

Mastère Spécialisé Avancé Éducation Numérique et Nouveaux Modèles d'Enseignement

Association for Teacher
Education in Europe



tech Euromed
University



Mastère Spécialisé Avancé Éducation Numérique et Nouveaux Modèles d'Enseignement

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 2 ans
- » Diplôme : TECH Euromed University
- » Accréditation : 120 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Accès au site web : www.techtitute.com/fr/education/mastere-specialise-avance/mastere-specialise-avance-education-numerique-nouveaux-modeles-enseignement

Sommaire

01

Présentation du programme

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 8

03

Programme d'études

page 12

04

Objectifs pédagogiques

page 26

05

Opportunités de carrière

page 32

06

Méthodologie d'étude

page 36

07

Corps enseignant

page 46

08

Diplôme

page 54

01

Présentation du programme

L'irruption de la technologie numérique a radicalement transformé les paradigmes éducatifs traditionnels, donnant naissance à de nouveaux modèles d'enseignement qui répondent aux exigences de la société contemporaine. Selon un rapport de l'UNESCO, plus de 70 % des systèmes éducatifs dans le monde ont mis en œuvre des stratégies numériques pour garantir l'accès à l'éducation pendant et après la pandémie de COVID-19. Dans ce contexte, TECH a conçu ce programme de troisième cycle qui abordera l'impact de ces innovations, en analysant leur potentiel pour surmonter les défis actuels et établir un modèle éducatif adapté au XXI^e siècle. Grâce à une méthodologie 100 % en ligne, les spécialistes acquerront les outils nécessaires pour favoriser la création d'environnements d'apprentissage dynamiques, collaboratifs et inclusifs.



“

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

L'éducation évolue à un rythme effréné, donnant naissance à de nouveaux modèles d'enseignement qui répondent aux exigences d'un monde de plus en plus numérisé. Cette transformation nécessite des enseignants et des professionnels capables d'intégrer des technologies innovantes dans leurs stratégies pédagogiques, afin de maximiser l'apprentissage et de favoriser l'inclusion numérique. C'est pourquoi la maîtrise d'outils tels que les plateformes interactives, l'analyse des données éducatives et la réalité augmentée est devenue une nécessité absolue pour mener le changement dans les environnements académiques.

Dans ce contexte, TECH présente le Mastère Spécialisé Avancé en Éducation Numérique et Nouveaux Modèles d'Enseignement, un programme conçu pour former les professionnels aux compétences de pointe. Au fil des modules, des thèmes tels que la conception de ressources éducatives numériques, les stratégies de gamification, l'analyse de l'apprentissage basée sur les données et l'intégration d'outils collaboratifs seront abordés. En outre, l'accent sera mis sur la manière d'appliquer ces innovations dans les environnements éducatifs, en favorisant l'amélioration de l'apprentissage à tous les niveaux scolaires. Ainsi, ils seront en mesure de concevoir des projets éducatifs innovants et de conseiller sur la mise en œuvre de plateformes numériques.

Par ailleurs, ce programme étant dispensé entièrement en ligne, les étudiants pourront accéder au contenu où qu'ils se trouvent et à tout moment. Il sera complété par la méthodologie *Relearning*, qui repose sur la répétition et la mise à jour constante des connaissances. Enfin, les diplômés bénéficieront des idées les plus innovantes grâce aux *Masterclasses* dispensées par un Professeur Invité International.

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

Ce **Mastère Spécialisé Avancé en Éducation Numérique et Nouveaux Modèles d'Enseignement** contient le programme universitaire le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Éducation
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ L'accent est mis sur les méthodologies innovantes dans l'Éducation Numérique et Nouveaux Modèles d'Enseignement
- ♦ Leçons théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Vivez l'expérience unique de vous former directement auprès d'un expert de renommée mondiale. Grâce aux Masterclasses, vous découvrirez de nouvelles perspectives dans ce domaine pédagogique”

“

Vous bénéficierez d'une méthodologie 100 % en ligne qui s'adapte à vous : vous aurez accès à un programme conçu par des experts, basé sur la méthode révolutionnaire Relearning”

Son corps enseignant comprend des professionnels du domaine de l'éducation, qui apportent leur expérience professionnelle à ce programme, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Devenez un expert en innovation pédagogique grâce à ce programme universitaire ! Maîtrisez les outils numériques, les stratégies de gamification et l'analyse de données pour transformer l'enseignement et façonner l'avenir.

Des enseignants d'élite, des contenus actualisés et des ressources innovantes vous attendent dans ce programme de troisième cycle. Entrez dans une nouvelle ère pédagogique et distinguez-vous dans un environnement académique en constante évolution !



02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande Université numérique du monde. Avec un catalogue impressionnant de plus de 14 000 programmes universitaires, disponibles en 11 langues, elle se positionne comme un leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99 %. En outre, elle dispose d'un vaste corps professoral composé de plus de 6 000 professeurs de renommée internationale.



“

*Étudiez dans la plus grande université
numérique du monde et assurez
votre réussite professionnelle. L'avenir
commence à TECH”*

La meilleure université en ligne du monde, selon FORBES

Le prestigieux magazine Forbes, spécialisé dans les affaires et la finance, a désigné TECH comme "la meilleure université en ligne du monde". C'est ce qu'ils ont récemment déclaré dans un article de leur édition numérique dans lequel ils se font l'écho de la réussite de cette institution, "grâce à l'offre académique qu'elle propose, à la sélection de son corps enseignant et à une méthode d'apprentissage innovante visant à former les professionnels du futur".

Le meilleur personnel enseignant top international

Le corps enseignant de TECH se compose de plus de 6 000 professeurs jouissant du plus grand prestige international. Des professeurs, des chercheurs et des hauts responsables de multinationales, parmi lesquels figurent Isaiah Covington, entraîneur des Boston Celtics, Magda Romanska, chercheuse principale au Harvard MetaLAB, Ignacio Wistuba, président du département de pathologie moléculaire translationnelle au MD Anderson Cancer Center, et D.W. Pine, directeur de la création du magazine TIME, entre autres.

La plus grande université numérique du monde

TECH est la plus grande université numérique du monde. Nous sommes la plus grande institution éducative, avec le meilleur et le plus vaste catalogue éducatif numérique, cent pour cent en ligne et couvrant la grande majorité des domaines de la connaissance. Nous proposons le plus grand nombre de diplômes propres, de diplômes officiels de troisième cycle et de premier cycle au monde. Au total, plus de 14 000 diplômes universitaires, dans onze langues différentes, font de nous la plus grande institution éducative au monde.



