dans Google Classroom
- ♦ Création de supports et de tâches dans iTunes U



*Une expérience éducative unique,
clé et décisive pour stimuler votre
développement professionnel et
sauter le pas”*

03

Compétences

Après avoir passé les évaluations du Mastère Spécialisé en Gamification et Ressources Numériques, le professionnel aura acquis les compétences professionnelles nécessaires pour une praxis de qualité et actualisée en fonction des dernières tendances.





“

Soyez un enseignant avec des compétences numériques, capable d'appliquer les techniques les plus efficaces à travers les jeux, grâce à ce diplôme universitaire"



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
- ♦ Les étudiants doivent être capables d'appliquer leurs connaissances acquises et leurs compétences en matière de résolution de problèmes dans des environnements nouveaux ou non familiers, dans des contextes plus larges (ou multidisciplinaires) liés à leur domaine d'étude
- ♦ Les élèves sont capables d'intégrer des connaissances et de faire face à la complexité de la formulation de jugements fondés sur des informations incomplètes ou limitées, y compris des réflexions sur les responsabilités sociales et éthiques associées à l'application de leurs connaissances et jugements
- ♦ Que les étudiants soient capables de communiquer leurs conclusions ainsi, que les connaissances ultimes et le raisonnement qui les motivent - à un public de spécialistes et de non-spécialistes- de manière claire et sans ambiguïté
- ♦ Les étudiants possèdent les compétences d'apprentissage qui leur permettent de poursuivre leurs études de manière largement autodirigée ou autonome

