

Mastère Spécialisé

Technologie Éducative et Compétences Numériques





Mastère Spécialisé Technologie Éducative et Compétences Numériques

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/education/master/master-technologie-educative-competences-numeriques

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 26

06

Méthodologie

page 30

07

Diplôme

page 38

01

Présentation

La technologie s'immisce de plus en plus dans nos vies et l'éducation n'est pas étrangère à ce progrès. L'enseignement est une discipline qui doit évoluer avec son temps afin de fournir aux élèves toutes les clés de la communication sociale actuelle. Il est donc essentiel que les enseignants soient formés aux dernières technologies éducatives et à tous les aspects de l'apprentissage numérique.



“

*Un Mastère Spécialisé de haute qualification
qui vous permettra d'apprendre à utiliser et
à mettre en place les nouveaux outils que le
monde numérique apporte à l'enseignement
de qualité”*

Ce programme offre un aperçu pratique et complet de l'application de la technologie dans l'éducation, des outils les plus élémentaires au développement de compétences pédagogiques numériques. Il s'agit d'une avancée par rapport aux programmes éminemment théoriques, qui n'abordent pas l'utilisation des technologies dans le contexte éducatif. Cette vision permet de mieux comprendre le fonctionnement de la technologie adaptée à différents niveaux d'enseignement, afin que le professionnel puisse disposer de différentes options pour son application dans son travail, selon son intérêt.

Ce Mastère Spécialisé couvre les études nécessaires pour se spécialiser dans la technologie éducative et les compétences numériques afin d'entrer dans le monde de l'enseignement, le tout proposé dans une perspective pratique.

De cette manière, l'étudiant apprendra, à partir de l'expérience professionnelle, une approche axée sur une pédagogie fondée sur des données probantes. Cette façon de travailler qu'offre TECH Global University rend la formation de l'étudiant plus efficace et plus précise. Ainsi, l'étudiant a l'opportunité d'élargir ses connaissances et ses compétences pédagogiques d'un point de vue professionnel, et peut également appliquer ce qu'il a appris dans son travail dès le premier instant.

Dans la programmation de ce Mastère Spécialisé, nous nous appuyons sur les systèmes d'apprentissage les plus efficaces, en vous proposant des systèmes très performants. Un travail intensif qui, toutefois, est parfaitement compatible avec d'autres activités professionnelles ou personnelles. À cette fin, nous avons développé un système d'apprentissage contextuel et collaboratif qui se concentre sur la compétence de l'enseignant, lui permettant d'appliquer efficacement ce qu'il a appris à sa propre réalité. Tout cela à distance, en adaptant l'apprentissage à votre rythme et à vos besoins en termes de temps et d'évolution.

Les différents modules sont enseignés en sessions indépendantes, avec une approche éminemment pratique, renforcée par le soutien théorique nécessaire. Tous les enseignants du Mastère Spécialisé ont une grande expérience de cas pratiques à tous les niveaux de préparation et dans des contextes socio-familiaux et éducatifs divers.

Ces connaissances se convertiront, pour le professionnel, en une formation extraordinaire qui donnera à son CV une grande compétitivité, en vue de sa croissance professionnelle et de sa valorisation sur le marché du travail actuel.

Ce **Mastère Spécialisé en Technologie Éducative et Compétences Numériques** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont :

- ♦ Le développement de plus de 75 cas pratiques présentés par des experts en technologie éducative et compétences numériques
- ♦ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique est destiné à fournir des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines indispensables à l'exercice professionnel
- ♦ Des informations scientifiques et pratiques actualisées
- ♦ Des nouveautés sur la détection et l'intervention auprès d'étudiants ayant des besoins en matière de conseil
- ♦ Des exercices où le processus d'autoévaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Le système d'apprentissage interactif basé sur des algorithmes pour la prise de décision sur les situations présentées
- ♦ Des méthodologies basées sur des données probantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion et travaux de réflexion individuels
- ♦ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Devenez un expert en technologie éducative et en compétences numériques d'un point de vue didactique, en quelques mois seulement et depuis votre domicile, juste avec votre ordinateur"

“

Un Mastère Spécialisé créé pour être flexible, vous permettant de combiner votre vie personnelle ou professionnelle avec la meilleure formation en ligne”

Son corps enseignant comprend des professionnels appartenant au domaine de la technologie éducative et des compétences numériques, qui apportent leur expérience professionnelle à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, 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. À cette fin, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant, créé par des experts reconnus dans le domaine de la Technologie Éducative et Compétences Numériques, et possédant une grande expérience de l'enseignement.