Les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire

TECH offre les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire, avec des programmes qui couvrent les concepts fondamentaux et, en même temps, les principales avancées scientifiques dans leurs domaines scientifiques spécifiques. En outre, ces programmes sont continuellement mis à jour afin de garantir que les étudiants sont à la pointe du monde universitaire et qu'ils possèdent les compétences professionnelles les plus recherchées. De cette manière, les diplômes de l'université offrent à ses diplômés un avantage significatif pour propulser leur carrière vers le succès.

Une méthode d'apprentissage unique

TECH est la première université à utiliser *Relearning* dans tous ses formations. Il s'agit de la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne, accréditée par des certifications internationales de qualité de l'enseignement, fournies par des agences éducatives prestigieuses. En outre, ce modèle académique perturbateur est complété par la "Méthode des Cas", configurant ainsi une stratégie d'enseignement en ligne unique. Des ressources pédagogiques innovantes sont également mises en œuvre, notamment des vidéos détaillées, des infographies et des résumés interactifs.

L'université en ligne officielle de la NBA

TECH est l'université en ligne officielle de la NBA. Grâce à un accord avec la grande ligue de basket-ball, elle offre à ses étudiants des programmes universitaires exclusifs ainsi qu'un large éventail de ressources pédagogiques axées sur les activités de la ligue et d'autres domaines de l'industrie du sport. Chaque programme est conçu de manière unique et comprend des conférenciers exceptionnels: des professionnels ayant un passé sportif distingué qui apporteront leur expertise sur les sujets les plus pertinents.

Leaders en matière d'employabilité

TECH a réussi à devenir l'université leader en matière d'employabilité. 99% de ses étudiants obtiennent un emploi dans le domaine qu'ils ont étudié dans l'année qui suit la fin de l'un des programmes de l'université. Un nombre similaire parvient à améliorer immédiatement sa carrière. Tout cela grâce à une méthodologie d'étude qui fonde son efficacité sur l'acquisition de compétences pratiques, absolument nécessaires au développement professionnel.



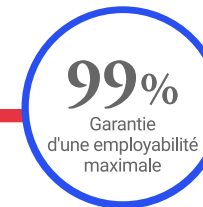
Google Partner Premier

Le géant américain de la technologie a décerné à TECH le badge Google Partner Premier. Ce prix, qui n'est décerné qu'à 3% des entreprises dans le monde, souligne l'expérience efficace, flexible et adaptée que cette université offre aux étudiants. Cette reconnaissance atteste non seulement de la rigueur, de la performance et de l'investissement maximaux dans les infrastructures numériques de TECH, mais positionne également TECH comme l'une des principales entreprises technologiques au monde.



L'université la mieux évaluée par ses étudiants

Les étudiants ont positionné TECH comme l'université la mieux évaluée du monde dans les principaux portails d'opinion, soulignant sa note la plus élevée de 4,9 sur 5, obtenue à partir de plus de 1 000 évaluations. Ces résultats consolident TECH en tant qu'institution universitaire de référence internationale, reflétant l'excellence et l'impact positif de son modèle éducatif.



03

Programme d'études

Grâce à un programme d'études rigoureusement structuré, les professionnels acquerront des compétences pratiques dans des domaines tels que la conception de ressources éducatives numériques, la mise en œuvre de stratégies de gamification, la création de plateformes interactives et la gestion d'outils de vidéoconférence avancés. En outre, ils aborderont des thèmes tels que l'apprentissage adaptatif, l'utilisation de l'Intelligence Artificielle dans l'éducation, l'intégration de la réalité augmentée ou virtuelle et le développement de méthodologies basées sur l'enseignement collaboratif. Enfin, ils approfondiront l'analyse formative afin de mesurer l'impact des stratégies numériques et la conception d'expériences personnalisées qui stimulent les performances des élèves.



“

Vous acquerez des connaissances actualisées et une vision stratégique pour transformer l'apprentissage dans n'importe quel contexte éducatif”

Module 1. Digital Learning

- 1.1. Définition de l'Apprentissage
 - 1.1.1. Apprentissage formel versus informel
 - 1.1.1.1. Caractéristiques de l'apprentissage formel
 - 1.1.1.2. Caractéristiques de l'apprentissage informel
 - 1.1.2. Apprentissage implicite versus non formel
 - 1.1.2.1. Caractéristiques de l'apprentissage implicite
 - 1.1.2.2. Caractéristiques de l'apprentissage informel
- 1.2. Processus psychologiques impliqués dans l'apprentissage
 - 1.2.1. Mémoire versus Attention
 - 1.2.1.1. La mémoire dans l'apprentissage
 - 1.2.1.2. L'attention dans l'apprentissage
 - 1.2.2. Métacognition versus Intelligence
 - 1.2.2.1. La métacognition dans l'apprentissage
 - 1.2.2.2. Intelligence et apprentissage
- 1.3. Types d'apprentissage
 - 1.3.1. Apprentissage direct versus indirect
 - 1.3.1.1. Caractéristiques de l'apprentissage direct
 - 1.3.1.2. Caractéristiques de l'apprentissage indirect
 - 1.3.2. Apprentissage actif versus passif
 - 1.3.2.1. Caractéristiques de l'apprentissage actif
 - 1.3.2.2. Caractéristiques de l'apprentissage passif
- 1.4. Le contexte dans l'apprentissage
 - 1.4.1. École traditionnelle
 - 1.4.1.1. Famille et éducation
 - 1.4.1.2. École et éducation
 - 1.4.2. École 4.0
 - 1.4.2.1. Caractéristiques de l'École 2.0.
 - 1.4.2.2. Caractéristiques de l'École 4.0.
- 1.5. Compétences technologiques des enseignants
 - 1.5.1. Immigrant numérique versus natif numérique
 - 1.5.1.1. Caractéristiques de l'immigrant numérique
 - 1.5.1.2. Caractéristiques du natif numérique
 - 1.5.2. Compétences numériques des enseignants
 - 1.5.2.1. Formation en bureautique
 - 1.5.2.2. Gestion des éléments numériques
- 1.6. Compétences technologiques des élèves
 - 1.6.1. Technologie de loisirs
 - 1.6.1.1. Jeux éducatifs
 - 1.6.1.2. Gamification
 - 1.6.2. Technologie éducative
 - 1.6.2.1. Internet à l'école
 - 1.6.2.2. Autres ressources technologiques en classe
- 1.7. L'enseignement traditionnel avec la technologie éducative
 - 1.7.1. Caractéristiques qui définissent la technologie éducative
 - 1.7.1.1. Progrès technologiques dans la salle de classe
 - 1.7.1.2. Aptitude technologique dans la salle de classe
 - 1.7.2. Avantages et inconvénients de la technologie éducative
 - 1.7.2.1. Avantages de la technologie éducative
 - 1.7.2.2. Inconvénients de la technologie éducative
- 1.8. Enseignement à distance
 - 1.8.1. Définir les caractéristiques
 - 1.8.1.1. Le défi de l'école à distance
 - 1.8.1.2. Les caractéristiques des élèves à distance
 - 1.8.2. Avantages et inconvénients par rapport à l'enseignement traditionnel
 - 1.8.2.1. Avantages de l'enseignement à distance
 - 1.8.2.2. Inconvénients de l'enseignement à distance
- 1.9. *Blended Learning*
 - 1.9.1. Définir les caractéristiques
 - 1.9.1.1. Intégration technologique de l'éducation
 - 1.9.1.2. Caractéristiques des utilisateurs du *Blended Learning*
 - 1.9.2. Avantages et inconvénients par rapport à l'enseignement traditionnel
 - 1.9.2.1. Avantages du *Blended Learning*
 - 1.9.2.2. Inconvénients du *Blended Learning*