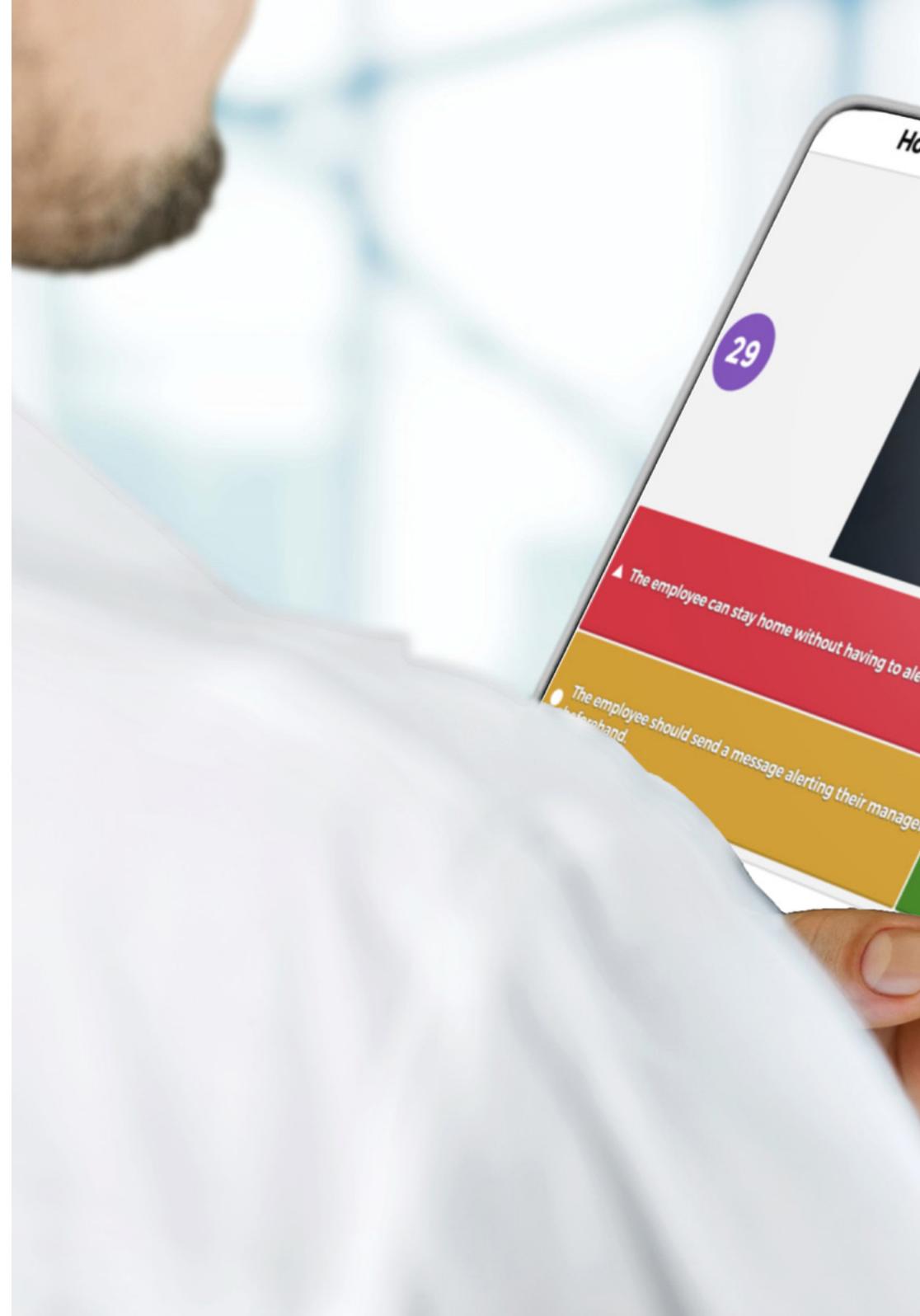


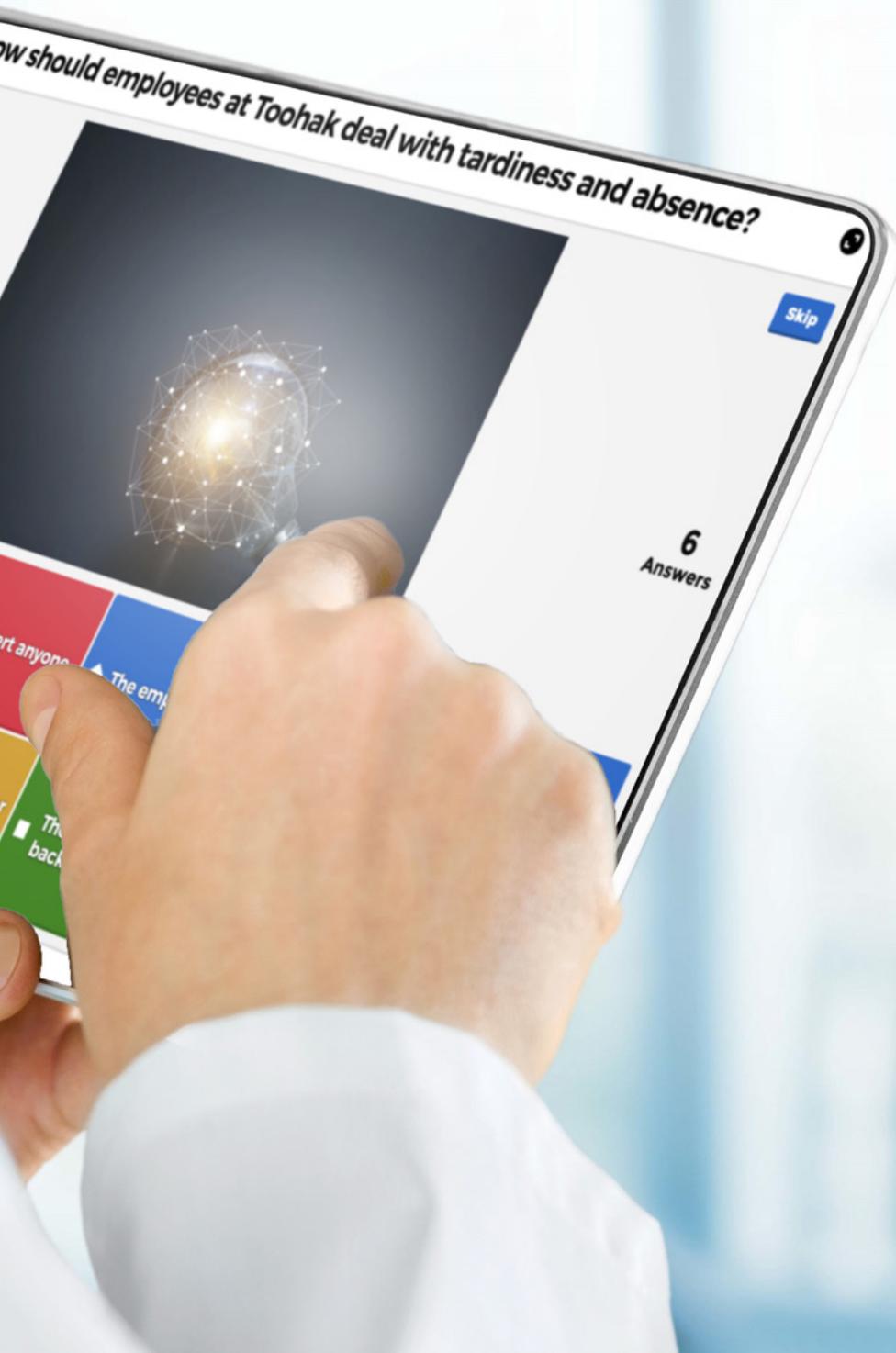


Compétences spécifiques

- ♦ Appliquer les connaissances acquises en termes d'évaluation directe et indirecte de l'apprentissage, avec une bonne base théorique, afin de résoudre tout problème survenant dans l'environnement de travail, en s'adaptant aux nouveaux défis liés à leur domaine d'étude.
- ♦ Intégrer les connaissances acquises sur la technologie éducative, ainsi que réfléchir aux implications de la pratique professionnelle, en y appliquant des valeurs personnelles, améliorant ainsi la qualité du service offert.
- ♦ Développer des compétences d'auto-apprentissage qui permettront une formation continue afin d'améliorer la pratique professionnelle quotidienne
- ♦ Différencier les différentes dynamiques liées à la gamification.
- ♦ Reconnaître les différents mécanismes qui composent la gamification.
- ♦ Distinguez les types de joueurs selon les différents auteurs.
- ♦ Analyser les trois facteurs clés qui démontrent la finalité d'un processus gamifié
- ♦ Découvrez les avantages de la gamification dans différents environnements.
- ♦ Identifier les différences entre gamification et ludification
- ♦ Expliquer l'évolution des jeux
- ♦ Décrire les différents types de jeux
- ♦ L'application des jeux vidéo en classe
- ♦ Appliquer des techniques de renforcement de l'esprit d'équipe

- ♦ Développer des stratégies de *Team Building* dans les entreprises
- ♦ Évaluer l'application des principaux jeux de société dans le GBL
- ♦ Établir des tableaux de compétences à leur intention
- ♦ Gérer les tâches de manière ludique
- ♦ Définir des stratégies et des outils pour le suivi des actions
- ♦ Acquérir des stratégies pour favoriser la cohésion de l'équipe.
- ♦ Développer des stratégies de motivation à travers des défis partagés
- ♦ Appliquer des outils pour favoriser la collaboration numérique
- ♦ Définir des stratégies pour favoriser la motivation dans un groupe de travail
- ♦ Augmenter la capacité à analyser le fonctionnement d'un groupe.
- ♦ Aborder les tâches répétitives d'une manière différente
- ♦ Gérer l'environnement de travail de la manière la plus efficace et fonctionnelle possible.
- ♦ Acquérir des stratégies pour générer une gamification de qualité.
- ♦ Transformer un panneau de contrôle en un scénario entièrement gamifié
- ♦ Travailler avec des applications web et des apps pour gérer le développement du travail basé sur la gamification.
- ♦ Acquérir des stratégies pour l'utilisation de différents éléments de gamification.
- ♦ Développer des tâches individuelles et leurs rubriques
- ♦ Développer des tâches collectives et leurs rubriques
- ♦ Création de scripts/présentations pour les vidéos de la *Flipped Classroom*
- ♦ Utilisation d' *Explain Everything* pour créer des collections de vidéos
- ♦ Utiliser des stratégies qui permettent aux élèves de travailler à la fois individuellement





et collectivement.