Grâce à une approche didactique basée sur la résolution de cas pratiques réels, vous serez formé rapidement et efficacement, en étant capable d'appliquer immédiatement chaque apprentissage dans votre travail.

Rejoignez l'avant-garde dans ce domaine de travail avec un Mastère Spécialisé compétitif en termes de qualité et de prestige. Une occasion unique de vous distinguer en tant que professionnel.



02 Objectifs

Le Mastère Spécialisé en Technologie Éducative et Compétences Numériques vous permettra d'aux étudiants acquérir les connaissances essentielles de ce domaine afin de pouvoir introduire des activités intéressantes dans votre classe. Une formation intensive et efficace qui vous permettra de franchir une étape supplémentaire sur la voie de l'excellence.





“

Ce Mastère Spécialisé ouvrira de nouvelles voies de développement professionnel et personnel, et permettra à vos étudiants de bénéficier de nouvelles techniques et approches pédagogiques”



Objectifs généraux

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



Acquérir les connaissances théoriques et les outils pratiques nécessaires pour faire partie d'un projet de technologie éducative et de compétences numériques"





Objectifs spécifiques

Module 1. Principes de l'apprentissage numérique

- ♦ Différencier l'apprentissage formel de l'apprentissage informel
- ♦ Différencier l'apprentissage implicite de l'apprentissage non formel
- ♦ Décrire les processus de mémoire et d'attention dans l'apprentissage
- ♦ Établir les différences entre l'apprentissage actif et passif
- ♦ Comprendre le rôle de l'école traditionnelle dans l'apprentissage
- ♦ Expliquer l'utilisation de la technologie dans les loisirs chez les élèves
- ♦ Identifier l'utilisation de la technologie éducative par les élèves
- ♦ Définir les caractéristiques de la technologie éducative
- ♦ Décrire les avantages et les inconvénients de la technologie éducative
- ♦ Expliquer les caractéristiques du *Blended Learning*
- ♦ Définir les avantages et les inconvénients du *Blended Learning* par rapport à l'enseignement traditionnel

Module 2. Incursion de la technologie dans la télévision

- ♦ Expliquer les particularités de l'École 4.0.
- ♦ Différencier les immigrants numériques et les natifs numériques
- ♦ Expliquer l'importance des compétences numériques chez les enseignants
- ♦ Distinguer les caractéristiques qui définissent l'apprentissage à distance
- ♦ Découvrir les avantages et les inconvénients de l'enseignement à distance par rapport à l'enseignement traditionnel
- ♦ Évaluer l'importance des environnements d'apprentissage virtuels comme canaux d'enseignement à l'intérieur et à l'extérieur de la salle de classe

Module 3. Identité digital et branding digital

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

Module 4. Les réseaux sociaux et Blogs dans l'enseignement

- ♦ Décrire l'évolution de Facebook, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Expliquer l'évolution de Twitter, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Connaissance approfondie Évolution des de *Linkedin*, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Élucider l'évolution de YouTube, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Expliquer l'évolution de Instagram, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Lister les différents formats numériques pour la création de contenu sur les différents Réseaux Sociaux
- ♦ Définir les utilisations que les Réseaux Sociaux offrent aux enseignants
- ♦ Apprenez en profondeur comment gérer une crise de communication sur les Réseaux Sociaux
- ♦ Décrire les différentes astuces qui permettront d'être plus efficace sur les Réseaux Sociaux

Module 5. L'innovation technologique dans l'éducation

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

Module 6. La gamification comme méthodologie active

- ♦ Établir le *Sleep Texting*
- ♦ Découvrir la Nomophobie
- ♦ Identifier le syndrome FOMO
- ♦ Comprendre la dépendance technologique
- ♦ Connaître les nouvelles pathologies liées aux technologies

Module 7. Qu'est-ce que le modèle de *Flipped Classroom*?

- ♦ Connaître les principales Applications pour développer une *Flipped Classroom* et des stratégies de gamification, et apprécier ces méthodologies émergentes en tant qu'outils d'amélioration de l'apprentissage
- ♦ Définir les principes de la *Flipped Classroom*
- ♦ Décrire l'importance du nouveau rôle de l'enseignant dans la classe
- ♦ Expliquer le rôle des élèves et des familles dans le modèle de la *Flipped Classroom*
- ♦ 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 8. L'environnement Apple dans l'éducation

- ♦ Reconnaître tous les facteurs critiques propres à l'environnement d'Apple dans le développement de notre modèle d'intégration
- ♦ Identifier et estimer les possibilités pédagogiques des applications propriétaires d'Apple pour la gestion, la création de contenu et l'évaluation

Module 9. Google GSuite for Education

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

Module 10. Plate-forme de gestion du centre, Alexia

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

03

Compétences

Après avoir passé les évaluations du Mastère Spécialisé en Technologie Éducative et Compétences Numériques, vous l'étudiant aura la capacité d'apporter les connaissances acquises dans votre classe ou votre établissement d'enseignement, donnant ainsi à votre travail une dimension nouvelle et avancée.