- 1.10. E-learning
 - 1.10.1. Définir les caractéristiques
 - 1.10.1.1. Nouveaux défis de la virtualisation de l'éducation
 - 1.10.1.2. Nouvelles institutions d'enseignement virtuel
 - 1.10.2. Avantages et inconvénients par rapport à l'enseignement traditionnel
 - 1.10.2.1. Avantages de l'enseignement virtuel
 - 1.10.2.2. Inconvénients de l'enseignement virtuel

Module 2. *Digital Teaching*

- 2.1. La technologie dans l'éducation
 - 2.1.1. Histoire et évolution de la technologie
 - 2.1.2. Nouveaux défis
- 2.2. Internet dans les écoles
 - 2.2.1. Utilisation d'Internet dans les Écoles
 - 2.2.2. L'impact de l'Internet sur l'Éducation
- 2.3. Dispositifs pour les enseignants et les apprenants
 - 2.3.1. Les appareils en classe
 - 2.3.2. Le tableau blanc électronique
 - 2.3.3. Dispositifs pour les apprenants
 - 2.3.4. Tablettes
- 2.4. Tutorat en Ligne
 - 2.4.1. Avantages et inconvénients
 - 2.4.2. Mise en œuvre
- 2.5. créativité dans les écoles
- 2.6. Parents et enseignants en tant que migrants numériques
 - 2.6.1. Formation technologique pour les adultes
 - 2.6.2. Comment surmonter la barrière technologique
- 2.7. Utilisation responsable des nouvelles technologies
 - 2.7.1. Confidentialité
 - 2.7.2. Protection des données
 - 2.7.3. La cybercriminalité à l'école

- 2.8. Dépendances et pathologies
 - 2.8.1. Définition de la dépendance aux technologies
 - 2.8.2. Comment éviter la dépendance
 - 2.8.3. Comment sortir d'une dépendance
 - 2.8.4. Nouvelles pathologies produites par la technologie
- 2.9. Cyberbullying
 - 2.9.1. Définition du Cyberbullying
 - 2.9.2. Comment éviter le Cyberbullying
 - 2.9.3. Comment agir en cas de Cyberbullying
- 2.10. La technologie dans éducation

Module 3. Identité numérique et *branding* numérique

- 3.1. L'Identité Numérique
 - 3.1.1. Définition de la l'Identité Numérique
 - 3.1.2. Gestion de l'Identité Numérique dans l'éducation
 - 3.1.3. Domaines d'application de l'Identité Numérique
- 3.2. Blogs
 - 3.2.1. Introduction aux blogs dans l'enseignement
 - 3.2.2. Blogs et Identité Numérique
- 3.3. Rôles dans l'identité numérique
 - 3.3.1. L'Identité Numérique des étudiants
 - 3.3.2. L'Identité Numérique des enseignants
- 3.4. Branding
 - 3.4.1. Qu'est-ce que le Branding Numérique ?
 - 3.4.2. Comment travailler le Branding Numérique
- 3.5. Comment se positionner dans l'enseignement numérique
 - 3.5.1. Cas de réussite de l'image de marque des enseignants
 - 3.5.2. Utilisations typiques
- 3.6. Réputation en ligne
 - 3.6.1. Réputation Online Vs Réputation physique
 - 3.6.2. La réputation en ligne dans l'enseignement
 - 3.6.3. Gestion de crise et réputation en ligne

- 3.7. Communication digitale
 - 3.7.1. La communication personnelle et l'Identité Numérique
 - 3.7.2. La communication d'entreprise et l'Identité Numérique
- 3.8. Outil de communication
 - 3.8.1. Enseigner les outils de communication
 - 3.8.2. Enseignement des protocoles de communication
- 3.9. Évaluation avec les TIC
- 3.10. Ressources pour la gestion de matériau

Module 4. Les réseaux sociaux et les blogs dans l'enseignement

- 4.1. Réseaux Sociaux
 - 4.1.1. Origine et évolution
 - 4.1.2. Réseaux sociaux pour enseignants
 - 4.1.3. Stratégie, analyse et contenu
- 4.2. Facebook
 - 4.2.1. L'origine et l'évolution de Facebook
 - 4.2.2. Pages Facebook pour la sensibilisation des enseignants
 - 4.2.3. Groupes
 - 4.2.4. Recherche et base de données Facebook
 - 4.2.5. Outils
- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. L'origine et l'évolution de Twitter
 - 4.3.2. Profil Twitter pour la sensibilisation des enseignants
 - 4.3.3. Recherche et base de données Twitter
 - 4.3.4. Outils
- 4.4. LinkedIn
 - 4.4.1. L'origine et l'évolution de LinkedIn
 - 4.4.2. Profil d'enseignant sur LinkedIn
 - 4.4.3. Groupes LinkedIn
 - 4.4.4. Recherche et base de données LinkedIn
 - 4.4.5. Outils
- 4.5. Youtube
 - 4.5.1. L'origine et l'évolution de YouTube
 - 4.5.2. Chaînes YouTube pour la sensibilisation des enseignants