- ◆ Développer des mécanismes de gamification
- ◆ Réaliser une vidéo narrative
- ◆ Créer des outils de surveillance
- ◆ Conception des récompenses
- ◆ Créer et gérer une chaîne YouTube
- ◆ Créer et gérer un *podcast*
- ◆ Créer du contenu dans EdPuzzle
- ◆ Créer des tâches dans EdPuzzle
- ◆ Utilisation d'outils de conception pour produire des jeux *Print and Play*
- ◆ Créer du matériel dans Moodle
- ◆ Créer des tâches dans Moodle
- ◆ Création de matériel et de devoirs dans Google Classroom
- ◆ Création de supports et de tâches dans iTunes U

“

Une option académique qui vous ouvrira de nouvelles voies professionnelles grâce à la maîtrise des ressources numériques existantes dans le domaine de l'éducation"

04

Direction de la formation

TECH Global University s'engage à offrir à tous ses étudiants une qualification de qualité à la portée de tous. À cette fin, elle sélectionne rigoureusement l'ensemble du personnel qui dispense chacun de ses programmes. Ainsi, les étudiants qui suivent ce programme auront devant eux une équipe de gestion et d'enseignement hautement qualifiée dans les domaines de l'éducation, de la technologie, de la psychologie et de l'administration des affaires. Une équipe pluridisciplinaire qui apportera au programme ses connaissances et son expérience approfondies dans ce domaine. Tout ceci dans le but principal de réaliser la progression professionnelle des étudiants de ce diplôme.





“

Dans ce diplôme, vous travaillerez avec des professionnels compétents ayant de l'expérience dans l'application de la gamification en classe”

Direction



M. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Enseignant spécialiste en histoire contemporaine et TIC
- ♦ Directeur des études du Colegio JABY
- ♦ Éducateur distingué d'Apple
- ♦ Maître Université Complutense Université d'Alcalá
- ♦ Diplôme en Philosophie et de Chirurgie de l'Université d'Alcalá
- ♦ Spécialiste de la gamification, de la *Flipped Classroom* et de la transition numérique.
- ♦ Auteur du contenu du projet d'histoire GENIOX, Oxford University Press



M. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Coordination TIC au Collège JABY
- ♦ Chef du département de la langue espagnole et des sciences humaines
- ♦ Professeur de langue et littérature espagnoles
- ♦ Diplôme de philosophie, Université Complutense de Madrid
- ♦ Maîtrise en études littéraires, Université Complutense, Madrid
- ♦ Maîtrise en éducation et TIC, spécialisation en *E-Learning*, Université Oberta de Catalunya (UOC)

Professeurs

M. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Écrivain et conférencier
- ♦ Président du Conseil des Directeurs de l'Education Infantile, Primaire et Spéciale de la Communauté de Madrid.
- ♦ Directeur de l'Ecole Maternelle, Primaire et Secondaire Santo Domingo à Algete, Madrid.
- ♦ Réalisateur de documentaires, de propositions éducatives multimédia et de pièces d'art vidéo pour le musée d'art contemporain Reina Sofía, le musée Thyssen Bornemisza et la mairie de Malaga.
- ♦ Formateur d'enseignants de la Communauté de Madrid dans des cours sur les TIC en classe, les ressources numériques ou l'encouragement à la lecture à l'ère numérique.
- ♦ Maîtrise en leadership et gestion des centres éducatifs
- ♦ Licence en histoire et science de la musique
- ♦ Diplôme d'enseignement de la musique
- ♦ Prix International Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras pour son premier livre Espejos enfrentados (Miroirs affrontés)
- ♦ Prix national Nicolás del Hierro pour son deuxième livre Las Cántigas del Diablo (Les chants du diable)
- ♦ Prix international Paul Beckett pour son troisième livre Sucio tango del alma par la Fondation Valparaíso.

Dr De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psychologue et écrivain expert en neurosciences
- ♦ Rédacteur spécialisé dans la psychologie et les neurosciences
- ♦ Auteur de la Chaire ouverte en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Diffuseur scientifique
- ♦ Doctorat en Psychologie
- ♦ Licence en Psychologie, Université de Sevilla
- ♦ Master en Neurosciences et Biologie Comportementale, Université Pablo de Olavide, Séville
- ♦ Expert en méthodologie d'enseignement, Université de La Salle
- ♦ Spécialiste universitaire en hypnose clinique, hypnothérapie, Université Nationale d'Education a Distance - UNED
- ♦ Diplôme d'études supérieures sociales, gestion des ressources humaines, administration du personnel, Université de Séville
- ♦ Expert en gestion de projets, administration et gestion d'entreprise Fédération des services UG
- ♦ Formateur de formateurs, Collège officiel des psychologues d'Andalousie

Dr Fuster García, Carlos

- ♦ Docteur en didactique des sciences sociales
- ♦ Professeur d'enseignement secondaire et universitaire dans différentes institutions en Espagne.
- ♦ Tuteur stagiaire pour le baccalauréat en enseignement
- ♦ Collaborateur du groupe de recherche GEA-CLÍO.
- ♦ Doctorat en Didactique Spécifique, spécialisation en Sciences Sociales.
- ♦ Diplômé en histoire de l'université de Valence.
- ♦ Master universitaire en enseignants de l'Enseignement Secondaire
- ♦ Master de recherche en didactique spécifique de la même institution.
- ♦ Maîtrise en bande dessinée et éducation

M. Herrero González, Jesús

- ♦ Psychologue expert en jeux et en gamification
- ♦ Spécialiste de la DEVIR
- ♦ Spécialiste de la chaîne de magasins de loisirs et de jouets POLY
- ♦ Diplômé en Psychologie
- ♦ Maîtrise en Education
- ♦ Expert en jeux et en gamification

M. Illán, Raúl

- ♦ Coaching d'Entreprise
- ♦ Conférencier lors de diverses conférences internationales
- ♦ Diplôme en administration et gestion des affaires avec une spécialisation en gestion financière, UCM
- ♦ Diplôme en droit
- ♦ Diplôme en Psychologie
- ♦ Coaching d'entreprise (Gesem RH)