“

Actualisez vos connaissances des dernières avancées dans la gestion des Technologies Éducatives et Compétences Numériques et devenez un pionnier de votre profession"



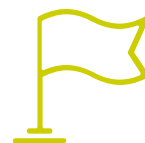
Compétences générales

- ♦ Comprendre les connaissances de la technologie éducative et les compétences numériques qui offrent une possibilité d'entrée ou de développement professionnel dans ce domaine
- ♦ Appliquer les connaissances acquises de manière pratique, avec une bonne base théorique, afin de résoudre les problèmes qui se posent dans l'environnement de travail, en s'adaptant aux nouveaux défis liés au domaine d'étude
- ♦ Intégrer les connaissances acquises dans le cadre du programme aux connaissances antérieures, ainsi que réfléchir aux implications de la pratique professionnelle, en y appliquant des valeurs personnelles, améliorant ainsi la qualité du service offert
- ♦ Transmettre les connaissances théoriques et pratiques acquises, ainsi que développer la capacité de critique et de raisonnement, devant un public spécialisé et non spécialisé, de manière claire et sans ambiguïté
- ♦ Développer des compétences d'auto-apprentissage qui permettront une formation continue afin d'améliorer la pratique professionnelle quotidienne



Ce programme vous permettra d'apprendre de manière théorique et pratique, par le biais de systèmes d'apprentissage virtuels, pour développer votre travail avec des garanties totales de succès"





Compétences spécifiques

- ♦ Classifier les caractéristiques de l'apprentissage direct et indirect
- ♦ Appliquer les différents outils de création de contenu, de gestion et d'analyse des réseaux sociaux
- ♦ Expliquer comment les Réseaux Sociaux sont apparus et quels changements ils ont apporté dans le domaine de l'éducation
- ♦ Expliquer la métacognition et l'intelligence dans l'apprentissage
- ♦ Expliquer la différence entre un réseau professionnel pédagogique et un réseau personnel, ainsi que les différents éléments clés à suivre dans chacun d'eux
- ♦ Utiliser le langage de programmation d'Apple et apprécier l'importance croissante de ce type d'alphabétisation numérique
- ♦ Appliquer les éléments clés de base pour analyser les données fournies par les Réseaux Sociaux afin de prendre des décisions sur les contenus à diffuser
- ♦ Pratiquer la conversation numérique et les éléments clés qui la définissent
- ♦ Expliquer les règles de base des Réseaux Sociaux pour une utilisation adéquate et efficace des profils
- ♦ Appliquer les critères technopédagogiques pour le choix des différents appareils comme outils de gestion, d'enseignement et d'apprentissage
- ♦ Identifier les éléments et outils clés de l'analyse préalable à l'intégration de la technologie dans la classe
- ♦ Savoir comment appliquer les lignes directrices qui doivent guider la conception du modèle d'intégration

04

Direction de la formation

Le corps enseignant du programme comprend des professionnelles de référence qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation. De plus, d'autres professionnelles au prestige reconnu participent à sa conception et à sa préparation complétant ainsi le programme de manière interdisciplinaire..



“

Apprenez auprès de professionnels de référence les nouvelles méthodes de travail qui apportent à la salle de classe les avantages des nouvelles technologies dans la dynamique éducative”

Directeur Invité International

Considéré comme un pionnier dans la mise en œuvre de Modèles Pédagogiques Basés sur les Compétences, le Dr. John Cano est un ingénieur prestigieux spécialisé dans la Technologie de l'Éducation. En ce sens, il a consacré la majeure partie de sa carrière professionnelle à la mise en œuvre d'outils numériques innovants afin d'améliorer la qualité de l'enseignement et l'expérience en classe.

Il a ainsi contribué à l'adoption par de nombreuses institutions académiques d'outils technologiques avancés tels que des systèmes d'apprentissage en ligne, des équipements d'évaluation automatisés ou des dispositifs de collaboration numérique. Cela a permis aux enseignants de proposer des expériences immersives qui ont amélioré l'assimilation de termes complexes dans des domaines tels que les Mathématiques, la Physique et la Chimie. Dans le même temps, il a fourni de nombreuses ressources éducatives ouvertes et des bibliothèques numériques pour stimuler la recherche universitaire.