- 4.6. Instagram
 - 4.6.1. L'origine et l'évolution de Instagram
 - 4.6.2. Profil Instagram pour la sensibilisation des enseignants
- 4.7. Contenu multimédia
 - 4.7.1. Photographie
 - 4.7.2. Infographies
 - 4.7.3. Vidéos
 - 4.7.4. Vidéos en direct
- 4.8. Blogs et gestion des médias sociaux
 - 4.8.1. Les règles basiques en gestion de réseaux sociaux
 - 4.8.2. Utilisations dans l'enseignement
 - 4.8.3. Outils de création de contenu
 - 4.8.4. Les outils de gestion des réseaux sociaux
 - 4.8.5. Astuces des réseaux sociaux
- 4.9. Outils de l'analyse
 - 4.9.1. Qu'est-ce que nous analysons ?
 - 4.9.2. Google Analytics
- 4.10. Communication et Réputation.
 - 4.10.1. Gestion des sources
 - 4.10.2. Protocoles de communication
 - 4.10.3. Gestion de crise

Module 5. Innovation technologique dans l'éducation

- 5.1. Avantages et inconvénients de l'utilisation technologies dans Éducation
 - 5.1.1. La technologie comme moyen d'éducation
 - 5.1.2. Avantages de l'utilisation
 - 5.1.3. Inconvénients et dépendances
- 5.2. Neurotechnologie éducative
 - 5.2.1. Neurosciences
 - 5.2.2. Neurotechnologie

- 5.3. Programmation dans le domaine de l'éducation
 - 5.3.1. Avantages de la programmation dans l'Éducation
 - 5.3.2. Plate-forme Scratch
 - 5.3.3. Confection du premier "Hola Mundo"
 - 5.3.4. Commandes, paramètres et événements
 - 5.3.5. Exportation de projets
- 5.4. Introduction à la *Flipped Classroom*
 - 5.4.1. Sur quoi se base-elle?
 - 5.4.2. Exemples d'utilisation
 - 5.4.3. Enregistrement vidéo
 - 5.4.4. Youtube
- 5.5. Introduction à la Gamification
 - 5.5.1. Qu'est-ce que la Gamification?
 - 5.5.2. Les Success Stories
- 5.6. Introduction à la Robotique
 - 5.6.1. L'importance de la robotique dans l'éducation
 - 5.6.2. Arduino (*hardware*)
 - 5.6.3. Arduino (langage de programmation)
- 5.7. Introduction à la Réalité Augmentée
 - 5.7.1. Qu'est-ce que la RA?
 - 5.7.2. Quels sont ses avantages dans l'Éducation
- 5.8. Comment développer vos propres applications de RA
 - 5.8.1. Vuforia
 - 5.8.2. Unity
 - 5.8.3. Exemples d'utilisation
- 5.9. Samsung Virtual School Suitcase
 - 5.9.1. Apprentissage immersif
 - 5.9.2. Le sac à dos du futur
- 5.10. Conseils et exemples d'utilisation en classe
 - 5.10.1. Combinaison d'outils d'innovation en classe
 - 5.10.2. Exemples concrets

Module 6. L'environnement Apple dans l'Éducation

- 6.1. Les dispositifs mobiles dans l'Éducation
 - 6.1.1. m-learning
 - 6.1.2. Une décision problématique
- 6.2. Pourquoi choisir un iPad pour la classe ?
 - 6.2.1. Critères technopédagogiques
 - 6.2.2. Autres considérations
 - 6.2.3. Objections typiques
- 6.3. De quoi mon centre a-t-il besoin ?
 - 6.3.1. Philosophie de l'éducation
 - 6.3.2. Critères socio-économiques
 - 6.3.3. Priorités
- 6.4. Concevoir notre propre modèle
 - 6.4.1. "Celui qui lit beaucoup et marche beaucoup, voit beaucoup et sait beaucoup »
 - 6.4.2. Décisions fondamentales
 - 6.4.2.1. Chariots ou rapport 1:1 ?
 - 6.4.2.2. Quel modèle particulier choisissons-nous ?
 - 6.4.2.3. PDI ou télévision ? Ni l'un ni l'autre ?
- 6.5. L'écosystème éducatif d'Apple
 - 6.5.1. Le DEP
 - 6.5.2. Systèmes de gestion des dispositifs
 - 6.5.3. Que sont les identifiants Apple gérés ?
 - 6.5.4. Responsable de l'école Apple
- 6.6. Autres facteurs de développement critiques
 - 6.6.1. Technique : connectivité
 - 6.6.2. Humain : la communauté éducative
 - 6.6.3. Organisation
- 6.7. La salle de classe entre les mains de l'enseignant
 - 6.7.1. Gestion de l'enseignement : Salle de classe et iDoceo
 - 6.7.2. iTunes U comme Environnement d'Apprentissage Virtuel

- 6.8. La carte pour découvrir des trésors
 - 6.8.1. La suite bureautique d'Apple
 - 6.8.1.1. Pages
 - 6.8.1.2. Keynote
 - 6.8.1.3. Numbers
 - 6.8.2. Applications de production multimédia
 - 6.8.2.1. iMovie
 - 6.8.2.2. Garage Band
 - 6.8.2.3. Clips
- 6.9. Apple et les méthodologies émergentes
 - 6.9.1. *Flipped Classroom*: Explain Everything y EdPuzzle
 - 6.9.2. Gamification : Kahoot, Socrative et Plickers
- 6.10. Tout le monde peut programmer
 - 6.10.1. Swift playgrounds
 - 6.10.2. La robotique avec LEGO

Module 7. Google Gsuite for Education

- 7.1. Univers Google
 - 7.1.1. Histoire de Google
 - 7.1.2. Qui est Google aujourd'hui.
 - 7.1.3. L'importance d'un partenariat avec Google
 - 7.1.4. Catalogue d'applications Google
- 7.2. Google et l'éducation
 - 7.2.1. L'implication de Google dans l'éducation
 - 7.2.2. Procédures de candidature dans votre école
 - 7.2.3. Versions et types d'assistance technique
 - 7.2.4. Premiers pas avec la console de Gestion GSuite
 - 7.2.5. Utilisateurs et groupes
- 7.3. Google GSuite utilisation avancée
 - 7.3.1. Profils
 - 7.3.2. Rapports
 - 7.3.3. Fonctions de l'administrateur
 - 7.3.4. Gestion des dispositifs