Mme López Gómez, Virginia

- ♦ Formateur expert en méthodologies actives et outils numériques.
- ♦ Créateur de Serendipia Educativa, un groupe de recherche et d'éducation.
- ♦ Cofondateur d'Equipo Tablentos, spécialisé dans la formation aux activités d'enseignement et d'apprentissage avec des ressources numériques.
- ♦ Formateur d'enseignants pour la Communauté de Madrid et le gouvernement régional d'Andalousie dans les cours PBL.
- ♦ Diplôme en documentation, Université Complutense de Madrid
- ♦ Diplômé en documentation, Université Complutense de Madrid.
- ♦ Certificat d'Aptitude Pédagogique
- ♦ Diplôme de troisième cycle dans la classe :apprendre par le jeu "Cum Laude"
- ♦ Expert en *e-learning*, Confédération espagnole des centres éducatifs.
- ♦ Cours sur les intelligences multiples et l'apprentissage coopératif, Université Nebrija, Madrid.
- ♦ Diplôme de bibliothéconomie, Université Complutense de Madrid

“

Profitez de l'occasion pour découvrir les dernières avancées dans ce domaine et les appliquer à votre pratique quotidienne”

05

Structure et contenu

Des vidéos détaillées, des résumés vidéo et des diagrammes interactifs font partie des ressources multimédias auxquelles les étudiants qui participent à ce master auront accès. Grâce à ces outils multimédias et au système *Relearning*, les étudiants progresseront dans les 10 modules qui composent ce plan d'étude d'une manière beaucoup plus dynamique et naturelle. Grâce à ces outils multimédias et au système *Relearning*, les étudiants progresseront dans les 10 modules qui composent ce plan d'étude d'une manière beaucoup plus dynamique et naturelle.





“

Ainsi, vous apprendrez en profondeur les processus d'apprentissage, les différents jeux et ressources nécessaires pour les appliquer en classe, ainsi que l'évaluation du contenu par la gamification.

Module 1 Mise en place du conseil : aspects psycho-pédagogiques

- 1.1. Processus d'apprentissage
 - 1.1.1. Définition de l'apprentissage
 - 1.1.2. Caractéristiques de l'apprentissage
- 1.2. Processus cognitifs et apprentissage
 - 1.2.1. Processus de base
 - 1.2.2. Processus de niveau supérieur
- 1.3. Cognition et métacognition dans l'apprentissage
 - 1.3.1. La cognition dans l'apprentissage
 - 1.3.2. La métacognition dans l'apprentissage
- 1.4. Évaluation de l'apprentissage
 - 1.4.1. Évaluations directes
 - 1.4.2. Évaluations indirectes
- 1.5. Difficultés d'apprentissage
 - 1.5.1. Déficiences de compétences
 - 1.5.2. Difficultés environnementales
- 1.6. Le rôle du jeu dans le développement
 - 1.6.1. Le rôle socialisé du jeu
 - 1.6.2. Jeu thérapeutique
- 1.7. Le rôle du jeu dans l'apprentissage
 - 1.7.1. Apprendre les connaissances
 - 1.7.2. Apprentissage procédural
- 1.8. Technologie éducative
 - 1.8.1. École 4.0.
 - 1.8.2. Compétences numériques
- 1.9. Difficultés technologiques
 - 1.9.1. Accès à la technologie
 - 1.9.2. Compétences technologiques
- 1.10. Ressources technologiques
 - 1.10.1. Blogs et forums
 - 1.10.2. YouTube et les Wikis



Module 2. Principes fondamentaux de la gamification. Comment gamifier et ne pas mourir en essayant

- 2.1. Gamifier
 - 2.1.1. Qu'est-ce que la gamification ?
 - 2.1.2. Qu'est-ce qui n'est pas de la gamification ?
- 2.2. Le cerveau en mouvement : modèles comportementaux
 - 2.2.1. "Qu'est-ce que je fais ?" : le béhaviorisme
 - 2.2.2. "Pourquoi est-ce que je me comporte ainsi ?" : cognitivisme
 - 2.2.3. "Le motivationnisme "J'ai besoin de dopamine !
- 2.3. Une révision de l'histoire ?
 - 2.3.1. Il était une fois... le jeu
 - 2.3.2. "Quoi de neuf, vieil homme ?" le jeu d'aujourd'hui
- 2.4. *Move, Move, Move...* dynamique
 - 2.4.1. Pas de cette façon : restrictions ou limitations du jeu
 - 2.4.2. "Raconte-moi une histoire" : le récit
 - 2.4.3. Avec le cœur : émotions
 - 2.4.4. "Je vieillis" : les progrès ou l'évolution du joueur.
 - 2.4.5. "Parce que je le vaux bien" : statut ou reconnaissance
 - 2.4.6. 2.4.6. "Allez ! Vous aussi ?" : relations ou interactions sociales
- 2.5. Vous ne pouvez pas manquer... la mécanique !
 - 2.5.1. C'est parti : défis et objectifs
 - 2.5.2. Superman : compétition
 - 2.5.3. La Ligue des Hommes Extraordinaires : Coopération
 - 2.5.4. "Comment je m'en suis sorti ?" *Feedback*
 - 2.5.5. Mon trésor... : les récompenses
 - 2.5.6. C'est mon tour : les quarts de travail
- 2.6. Trois "personnes" et un destin : faire le tri entre les acteurs
 - 2.6.1. La théorie de Richard Bartle : son pari est à 4
 - 2.6.2. La théorie d'Andrzej Mrczewski : aller jusqu'à 5
 - 2.6.3. La théorie d'Amy Jo Kim : reste à 4 ans
- 2.7. Dans quel but ?
 - 2.7.1. Motivation "tu m'aimes bien"
 - 2.7.2. Fidélisation: "Reste avec moi".
 - 2.7.3. Optimisation "si nous faisons mieux"
- 2.8. Avantages de la gamification