Une autre de ses principales réalisations est la direction du programme « School Kids Investigating Language in Life and Society ». Grâce à cette initiative, elle a pu faire participer les élèves à l'analyse de la langue dans leurs communautés. Cela a permis aux élèves de prendre conscience de l'impact de la communication sur la vie civique, tout en acquérant des compétences transversales telles que la pensée critique.

Il a également combiné ce travail avec son rôle de Chercheur. Il a en effet publié divers articles sur des sujets tels que les activités d'apprentissage en ligne, le dialogue interculturel ou l'expérience de jeu des enfants avec le Nintendo Labo. Il a ainsi développé plusieurs approches pédagogiques de pointe qui ont optimisé l'accès à une variété de ressources d'apprentissage gratuites. Dans le même ordre d'idées, il a créé différents environnements hybrides qui ont considérablement amélioré l'interaction entre les enseignants et les étudiants. Attaché à l'excellence pédagogique, il a participé à de multiples conférences pour faciliter la mise en œuvre des Technologies de l'Information et de la Communication.



Dr. Cano, John

- Directeur de la Liaison entre l'Université et la Communauté à l'Université de Californie Berkeley, États-Unis
- Coordinateur de la Technologie de l'Enseignement à l'École Supérieure d'Éducation Gervirtz, Santa Barbara, États-Unis
- Instructional Content Developer chez Instructional Design Intern, Santa Barbara, Santa Barbara, États-Unis
- Concepteur Pédagogique à l'UCSB Collaborate Student Support Center, Californie
- Concepteur Pédagogique à la Corporation Universitaire Américaine, Colombie
- Doctorat en Philosophie avec une spécialisation en Éducation, Université de Californie Santa Barbara
- Master en Éducation, Université de Californie Santa Barbara, Californie
- Master en Éducation Technologique, Université du Nord, Colombie
- Licence en Ingénierie avec spécialisation en Informatique, Université du Nord, Colombie

“

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

Direction



Dr Gris Ramos, Alejandro

- ♦ PDG et fondateur du Talent Club
- ♦ PDG Persatrace, agence de marketing en ligne
- ♦ Directeur du développement commercial chez Alenda Golf
- ♦ Directeur. Centre d'études PI
- ♦ Directeur du département d'ingénierie des applications Web chez Brilogic
- ♦ Programmeur web au Grupo Ibergest
- ♦ Programmeur logiciel/web chez Reebok Espagne
- ♦ Ingénieur Technique en Informatique de Gestion
- ♦ Master en Enseignement et apprentissage numériques Tech Education
- ♦ Master en Hautes Capacités et Éducation Inclusive
- ♦ Master en Commerce Électronique
- ♦ Spécialiste des dernières technologies appliquées à l'enseignement, au marketing numérique, au développement d'applications web et au commerce sur Internet



Professeurs

Dr 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
- ♦ Master en Études Littéraires. Université Complutense de Madrid
- ♦ Maîtrise en éducation et TIC, spécialisation en E-Learning. (UOC) Université Oberta de Catalunya, Barcelone

Dr 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

Dr Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psychologue expert en identité numérique
- ♦ Chargé de cours en design graphique et cycle de formation en marketing numérique/médias sociaux.
- ♦ École d'art de Grenade
- ♦ Maître de conférences associé au cycle supérieur de marketing et de publicité. FCI Reina Isabel
- ♦ Personnel enseignant. Terceto Communication
- ♦ Social Media. Making Known - Communication stratégique
- ♦ Psychologue des médias sociaux. StopHaters
- ♦ Social Media. Social Media.
- ♦ Social Media Manager. Doctor Trece
- ♦ Personnel enseignant (Réseaux sociaux pour les entreprises). Chambre de commerce de Grenade
- ♦ Enseignant en Identité Numérique, Social Media Manager dans une Agence de Communication et Enseignant de Aula Salud
- ♦ Licence en Psychologie. Université de Grenade
- ♦ Master en médias sociaux et community manager, communication d'entreprise. Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en psychologie clinique pour adultes, psychologie clinique. Centre de psychologie Aaron Beck





Dr De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Rédacteur spécialisé dans la psychologie et les neurosciences
- ♦ Auteur de la Chaire ouverte en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Diffuseur scientifique
- ♦ Doctorat en Psychologie
- ♦ Diplôme de psychologie. Université de Seville
- ♦ Maîtrise en neurosciences et biologie comportementale. Université Pablo de Olavide, Séville
- ♦ Expert en méthodologie d'enseignement. Université La Salle
- ♦ Spécialiste universitaire en hypnose clinique, hypnothérapie. Université nationale d'enseignement à distance - U.N.E.D.
- ♦ Diplôme d'études supérieures sociales, gestion des ressources humaines, administration du personnel. Université de Seville
- ♦ Expert en gestion de projet, en administration des affaires et en gestion. Fédération des Services U.G.T.
- ♦ Formateur de formateurs. Collège officiel des psychologues d'Andalousie

05

Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par les meilleurs professionnels du secteur de la Technologie Éducative et Compétences Numériques, dotés d'une grande expérience et de renommée dans la profession, avalisé par le volume de cas revus, étudiés et diagnostiqués, et d'une connaissance approfondie des nouvelles technologies appliquées à l'enseignement.