- 7.3.5. Sécurité
- 7.3.6. Domaines
- 7.3.7. Migration des données
- 7.3.8. Groupes et listes de diffusion
- 7.3.9. Politique de confidentialité et de protection des données
- 7.4. Outils pour la recherche d'informations dans la classe
 - 7.4.1. Moteur de recherche Google
 - 7.4.2. Recherche avancée d'informations
 - 7.4.3. Intégration des moteurs de recherche
 - 7.4.4. Google Chrome
 - 7.4.5. Google News
 - 7.4.6. Google Maps
 - 7.4.7. Youtube
- 7.5. Outils Google pour la communication en classe
 - 7.5.1. Introduction à Google Classroom
 - 7.5.2. Instructions pour les enseignants
 - 7.5.3. Instructions pour les étudiants
- 7.6. Google Classroom : Utilisations avancées et composants supplémentaires
 - 7.6.1. Utilisations avancées de Google Classroom
 - 7.6.2. Flubaroo
 - 7.6.3. FormLimiter
 - 7.6.4. Autocrat
 - 7.6.5. Doctopus
- 7.7. Outils pour l'organisation de l'information
 - 7.7.1. Premiers pas Google Drive
 - 7.7.2. Organisation des fichiers et des dossiers
 - 7.7.3. Partage de fichiers
 - 7.7.4. Stockage
- 7.8. Outils Google pour le travail collaboratif
 - 7.8.1. Calendrier
 - 7.8.2. Google Sheets
 - 7.8.3. Google Docs
 - 7.8.4. Google Presentations
 - 7.8.5. Google Forms

- 7.9. Outils pour la Publication dans la classe
 - 7.9.1. Google +
 - 7.9.2. Blogger
 - 7.9.3. Google Sites
- 7.10. Google Chromebook
 - 7.10.1. Utilisation de l'appareil
 - 7.10.2. Prix et caractéristiques

Module 8. Les TIC comme outil de gestion et planification

- 8.1. Outils TIC à l'école
 - 8.1.1. Le facteur perturbateur des TIC
 - 8.1.2. Objectifs des TIC
 - 8.1.3. Bonnes pratiques dans l'utilisation des TIC
 - 8.1.4. Critères de choix des outils
 - 8.1.5. Protection des données
 - 8.1.6. Sécurité
- 8.2. Communication
 - 8.2.1. Plan de communication
 - 8.2.2. Gestionnaires de messagerie instantanée
 - 8.2.3. Vidéoconférence
 - 8.2.4. Accès à distance aux appareils
 - 8.2.5. Plateformes de gestion scolaire
 - 8.2.6. Autres médias
- 8.3. Courriel :
 - 8.3.1. Gestionnaires de courrier électronique
 - 8.3.2. Réponses, transfert
 - 8.3.3. Signatures
 - 8.3.4. Classification et étiquetage du courrier
 - 8.3.5. Règles
 - 8.3.6. Listes de diffusion
 - 8.3.7. Alias
 - 8.3.8. Outils avancés

- 8.4. Génération de documents
 - 8.4.1. Traitements de texte
 - 8.4.2. Feuilles de calcul
 - 8.4.3. Formulaires
 - 8.4.4. Modèles pour l'image de marque
- 8.5. Outils de gestion de tâches
 - 8.5.1. Gestion des tâches
 - 8.5.2. Listes
 - 8.5.3. Tâches
 - 8.5.4. Avis
 - 8.5.5. Approches d'utilisation
- 8.6. Calendrier
 - 8.6.1. Calendriers numériques
 - 8.6.2. Événements
 - 8.6.3. Rendez-vous et réunions
 - 8.6.4. Invitations et confirmation de la participation
 - 8.6.5. Liens vers d'autres outils
- 8.7. Les réseaux sociaux
 - 8.7.1. Les médias sociaux et notre Centre
 - 8.7.2. LinkedIn
 - 8.7.3. Twitter
 - 8.7.4. Facebook
 - 8.7.5. Instagram
- 8.8. Introduction et paramétrage d'Alexia
 - 8.8.1. Qu'est-ce qu'Alexia ?
 - 8.8.2. Demande et enregistrement du centre sur la plate-forme
 - 8.8.3. Premiers pas avec Alexia
 - 8.8.4. Support Technique d'Alexia
 - 8.8.5. Configuration du centre

- 8.9. Permissions et gestion administrative dans Alexia
 - 8.9.1. Autorisations d'accès
 - 8.9.2. Rôle
 - 8.9.3. Facturation
 - 8.9.4. Ventes
 - 8.9.5. Cours de formation
 - 8.9.6. Activités périscolaires et autres services
- 8.10. Alexia. Formation pour les enseignants
 - 8.10.1. Domaines (Modules)
 - 8.10.2. Évaluer
 - 8.10.3. Appel nominal
 - 8.10.4. Agenda/Calendrier
 - 8.10.5. Communication
 - 8.10.6. Interviews
 - 8.10.7. Sections
 - 8.10.8. Élèves
 - 8.10.9. Anniversaire
 - 8.10.10. Liens
 - 8.10.11. Application mobile
 - 8.10.12. Utilités

Module 9. La gamification comme méthodologie active

- 9.1. Histoire, définition et concepts
 - 9.1.1. Histoire et contexte
 - 9.1.2. Définition
 - 9.1.3. Concepts initiaux
- 9.2. Éléments
 - 9.2.1. Classifications
 - 9.2.2. Badges et diplômes
 - 9.2.3. Objets de collection
 - 9.2.4. Monnaie
 - 9.2.5. Clés
 - 9.2.6. Prix