Module 3. Éléments et mécanismes du jeu

- 3.1. Jouer avec des concepts et conceptualiser des jeux : une introduction
 - 3.1.1. Qu'est-ce qu'une mécanique de jeu ?
 - 3.1.2. Concepts de base
- 3.2. Commencer par le début : la mécanique de base
 - 3.2.1. Cadres de jeu
 - 3.2.1.1. Groupements
 - 3.2.1.2. Coopération et concurrence
 - 3.2.2. Le temps
- 3.3. « Le hasard et vous »: les mécanismes de la randomisation
 - 3.3.1. Le hasard comme ressource
 - 3.3.2. Possibilité, probabilité et certitude
- 3.4. Ensemble mais pas mélangés : mécanique et interaction
 - 3.4.1. Interaction et non-interaction
 - 3.4.2. Portée
- 3.5. Pas de jeu sans ce 1 : interagir avec le système
 - 3.5.1. Ressources
 - 3.5.2. Mécanique spatiale
 - 3.5.3. Puzzles et questions
- 3.6. Pas de jeu sans cette interaction 2 : joueur
 - 3.6.1. Mécanismes sociaux
 - 3.6.2. Narratif
- 3.7. De l'apéritif au dessert : les mécanismes de récompense et d'achèvement
 - 3.7.1. Conditions de victoire
 - 3.7.2. Systèmes comparatifs
 - 3.7.3. Victoire et défaite dans les jeux coopératifs
 - 3.7.4. Combinaisons
- 3.8. Il y a quelque chose là-dehors : les récompenses au-delà de la salle de classe
 - 3.8.1. Les classiques
 - 3.8.2. Autres formes de récompense

- 3.9. D'obstacles imprévus et d'échecs inattendus : problèmes et difficultés
 - 3.9.1. Les jeux n'étaient pas amusants ?
 - 3.9.2. Le hasard et son contrôle
 - 3.9.3. Boules de neige et fosses
 - 3.9.4. Quelle heure est-il ?
 - 3.9.5. L'histoire de la laitière
- 3.9.6. Alphas, bêtas et versions d'essai

Module 4. Gamification et apprentissage par le jeu (GBL)

- 4.1. "Mais savez-vous à quoi nous jouons ?"
 - 4.1.1. Différences entre la gamification et la ludification
 - 4.1.2. Gamification et jeux
 - 4.1.3. Histoire des jeux
- 4.2. "A quoi jouons-nous ?"
 - 4.2.1. En fonction de leurs objectifs
 - 4.2.1.1. Compétitif
 - 4.2.1.2. Collaborations
 - 4.2.2. Selon ses éléments
 - 4.2.2.1. Du tableau
 - 4.2.2.2. De cartes
 - 4.2.2.3. De dés
 - 4.2.2.4. Papier et crayon (rôle)
- 4.3. Tableaux de nos parents
 - 4.3.1. Premières civilisations, premiers jeux
 - 4.3.1.1. Senet
 - 4.3.1.2. Jeux Royal de Ur
 - 4.3.2. Mancala
 - 4.3.3. Échecs
 - 4.3.4. *Backgammon*
 - 4.3.5. Petits Chevaux
 - 4.3.6. Jeu de l'oie
- 4.4. Qui veut être gagner des millions ?
 - 4.4.1. Le jeu de la vie
 - 4.4.1.1. *The Mansion of Happiness*
 - 4.4.1.2. *The Chequered Game of Life*
 - 4.4.1.3. *The Game of Life*
 - 4.4.1.4. Ce que *The Game of Life* nous apprend sur les valeurs
 - 4.4.2. *Monopoly*
 - 4.4.2.1. *The Landlord's Game*
 - 4.4.2.2. *Finances* et autres
 - 4.4.2.3. Le *Monopoly* de Darrow
 - 4.4.2.4. Brevets, dessins et modèles et ce à quoi il faut faire attention dans le domaine de la gamification
 - 4.4.3. Scrabble
- 4.5. Un jeu réussi a été écrit
 - 4.5.1. *Risk*
 - 4.5.2. *Cluedo*
 - 4.5.3. *Trivial Pursuit*
 - 4.5.4. *Pictionary*
- 4.6. Jex de Guerre/ *Wargame* et simulation historique
 - 4.6.1. L'origine : Avalon Hill
 - 4.6.2. La maturité des *wargames*
 - 4.6.3. La révolution CDG
 - 4.6.4. Dernières tendances en matière de *wargames*
 - 4.6.5. Miniatures *Wargames*
- 4.7. La société de l'anneau, du crayon et du papier
 - 4.7.1. Le commencement
 - 4.7.2. L'âge d'or et les premières controverses
 - 4.7.3. Le rôle narratif
 - 4.7.4. Les jeux de rôle au XXI^e siècle
- 4.8. Il était une fois en Amérique, *Magic* les TCG's et l'*Ameritrash*
 - 4.8.1. *Magic* et les TCG
 - 4.8.1.1. *Magic, the Gathering*
 - 4.8.1.2. Autres CG
 - 4.8.1.3. LCG's

- 4.8.2. *Ameritrash*
 - 4.8.2.1. Concept
 - 4.8.2.2. Développement
- 4.8.3. Mixage Jeux hybrides
- 4.9. Au-delà des voitures et des saucisses. La révolution des jeux de société en Allemagne
 - 4.9.1. L'Allemagne change les règles
 - 4.9.1.1. L'industrie allemande du jouet
 - 4.9.1.2. Considération sociale des jeux de hasard en Allemagne
 - 4.9.1.3. Un autre type de jeu
 - 4.9.2. Les *Eurogames*
 - 4.9.2.1. La Préhistoire
 - 4.9.2.2. Colons de Catán
 - 4.9.2.3. Les Allemands conquièrent le monde
 - 4.9.2.4. L'âge d'or des *Eurogames*
 - 4.9.2.5. *Eurogames* et éducation
- 4.10. Les achats. Analyse de l'offre commerciale principale en espagnol
 - 4.10.1. *Wargames*
 - 4.10.2. Jeux de rôle
 - 4.10.3. *Eurogames*
 - 4.10.4. Hybrides
 - 4.10.5. Jeux pour enfants

Module 5. La gamification dans l'entreprise. RH, marketing, ventes

- 5.1. La gamification en entreprise
 - 5.1.1. Pourquoi gamifier en entreprise ?
 - 5.1.2. Les superpouvoirs de la gamification (+)
 - 5.1.3. Krytonite de la gamification (-)
- 5.2. Augmenter nos ventes - c'est pour cela que la gamification commerciale est née, non ?
- 5.3. Commercialiser l'art du désir
 - 5.3.1. "Quoi de neuf ?" : communication
 - 5.3.2. "Je veux un *like*!" : les réseaux sociaux

- 5.4. Ressources humaines gamifiées
 - 5.4.1. "Vous le valez bien": attention, gestion et rétention des talents
 - 5.4.2. "C'est ce que nous sommes" : consolider la culture d'entreprise
 - 5.4.3. "Je participe!" : motivation et conformité à la bureaucratie interne
- 5.5. Et pourquoi pas... les créanciers !