“

*Ce Mastère Spécialisé en Technologie
Éducative et Compétences Numériques
contient le programme éducatif le plus
complet et le plus actuel du marché”*

Module 1. Principes de l'apprentissage numérique

- 1.1. Définition de l'apprentissage
- 1.2. Processus psychologiques impliqués dans l'apprentissage
- 1.3. Types d'apprentissage
- 1.4. Le contexte dans l'apprentissage
- 1.5. Compétences technologiques des enseignants
- 1.6. Compétences technologiques des élèves
- 1.7. L'enseignement traditionnel avec la technologie éducative
- 1.8. Enseignement à distance
- 1.9. *Blended Learning*
- 1.10. L'enseignement virtuel

Module 2. Incursion de la technologie dans la télévision

- 2.1. La technologie dans l'éducation
- 2.2. Internet dans les écoles
- 2.3. Dispositifs pour les enseignants et les apprenants
- 2.4. Adaptation du matériel et des coûts scolaires
- 2.5. Gestion technologique des élèves
- 2.6. Tutorat en ligne
- 2.7. Les parents en tant que migrants numériques
- 2.8. Utilisation responsable des nouvelles technologies
- 2.9. Dépendances et pathologies
- 2.10. *Cyberbullying*

Module 3. Identité digital et branding digital

- 3.1. Identité numérique
- 3.2. Blogs
- 3.3. Rôles dans l'identité numérique
- 3.4. Branding
- 3.5. Comment se positionner dans l'enseignement numérique
- 3.6. Réputation en ligne
- 3.7. Communication digitale
- 3.8. Outils de communication
- 3.9. Communication entre enseignants et étudiants

Module 4. Les réseaux sociaux et Blogs dans l'enseignement

- 4.1. Réseaux Sociaux
- 4.2. Facebook
- 4.3. Twitter
- 4.4. LinkedIn.
- 4.5. Youtube.
- 4.6. Instagram
- 4.7. Contenu multimédia
- 4.8. Blogs et gestion des médias sociaux
- 4.9. Outils d'analyse
- 4.10. Communication et réputation

Module 5. Compétences technologiques des enseignants

- 5.1. Avantages et inconvénients de l'utilisation technologies en éducation
- 5.2. Neurotechnologie éducative
- 5.3. Programmation dans le domaine de l'éducation
- 5.4. Introduction à la *Flipped Classroom*
- 5.5. Introduction à la Gamification
- 5.6. Introduction à la Robotique
- 5.7. Conseils et exemples d'utilisation en classe
- 5.8. Introduction à la Réalité Augmentée
- 5.9. Comment développer vos propres applications de RA
- 5.10. *Samsung Virtual School Suitcase*

Module 6. La gamification comme méthodologie active

- 6.1. Histoire, définition et concepts
- 6.2. Éléments
- 6.3. Mécanique
- 6.4. Outils numériques
- 6.5. Gamification et *jeux sérieux*
- 6.6. Catalogue des jeux commerciaux
- 6.7. Jeux vidéo et APPS
- 6.8. Conception de la gamification
- 6.9. Conception de jeux
- 6.10. Cas pratiques

Module 7. Qu'est-ce que le modèle de Flipped Classroom ?

- 7.1. Le modèle *Flipped Classroom*
- 7.2. Le nouveau rôle de l'enseignant dans le modèle *Flipped Classroom*
- 7.3. Le rôle des étudiants dans le modèle *Flipped Classroom*
- 7.4. Implication des familles dans le modèle *Flipped Classroom*
- 7.5. Différences entre le modèle traditionnel et le modèle *Flipped Classroom*
- 7.6. Personnalisation de l'enseignement
- 7.7. L'attention portée à la diversité dans le modèle *Flipped Classroom*
- 7.8. Avantages du modèle *Flipped Classroom*
- 7.9. La relation entre la taxonomie de Bloom et le modèle *Flipped Classroom*