- 9.3. Mécanique
 - 9.3.1. Gamification structurelle
 - 9.3.2. Gamification du contenu
- 9.4. Outils Numériques
 - 9.4.1. Outils de gestion
 - 9.4.2. Outils de productivité
 - 9.4.2.1. Badges
 - 9.4.2.2. Graphiques
 - 9.4.2.3. Autres
- 9.5. Gamification et Serious Games
 - 9.5.1. Le jeu en classe
 - 9.5.2. Typologie des jeux
- 9.6. Catalogue des jeux commerciaux
 - 9.6.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 9.6.2. Développement du contenu des jeux
- 9.7. Jeux vidéo et APPS
 - 9.7.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 9.7.2. Développement du contenu des jeux
- 9.8. Conception de la gamification
 - 9.8.1. Approche, objectifs
 - 9.8.2. Intégration dans le programme d'études
 - 9.8.3. Histoire
 - 9.8.4. Esthétique
 - 9.8.5. Évaluation
- 9.9. Conception de jeux
 - 9.9.1. Approche, objectifs
 - 9.9.2. Intégration dans le programme d'études
 - 9.9.3. Histoire
 - 9.9.4. Esthétique
 - 9.9.5. Évaluation
- 9.10. Cas pratiques
 - 9.10.1. De la gamification
 - 9.10.2. De la ludification

Module 10. Qu'est-ce que le modèle de *Flipped Classroom*?

- 10.1. Le modèle *Flipped Classroom*
 - 10.1.1. Concept
 - 10.1.2. Histoire
 - 10.1.3. Qu'est-ce que c'est et comment ça marche ?
- 10.2. Le nouveau rôle de l'enseignant dans le modèle *Flipped Classroom*
 - 10.2.1. Le nouveau rôle de l'enseignant
 - 10.2.2. Travail en classe
- 10.3. Le rôle des étudiants dans le modèle *Flipped Classroom*
 - 10.3.1. Nouvel apprentissage des étudiants
 - 10.3.2. Devoirs en classe, leçons à la maison
- 10.4. Implication des familles dans le modèle *Flipped Classroom*
 - 10.4.1. Participation des familles
 - 10.4.2. Communication avec les parents
- 10.5. Différences entre le modèle traditionnel et le modèle "*Flipped Classroom*"
 - 10.5.1. Classe traditionnelle vs. Classe inversée
 - 10.5.2. Temps de travail
- 10.6. Personnalisation de l'enseignement
 - 10.6.1. Qu'est-ce que l'apprentissage personnalisé ?
 - 10.6.2. Comment personnaliser l'apprentissage ?
 - 10.6.3. Exemples de personnalisation apprentissage
- 10.7. L'attention portée à la diversité dans le modèle *Flipped Classroom*
 - 10.7.1. Qu'est-ce que l'attention portée à la diversité ?
 - 10.7.2. Comment le modèle FC nous aide-t-il à mettre en pratique l'attention portée à la diversité ?
- 10.8. AAvantages du modèle *Flipped Classroom*
 - 10.8.1. Flexibilité des étudiants dans leur apprentissage
 - 10.8.2. Faire évoluer le contenu
 - 10.8.3. Environnement d'apprentissage autour de l'apprenant
 - 10.8.4. Collaboration entre les apprenants
 - 10.8.5. Temps supplémentaire en dehors de la classe
 - 10.8.6. Plus de temps pour une attention personnalisée aux étudiants

- 10.9. La relation entre la taxonomie de Bloom et le modèle *Flipped Classroom*
 - 10.9.1. Qu'est-ce qu'une taxonomie ?
 - 10.9.2. Histoire
 - 10.9.3. Niveaux et exemples
 - 10.9.4. Tableau des verbes

Module 11. Lancement du modèle avec de nouvelles méthodologies d'apprentissage coopératif

- 11.1. *Flipped Classroom* et apprentissage coopératif
 - 11.1.1. Qu'est-ce que l'apprentissage coopératif?
 - 11.1.2. Problèmes de mise en œuvre de l'apprentissage coopératif
- 11.2. Nous regroupons nos étudiants
 - 11.2.1. Nous concevons des regroupements
 - 11.2.2. Disposition, répartition et placement des élèves dans les équipes.
- 11.3. Nous créons une classe coopérative
 - 11.3.1. Règles dans la coopérative
 - 11.3.2. Rôles coopératifs
- 11.4. Les trois piliers de l'apprentissage coopératif
 - 11.4.1. Interdépendance positive
 - 11.4.2. Responsabilité individuelle
 - 11.4.3. Participation égale
- 11.5. Modèles de coopération pour une classe inversée
 - 11.5.1. Travail en groupe
 - 11.5.2. Travail en groupe et travail individuel
 - 11.5.3. Travail individuel et travail en groupe
 - 11.5.4. Travail individuel
- 11.6. Techniques coopératives simples
 - 11.6.1. Arrêt de trois minutes
 - 11.6.2. Twitter coopératif
- 11.7. Techniques coopératives complexes
 - 11.7.1. *Jigsaw* ou casse-tête
 - 11.7.2. Groupes de recherche

- 11.8. Évaluation
 - 11.8.1. Évaluation des enseignants
 - 11.8.2. Auto-évaluation
 - 11.8.3. Coévaluation

Module 12. Créer une Classe Inversée ou *Flipped Classroom*

- 12.1. Apprendre la technique aux élèves, les initier au modèle
 - 12.1.1. Enseigner comment regarder les vidéos
 - 12.1.2. Convaincre les élèves
 - 12.1.3. Enseigner comment trouver des idées
- 12.2. Préparation du contenu
 - 12.2.1. Les piliers de la FC
 - 12.2.2. Avantages
 - 12.2.3. Inconvénients
- 12.3. Créer un espace pour le matériel
 - 12.3.1. Comment partager des vidéos ou du matériel ?
 - 12.3.2. Où trouver le matériel d'autres personnes ?
- 12.4. Apprendre à connaître le *flipp-in-class*
 - 12.4.1. Mode "*Flipp* in classroom
 - 12.4.2. Raisons de l'utiliser
 - 12.4.3. Comment l'utiliser ?
- 12.5. Les problèmes et les obstacles qui peuvent survenir
 - 12.5.1. Obstacles pouvant survenir dans différentes situations
- 12.6. Résoudre les difficultés éventuelles
 - 12.6.1. Comment faire face aux problèmes qui se présentent ?
- 12.7. Pourquoi la *Flipped Classroom* fonctionne vraiment
 - 12.7.1. Principale raison pour laquelle le FC fonctionne
 - 12.7.2. Perception du modèle FC par les élèves
- 12.8. Conseils à retenir
 - 12.8.1. Conseils pour un espace personnalisé
 - 12.8.2. Rendre le temps de classe attrayant