Module 6. La gamification en entreprise II : la gestion d'équipe

- 6.1. Comment jouez-vous à ce jeu ?
 - 6.1.1. Concepts généraux
 - 6.1.2. Narration pour la gamification conjointe
 - 6.1.3. Gestion gamifiée des tâches
 - 6.1.4. Suivi des actions
- 6.2. " Nous jouons tous ici"
 - 6.2.1. Motivation par des défis communs
 - 6.2.2. Itinéraire du travail en tant que voyage partagé
 - 6.2.3. La collaboration dans le village numérique
- 6.3. "Nous avons atteint le sommet"
 - 6.3.1. Localiser les nœuds pour motiver l'ensemble du réseau
 - 6.3.2. Transformer les tâches répétitives en défis stimulants
 - 6.3.3. Transformer l'environnement par des actions conjointes
 - 6.3.4. Comment faire de la collaboration une situation gagnant-gagnant
 - 6.3.5. Possibilités de transformer une tâche minuscule en une tâche transformatrice
 - 6.3.6. Milieux informels : conversation guidée par des stratégies de gamification
- 6.4. Nous avons eu une grande idée
 - 6.4.1. L'histoire évolue avec la participation de tous
 - 6.4.2. Le récit devient notre diagramme de Gantt.
 - 6.4.3. La gestion du travail par la gestion de l'histoire
- 6.5. Remonter le score
 - 6.5.1. Des badges axés sur la gestion, et non sur le prix
 - 6.5.2. Une procuration est une lettre de responsabilité
 - 6.5.3. Stratégies pour établir des canaux permettant de tirer parti de l'autonomie de gestion

- 6.6. Je viens de passer d'un écran à l'autre
 - 6.6.1. Concept de niveau dans le cadre du travail commun
 - 6.6.2. Possibilités de répartition des fonctions sur une base multi-niveaux
- 6.7. Conseil des sages
 - 6.7.1. Une communauté qui travaille en coopération apprend aussi en coopération.
 - 6.7.2. Relier les connaissances individuelles à partir du récit commun
 - 6.7.3. Formules pour le partage des connaissances, pour l'enseignement interne et pour la motivation des personnes clés
- 6.8. Cette équipe fonctionne parce que nous n'avons rien en commun.
 - 6.8.1. Rôles de travail basés sur les rôles de jeu
 - 6.8.2. Caractéristiques des différents rôles dans le récit partagé
 - 6.8.3. Les personnes qui génèrent des histoires : des torsions narratives à partir d'une contribution individuelle
- 6.9. Les tours du magicien
 - 6.9.1. Transformer un panneau de contrôle en scénario gamifié
 - 6.9.2. Applications Web et applications pour gérer la gamification
 - 6.9.3. Environnements virtuels et environnements physiques, la relation et la connexion entre eux
- 6.10. "Comptons les chiffres"
 - 6.10.1. Bilan initial : point de départ de notre histoire
 - 6.10.2. Évaluation du processus : évaluer le développement de la narration pour évaluer la performance et faire des ajustements.
 - 6.10.3. Examiner l'efficacité des processus
 - 6.10.4. L'examen des rôles comme formule d'évaluation du travail individuel
 - 6.10.5. Évaluation de la connexion entre les différents participants et de leur facilité à rendre les processus fluides.
 - 6.10.6. Évaluation de la réalisation du défi
 - 6.10.6.1. Montage de l'évaluation finale
 - 6.10.6.2. Célébration conjointe des défis atteints
 - 6.10.7. Des résultats mesurables
 - 6.10.7.1. Les niveaux
 - 6.10.7.2. Médailles
 - 6.10.7.3. Points

Module 7. Comment organiser une école numérique

- 7.1. Avant de commencer
 - 7.1.1. L'éducation dans la société numérique
 - 7.1.2. Qu'est-ce qu'une école numérique ?
- 7.2. L'institution scolaire dans la société numérique
 - 7.2.1. Le dynamisme de l'équipe de direction
 - 7.2.2. Le rôle clé des enseignants
 - 7.2.3. Familles et écoles dans la société numérique
- 7.3. Les étudiants de la *iGeneration* ou génération Z
 - 7.3.1. Mythes et réalités sur les natifs du numérique
 - 7.3.2. Apprendre dans la société numérique
 - 7.3.3. Le *m-learning*
 - 7.3.4. Le cheval de Troie ?
- 7.4. De quoi le centre a-t-il besoin ?
 - 7.4.1. Philosophie de l'éducation
 - 7.4.2. "Celui qui lit beaucoup et marche beaucoup, voit beaucoup et sait beaucoup".
- 7.5. Analysons avant de commencer
 - 7.5.1. Priorités
 - 7.5.2. Décisions fondamentales
 - 7.5.2.1. Chariots ou rapport 1:1 ?
 - 7.5.2.2. Quel modèle particulier choisissons-nous ?
 - 7.5.2.3. PDI ou télévision ? Ni l'un ni l'autre ?
 - 7.5.3. Planification
- 7.6. La conception, clé de la mise en œuvre
 - 7.6.1. Le DEP
 - 7.6.2. Que sont les identifiants Apple gérés ?
 - 7.6.3. Systèmes de gestion des dispositifs
 - 7.6.4. Responsable de l'école Apple
 - 7.6.5. Achats en volume
- 7.7. L'importance d'une bonne base : le développement
 - 7.7.1. Connectivité
 - 7.7.2. Humain : la communauté éducative
 - 7.7.3. Organisation
 - 7.7.4. Formation



- 7.8. Pourquoi choisir un iPad pour la classe ?
 - 7.8.1. Critères technopédagogiques
 - 7.8.2. Autres considérations
 - 7.8.3. Objections typiques
- 7.9. La carte au trésor
 - 7.9.1. La suite bureautique d'Apple
 - 7.9.1.1. Pages
 - 7.9.1.2. Keynote
 - 7.9.1.3. Numéros
 - 7.9.2. Apps pour la création multimédia
 - 7.9.2.1. iMovie
 - 7.9.2.2. Garage Band
 - 7.9.3. La salle de classe entre les mains de l'enseignant
 - 7.9.3.1. Gestion enseignant : la classe
 - 7.9.3.2. iTunes U comme environnement d'apprentissage en ligne
 - 7.9.4. *Swift Playgrounds* et LEGO
- 7.10. Évaluation et continuité du programme
 - 7.10.1. Évaluation inopportune
 - 7.10.2. Engagements pour le nouveau cycle