Module 8. L'environnement Apple dans l'éducation

- 8.1. Les dispositifs mobiles dans l'éducation
- 8.2. Pourquoi choisir un iPad pour la classe ?
- 8.3. De quoi mon centre a-t-il besoin ?
- 8.4. Concevoir notre propre modèle
- 8.5. L'écosystème éducatif d'Apple
- 8.6. Autres facteurs de développement critiques
- 8.7. La salle de classe entre les mains de l'enseignant
- 8.8. La carte au trésor
- 8.9. Apple et les méthodologies émergentes
- 8.10. Tout le monde peut programmer

Module 9. Google GSuite l'éducation

- 9.1. Histoire de Google
- 9.2. Google et l'éducation
- 9.3. Application Google
- 9.4. Introduction à GSuite for Education
- 9.5. Procédures de candidature dans votre école
- 9.6. Configuration du console
- 9.7. Définition des autorisations
- 9.8. Google Classroom pour les enseignants et les élèves
- 9.9. Utilisations typiques en classe et conseils
- 9.10. Google Chromebook

Module 10. Plate-forme de gestion du centre, Alexia

- 10.1. Introduction aux cadres de gestion
- 10.2. Caractéristiques communes des plateformes de gestion
- 10.3. Utilisations typiques des plateformes de gestion
- 10.4. Présentation d'Alexia
- 10.5. Paramétrage d'Alexia
- 10.6. Permissions dans Alexia
- 10.7. L'agenda d'Alexia
- 10.8. Formation pour les enseignants
- 10.9. Formation pour les élèves et les parents
- 10.10. Formation pour les employés de l'administration



Rejoignez une expérience de formation unique qui vous apportera la croissance professionnelle et personnelle dont vous avez besoin pour avancer vers un avenir meilleur