- 12.9. Notes de cornell
 - 12.9.1. Que sont les notes de Cornell ?
 - 12.9.2. Histoire des notes de cornell
 - 12.9.3. Format et relation avec la FC
 - 12.9.4. Notes de cours et qualifications

Module 13. Création de contenu propre, outils *Flipped Classroom*

- 13.1. Introduction
 - 13.1.1. Contenu propre
 - 13.1.2. Contenu externe
 - 13.1.3. Outils et applications
- 13.2. Conseils pour créer une vidéo efficace
 - 13.2.1. Importance d'une bonne conception numérique
 - 13.2.2. Durée
 - 13.2.3. Types de prises de vue
 - 13.2.4. Voix, intonation
 - 13.2.5. Des vidéos enrichissantes
 - 13.2.6. Le caractère concret de la vidéo
- 13.3. Création de vidéos avec un mobile, une tablette
 - 13.3.1. Comment créer des vidéos ?
 - 13.3.2. Montage vidéo
- 13.4. Créer une vidéo avec une capture d'écran
 - 13.4.1. Comment créer des vidéos ?
 - 13.4.2. Montage vidéo
- 13.5. Création vidéo avec chroma
 - 13.5.1. Outils à utiliser
 - 13.5.2. Édition
- 13.6. Infrastructure de gadgets numériques
 - 13.6.1. Polyvalence
 - 13.6.2. Facilité d'utilisation
 - 13.6.3. Coûts

- 13.7. Autres éléments importants de la création et du montage vidéo
 - 13.7.1. Instruments
 - 13.7.2. *Hardware*
- 13.8. Faire une *Flipped Classroom* avec peu de technologie
 - 13.8.1. Comment le faire avec presque aucune technologie ?

Module 14. *Escape room* dans la salle de classe

- 14.1. Histoire de la *Escape Room*
 - 14.1.1. D'où vient-il ?
 - 14.1.2. Popularité
- 14.2. Connaître le format
 - 14.2.1. Quand l'exécuter ?
 - 14.2.2. *Escape room* d'intérieur
 - 14.2.3. *Escape room* d'extérieur
 - 14.2.4. Création du format
- 14.3. Étapes à considérer
 - 14.3.1. Narration
 - 14.3.2. Matériaux
 - 14.3.3. Essais
- 14.4. Aspects qui déclenchent l'attention
 - 14.4.1. Surprise
 - 14.4.2. Créativité
 - 14.4.3. Émotion
- 14.5. Améliorer l'apprentissage par la motivation
 - 14.5.1. Encourager le travail d'équipe avec un objectif commun à tous.
 - 14.5.2. Créer des espaces de discussion et de prise de décision
- 14.6. Aspects à prendre en compte pour sa création
 - 14.6.1. Aménagement de la salle de classe
 - 14.6.2. Contenu
 - 14.6.3. Conception pour la résolution d'énigmes
 - 14.6.4. Conception d'énigmes, de *puzzles*
 - 14.6.5. Un récit passionnant
 - 14.6.6. Ordre des preuves
 - 14.6.7. Récompense

- 14.7. Outils de création
 - 14.7.1. Les matériaux et leurs possibilités
- 14.8. Cas pratiques
 - 14.8.1. Exemple d'une *escape room*

Module 15. Mettre la barre plus haut avec le *Flipped Classroom*

- 15.1. Méthodologies inductives
 - 15.1.1. Que sont les méthodologies inductives ?
 - 15.1.2. Méthodologies déductives vs. Méthodes inductives
 - 15.1.3. Méthodologies inductives + FC
- 15.2. Projets et PBL
 - 15.2.1. Description de la méthode
 - 15.2.2. Objectifs de sa mise en œuvre
 - 15.2.3. Caractéristiques et phases
 - 15.2.4. PBL et FC
- 15.3. Enseignement par les pairs (*peer Instruction*)
 - 15.3.1. Qu'est-ce que l'apprentissage par les pairs ?
 - 15.3.2. Comment cela fonctionne-t-il ?
 - 15.3.3. *Peer Instruction* et FC
- 15.4. *Flipped mastery*
 - 15.4.1. Qu'est-ce qu'un cours maîtrisé ?
 - 15.4.2. Le travail de Ramsey Musallam
 - 15.4.3. *Mastery learning cycles*
- 15.5. *Learning by doing* (apprendre par la pratique)
 - 15.5.1. Histoire
 - 15.5.2. Qu'est-ce que l'apprentissage par la pratique ?
 - 15.5.3. Avantages
 - 15.5.4. Propositions
- 15.6. Apprentissage par les problèmes
 - 15.6.1. Qu'est-ce que l'apprentissage par les problèmes ?
 - 15.6.2. Travailler avec cette méthodologie
 - 15.6.3. PBL + FC

- 15.7. Modèle SAMR
 - 15.7.1. Intégration des TIC dans les processus éducatifs
 - 15.7.2. Représentation du modèle
 - 15.7.3. Les composantes du modèle SAMR, étape par étape
- 15.8. *Blended Learning*
 - 15.8.1. Qu'est-ce que le *blended learning* ?
 - 15.8.2. Avantages
 - 15.8.3. Exemples de systèmes BL
 - 15.8.4. Stratégies
- 15.9. JITT (*Just-in-time Teaching*)
 - 15.9.1. Histoire
 - 15.9.2. Méthodologie
 - 15.9.3. JITT + FC

Module 16. Création de matériel graphique, le flippé n'est pas seulement une vidéo. Concevoir un PLE (environnement d'apprentissage personnel)

- 16.1. Qu'est-ce qu'un environnement d'apprentissage personnel (EAP) ?
 - 16.1.1. Concept de l'EAP
 - 16.1.2. Concevez votre propre EAP
- 16.2. Plateformes de classe
 - 16.2.1. Edmodo
 - 16.2.2. Google Classroom
- 16.3. Création de matériel interactif
 - 16.3.1. Genial.ly
- 16.4. Codes QR
 - 16.4.1. Utilisations pédagogiques
 - 16.4.2. Création de codes QR
- 16.5. Infographies
 - 16.5.1. Pictochart
 - 16.5.2. Canva