Module 8. Nouvelle époque, nouveaux étudiants

- 8.1. Nouvelle époque, nouveaux étudiants
 - 8.1.1. Virtualités et limites des apprenants à l'ère numérique
 - 8.1.2. PISA, une référence pour l'éducation aujourd'hui
 - 8.1.3. Autres critères de référence actuels en matière d'éducation
- 8.2. Qu'ils soient compétiteurs, mais aussi heureux
 - 8.2.1. La compétence numérique comme axe transversal de l'apprentissage
 - 8.2.2. Dimensions de la compétence numérique
 - 8.2.3. Si on cherche le bonheur sur Google, on ne le trouvera pas.
- 8.3. Des apprenants actifs et autonomes
 - 8.3.1. L'apprentissage par projet dans le contexte numérique
 - 8.3.2. Autres méthodologies actives
 - 8.3.3. L'apprentissage autonome au XXI^e siècle.

- 8.4. "Vous ne pouvez pas le faire seul, mais avec des amis, vous le pouvez"
 - 8.4.1. Éléments clés de l'apprentissage coopératif dans le contexte numérique
 - 8.4.2. Suite Google pour l'apprentissage coopératif
- 8.5. Des apprenants créatifs et communicatifs
 - 8.5.1. Récit numérique
 - 8.5.2. Le format audiovisuel
 - 8.5.3. *Flipped Classroom*
- 8.6. Nos élèves ont-ils suffisamment de stimuli ?
 - 8.6.1. Ressources pour parler la même langue que les élèves
 - 8.6.2. Le bon usage du tableau blanc interactif
 - 8.6.3. Projeter ou ne pas projeter, telle est la question.
- 8.7. Ennemis de l'ennui
 - 8.7.1. Concours et défis
 - 8.7.2. Personnages, intrigues et pouvoirs
- 8.8. "Aimer, partager, commenter"
 - 8.8.1. Les réseaux sociaux
 - 8.8.2. Environnements d'apprentissage social et plateformes de gamification
- 8.9. Donner un *feedback*
 - 8.9.1. Évaluation basée sur les compétences
 - 8.9.2. Auto-évaluation et coévaluation
 - 8.9.3. Hétéro-évaluation gamifiée
- 8.10. Démonstrations jouables
 - 8.10.1. Dans la salle de classe
 - 8.10.2. A la maison
 - 8.10.3. Jeux de société

Module 9. L'enseignant dans l'école numérique

- 9.1. Repenser l'éducation : vers la société mondiale de 2030
 - 9.1.1. De quelle éducation avons-nous besoin pour le 21^e siècle ?
 - 9.1.2. Éducation à la citoyenneté mondiale
 - 9.1.3. Le rôle du numérique dans les écoles
 - 9.1.4. Défis et objectifs de l'éducation au XXI^e siècle
- 9.2. La compétence numérique dans l'enseignement
 - 9.2.1. Être compétent en matière d'éducation
 - 9.2.2. Technologie numérique éducative
 - 9.2.3. Modèles de distribution des TIC dans les écoles
 - 9.2.4. La compétence numérique dans l'enseignement
- 9.3. La formation des enseignants dans l'école numérique
 - 9.3.1. La formation des enseignants : un état des lieux
 - 9.3.2. Le rôle de l'enseignant au 21^{ème} siècle
 - 9.3.3. Compétences des enseignants dans l'enseignement numérique
 - 9.3.4. Portfolio de compétences numériques
- 9.4. L'inefficacité de l'enseignant isolé
 - 9.4.1. Le projet éducatif et le projet de programme d'études
 - 9.4.2. Culture des groupes de travail
 - 9.4.3. La technologie au service du travail coopératif : gestion, formation et collaboration
- 9.5. TPACK : un modèle pour l'enseignant d'aujourd'hui
 - 9.5.1. Le modèle TPACK
 - 9.5.2. Types de connaissances pour l'utilisation du modèle TPACK
 - 9.5.3. Mise en œuvre du modèle TPACK
- 9.6. Matériaux créatifs et communicatifs
 - 9.6.1. La narration numérique en classe
 - 9.6.2. Les livres numériques dans les écoles
 - 9.6.3. Création de ressources éducatives libres
 - 9.6.4. Visualisation des pensées et des idées
 - 9.6.5. Narration vidéo
 - 9.6.6. Le jeu vidéo

- 9.7. L'évaluation à l'ère numérique
 - 9.7.1. Vers une évaluation authentique de l'apprentissage
 - 9.7.2. Contributions technologiques à l'évaluation
 - 9.7.3. Outils d'évaluation utilisant les technologies éducatives
 - 9.7.4. Évaluation par rubrique électronique
- 9.8. Des plateformes numériques pour la communication entre enseignants et élèves
 - 9.8.1. Introduction aux plateformes virtuelles dans l'éducation
 - 9.8.2. Dimensions pédagogiques des classes virtuelles
 - 9.8.3. Planification didactique d'une classe virtuelle
 - 9.8.4. Plateformes pour créer une classe virtuelle
- 9.9. Famille et école : réduire la fracture numérique
 - 9.9.1. Le rôle de la famille dans l'école numérique
 - 9.9.2. L'importance des relations dans l'éducation
 - 9.9.3. Plateformes de communication entre la famille et l'école
- 9.10. Ressources pour l'enseignement à l'ère de la connaissance
 - 9.10.1. Enseigner à penser à travers le curriculum
 - 9.10.2. La taxonomie de Bloom à l'ère numérique
 - 9.10.3. L'unité d'enseignement intégré comme instrument de planification
 - 9.10.4. Redéfinir l'examen en tant qu'outil d'évaluation
- 10.3. Comment concevoir la guerre des Cléo et ne pas mourir en essayant : les outils. Partie I
Conception de la gamification
 - 10.3.1. Vidéos narratives
 - 10.3.2. Suivi
 - 10.3.3. Récompenses
- 10.4. Comment concevoir la guerre des Cléo et ne pas mourir en essayant : les outils. Partie II :
concevoir la gamification
- 10.5. Le bricolage dans la gamification. Maintenance, évaluation et mise à niveau dans Cléo Wars
- 10.6. Jouer avec l'histoire. Partie I. Créer des jeux pour l'apprentissage en classe : La cour des
miracles
- 10.7. Jouer avec l'histoire. Partie II. Créer des jeux pour l'apprentissage en classe. La Flèche du temps
et La guerre pour mettre fin à toutes les guerres
- 10.8. *Knock, Knock, Knocking On The Escape Room Door*. Conception d'une *Escape Room* en classe et
sa mise en œuvre dans un système de gamification.
- 10.9. A l'envers. Développer des leçons vidéo
- 10.10. Vidéo *Killed the radio star*. Travailler avec des leçons vidéo