06

Méthodologie

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

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





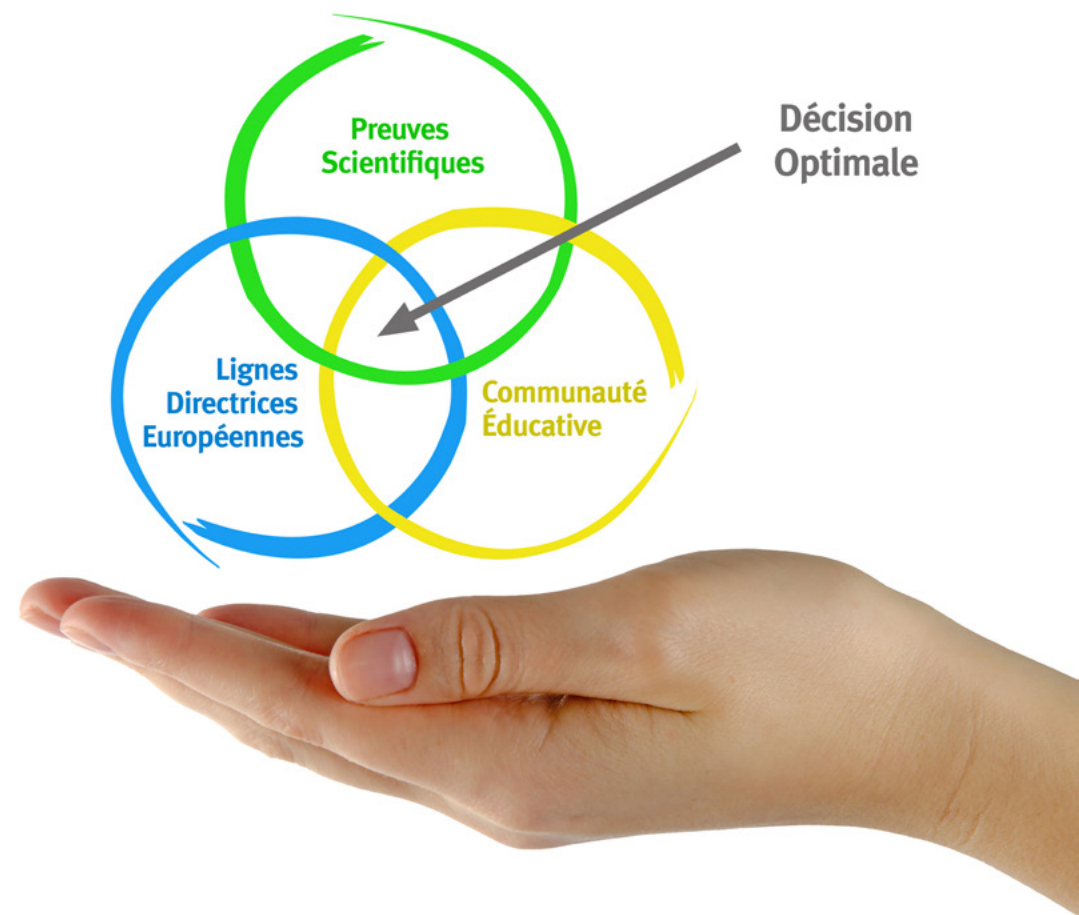
“

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

À TECH, School nous utilisons la Méthode des cas

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

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



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

“

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

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

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



Relearning Methodology

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

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

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

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



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

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

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

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

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



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



Support d'étude

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

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



Techniques et procédures éducateurs en vidéo

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



Résumés interactifs

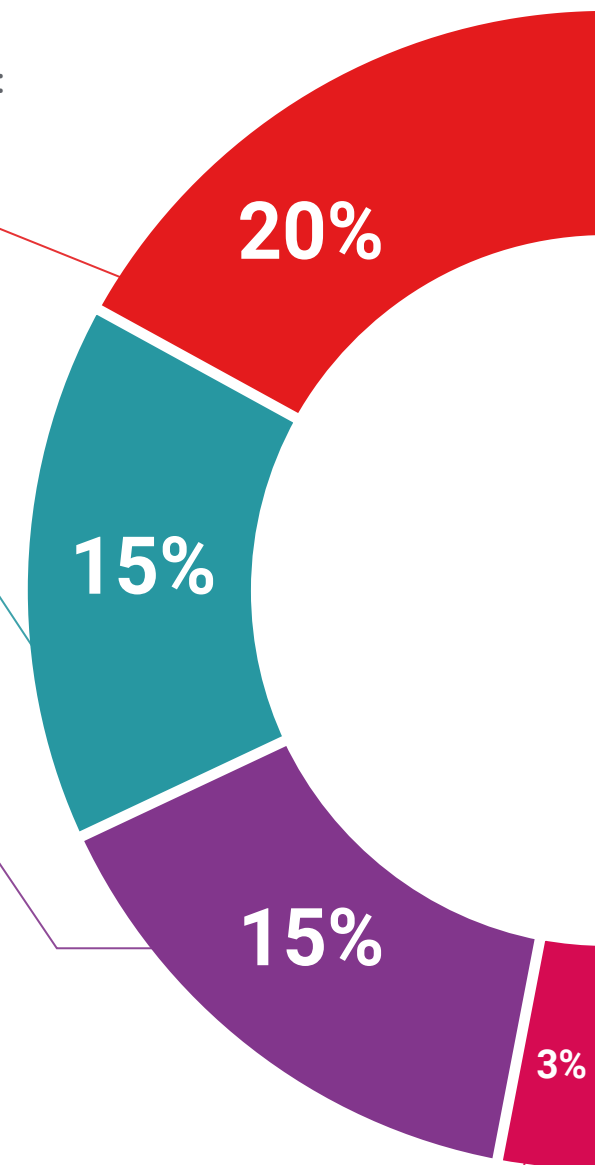
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