Module 10. Cas pratiques

- 10.1. Quoi de neuf, Doc ? Le besoin d'innovation
- 10.2. Jouons pour renverser la classe : approche et objectifs de l'innovation dans la classe : une
gamification avec *Flipped Classroom*



Concevez votre propre *Escape Room*,
vos vidéos ou développez le modèle
pédagogique *Flipped Classroom* dans
votre classe grâce à cet enseignement
universitaire. Inscrivez-vous maintenant"

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

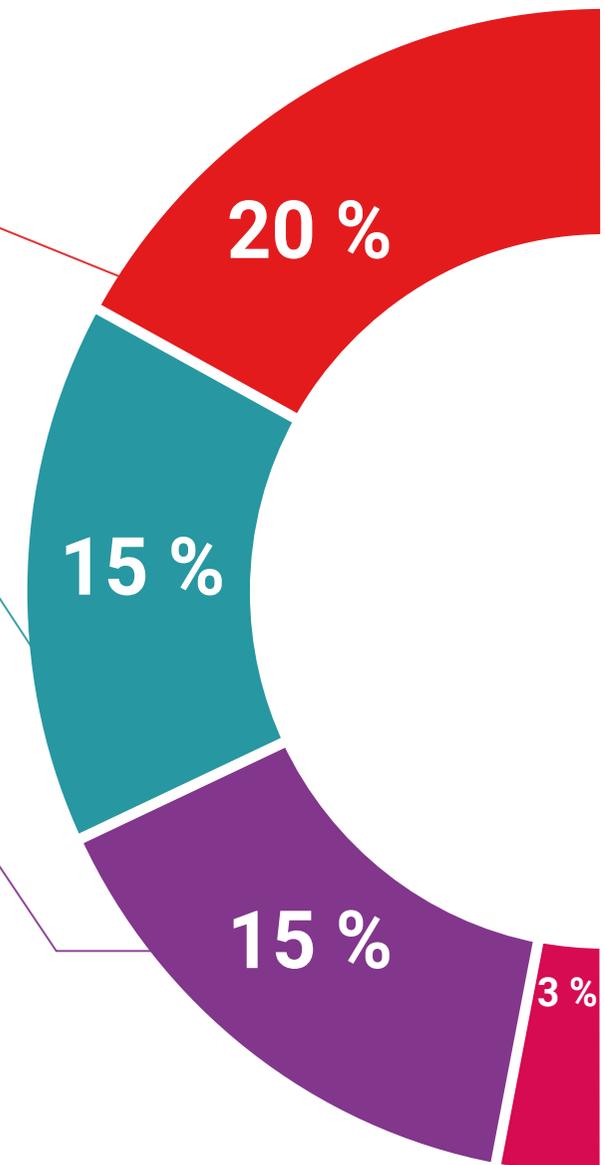
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

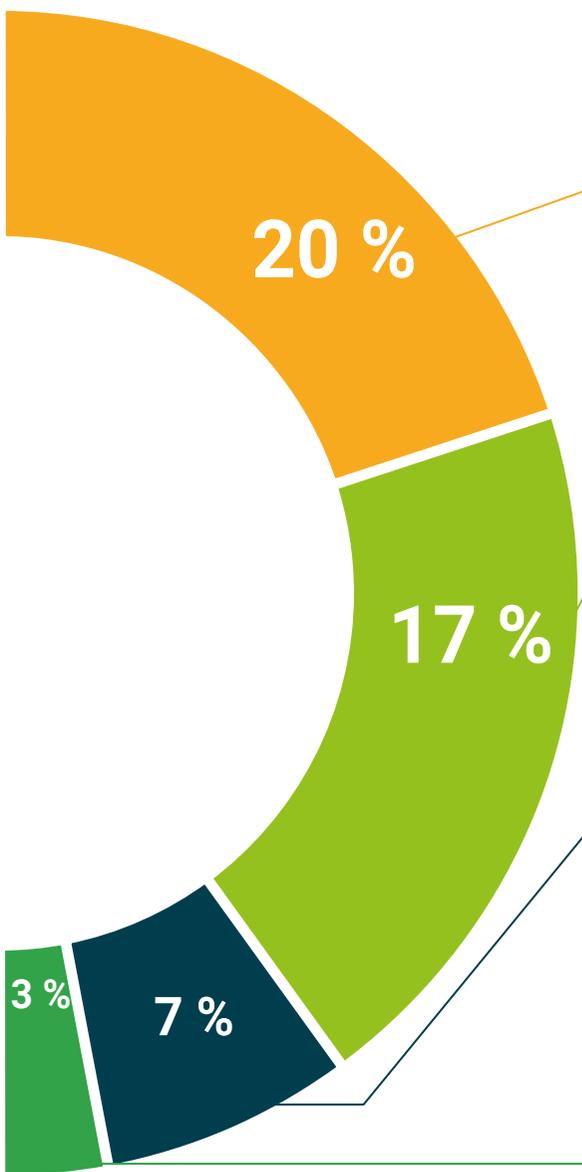
Ce système unique de formation à la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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

Le Mastère Spécialisé en Gamification et Ressources Numériques 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 Mastère Spécialisé sans avoir à vous soucier des voyages ou de la paperasserie"

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Mastère Spécialisé en Gamification et Ressources Numériques** 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 Gamification et Ressources Numériques**

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 coût supplémentaire.



Mastère Spécialisé

Gamification et
Ressources
Numériques

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

Mastère Spécialisé

Gamification et Ressources
Numériques