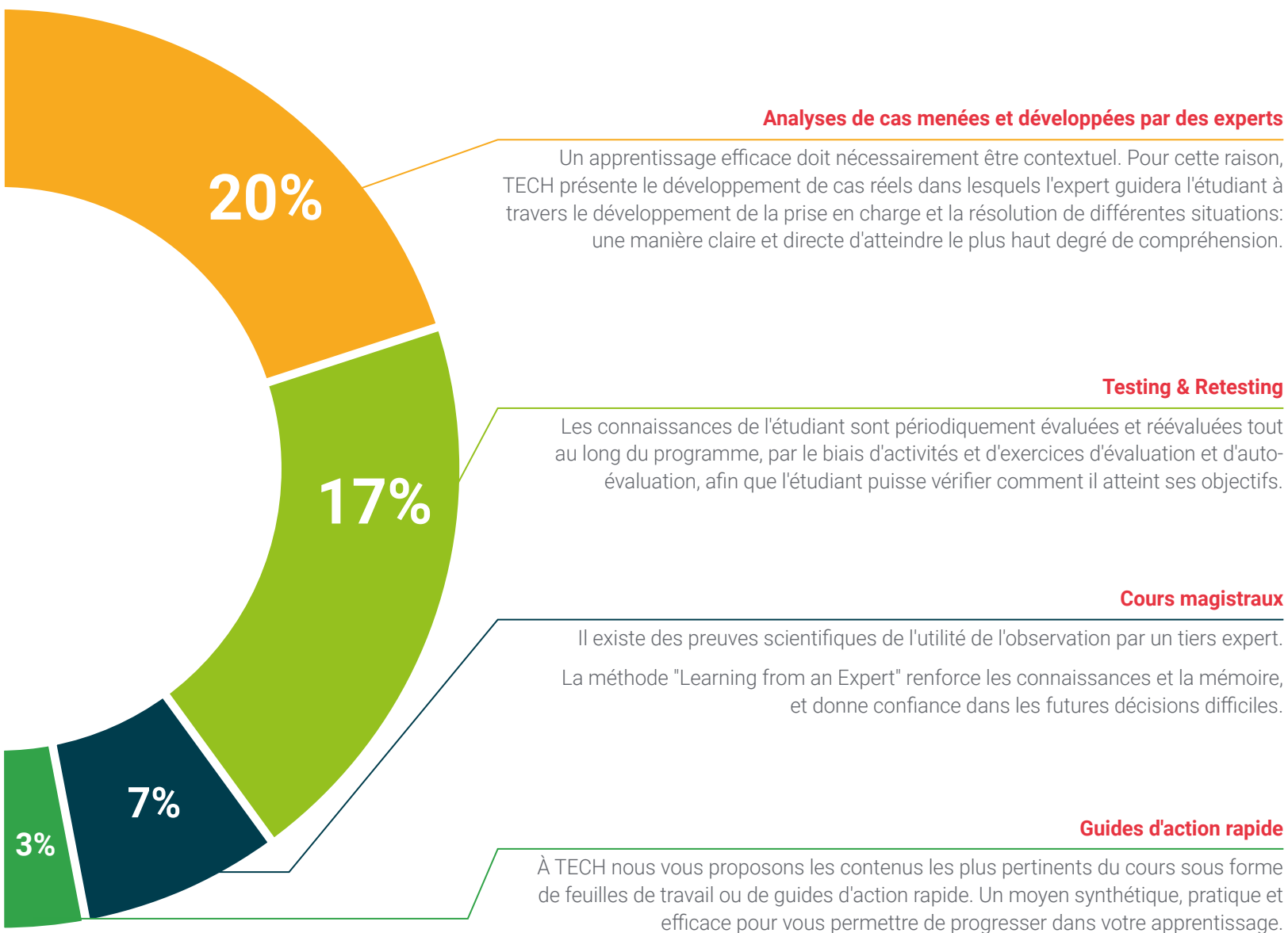
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Bibliographie complémentaire

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





07 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Technologie Éducative et Compétences Numériques garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Global University .



“

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

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Mastère Spécialisé en Technologie Éducative et Compétences 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.



M./Mme _____ titulaire du document d'identité _____
a réussi et obtenu le diplôme de:

**Mastère Spécialisé en Technologie
Éducative et Compétences Numériques**

Il s'agit d'un diplôme propre à l'université de 1.800 heures, équivalent à 60 ECTS, dont la date de début est le jj/mm/aaaa et la date de fin le jj/mm/aaaa.

TECH Global University est une université officiellement reconnue par le Gouvernement d'Andorre le 31 janvier 2024, qui appartient à l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES).

À Andorre-la-Vieille, 28 février 2024



Dr Pedro Navarro Illana
Recteur

Code Unique TECH: AFWOR235 techinstitute.com/diplomes

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 Technologie Éducative et Compétences Numériques**

Modalité: **en ligne**

Durée: **7 mois**

Accréditation: **60 ECTS**

Mastère Spécialisé en Technologie Éducative et Compétences Numériques

Types de matière	ECTS
Obligatoire (OB)	60
Optionnelle (OP)	0
Stages Externes (ST)	0
Mémoire du Mastère (MDM)	0
Total	60

Distribution Générale du Programme d'Études			
Cours	Matière	ECTS	Type
1 ^{er}	Principes de l'apprentissage numérique	6	OB
1 ^{er}	Incursion de la technologie dans la télévision	6	OB
1 ^{er}	Identité digital et branding digital	6	OB
1 ^{er}	Les réseaux sociaux et Blogs dans l'enseignement	6	OB
1 ^{er}	Compétences technologiques des enseignants	6	OB
1 ^{er}	La gamification comme méthodologie active	6	OB
1 ^{er}	Qu'est-ce que le modèle de Flipped Classroom?	6	OB
1 ^{er}	L'environnement Apple dans l'éducation	6	OB
1 ^{er}	Google GSuite l'éducation	6	OB
1 ^{er}	Plate-forme de gestion du centre, Alexia	6	OB



Dr Pedro Navarro Illana
Recteur





Mastère Spécialisé
Technologie Éducative et
Compétences Numériques

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

Mastère Spécialisé

Technologie Éducative et Compétences Numériques