- 16.6. Cartes mentales
 - 16.6.1. GonConqr
 - 16.6.2. Mindomo
 - 16.6.3. Popplet
- 16.7. Créer un site web
 - 16.7.1. WIX
- 16.8. Utilisation des réseaux sociaux dans l'apprentissage
 - 16.8.1. Twitter
 - 16.8.2. Instagram
- 16.9. Travailler avec des PDF
 - 16.9.1. Perrusall

Module 17. Programmation et planification dans le modèle *flipped classroom*

- 17.1. Pourquoi flipper notre classe ?
 - 17.1.1. Preuve de la nécessité de la classe inversée
- 17.2. Taxonomie de Bloom pour la programmation
 - 17.2.1. Nous définissons les niveaux cognitifs de la taxonomie de *Bloom*
- 17.3. Espace individuel
 - 17.3.1. Espace individuel de l'enseignant et de l'apprenant
- 17.4. Système de gestion de l'apprentissage
 - 17.4.1. Google Classroom
 - 17.4.2. Padlet
- 17.5. Espace groupe
 - 17.5.1. Que faire dans l'espace de groupe ?
- 17.6. Conception d'une unité *flipped*
 - 17.6.1. Éléments d'une unité *flipped*
 - 17.6.2. Exemple d'une unité *flipped*
- 17.7. Comment évaluer votre classe inversée ?
 - 17.7.1. Différentes stratégies pour évaluer nos étudiants

Module 18. Une nouvelle forme d'évaluation

- 18.1. Kahoot
 - 18.1.1. Description de l'outil
 - 18.1.2. Modes de jeu
 - 18.1.3. Création d'activités
- 18.2. Socrative
 - 18.2.1. Description de l'outil
 - 18.2.2. Modes de jeu
 - 18.2.3. Création d'activités
- 18.3. Google Forms
 - 18.3.1. Description de l'outil
 - 18.3.2. Création de documents
- 18.4. EdPuzzle
 - 18.4.1. Description de l'outil
 - 18.4.2. Création d'activités
- 18.5. Rubriques
 - 18.5.1. Description du système d'évaluation par rubriques
 - 18.5.2. Création de rubriques
- 18.6. iDoceo
 - 18.6.1. Description de l'outil
 - 18.6.2. Apprendre à gérer la classe avec iDoceo
- 18.7. *Addittio*
 - 18.7.1. Description de l'outil
 - 18.7.2. Apprendre à gérer la classe avec *Addittio*
- 18.8. CoRubrics
 - 18.8.1. Description de l'outil
 - 18.8.2. Créer des rubriques avec CoRubrics
- 18.9. Google *Classroom*
 - 18.9.1. Description de l'outil
 - 18.9.2. Apprendre à gérer les classes et les tâches virtuelles

04

Objectifs pédagogiques

Ce Mastère Spécialisé Avancé a pour objectif fondamental de former des professionnels capables de mener la transformation éducative dans un monde de plus en plus numérisé. En ce sens, le programme cherchera à donner aux enseignants les compétences nécessaires pour intégrer des outils technologiques de pointe et des méthodologies innovantes qui révolutionnent les processus d'enseignement et d'apprentissage. Ainsi, les diplômés se concentreront sur l'acquisition de connaissances avancées sur la mise en œuvre de stratégies telles que l'apprentissage collaboratif, la gamification et l'utilisation de l'Intelligence Artificielle dans les environnements éducatifs.





“

Ce programme de troisième cycle représente une occasion unique de faire la différence dans l'avenir de l'éducation. Rejoignez dès maintenant TECH, la plus grande université numérique au monde selon Forbes, et donnez un coup de pouce à votre carrière !”



Objectifs généraux

- ♦ Développer des compétences pour concevoir et mettre en œuvre des stratégies d'enseignement dans des environnements numériques
- ♦ Appliquer des technologies éducatives innovantes pour améliorer l'expérience d'apprentissage en ligne
- ♦ Gérer l'utilisation de plateformes numériques pour la création de contenus éducatifs interactifs
- ♦ Développer des compétences dans la mise en œuvre de modèles éducatifs adaptatifs et personnalisés
- ♦ Appliquer des méthodes pédagogiques numériques pour encourager l'apprentissage actif et autonome
- ♦ Développer des compétences dans la création de ressources multimédias pour l'enseignement numérique
- ♦ Appliquer des méthodologies d'évaluation numérique pour mesurer les performances et les progrès des élèves
- ♦ Gérer l'intégration de l'enseignement à distance avec les approches traditionnelles de l'enseignement
- ♦ Développer des stratégies pour encourager la participation et la collaboration des élèves dans des environnements virtuels
- ♦ Appliquer les principes d'accessibilité dans la conception de cours et de supports pédagogiques numériques
- ♦ Développer des compétences en gestion de classes virtuelles et de communautés d'apprentissage en ligne
- ♦ Gérer la formation continue des enseignants à l'utilisation des technologies numériques dans l'enseignement
- ♦ Développer des approches pédagogiques innovantes pour l'enseignement de diverses disciplines dans des environnements numériques
- ♦ Appliquer des outils numériques pour personnaliser l'enseignement en fonction des besoins individuels des élèves
- ♦ Développer des compétences pour concevoir des expériences d'apprentissage ludiques et basées sur des simulations
- ♦ Appliquer des techniques d'apprentissage mobile pour faciliter l'accès à la connaissance à tout moment et en tout lieu
- ♦ Gérer l'utilisation de l'analyse des données pour améliorer les stratégies pédagogiques dans l'éducation numérique
- ♦ Développer des projets éducatifs intégrant les nouveaux modèles d'enseignement et les technologies émergentes



Objectifs spécifiques

Module 1. *Digital Learning*

- ♦ Identifier les caractéristiques fondamentales de l'apprentissage numérique
- ♦ Analyser les avantages et les défis de l'apprentissage numérique dans les environnements éducatifs
- ♦ Appliquer des stratégies innovantes pour encourager l'apprentissage autonome sur les plateformes numériques
- ♦ Explorer les outils numériques qui enrichissent l'expérience d'apprentissage

Module 2. *Digital Teaching*

- ♦ Concevoir des méthodologies d'enseignement adaptées aux environnements numériques
- ♦ Intégrer des ressources technologiques pour améliorer la pratique pédagogique
- ♦ Évaluer l'efficacité des outils numériques dans le processus d'enseignement
- ♦ Promouvoir l'interaction et la collaboration dans la classe numérique

Module 3. Identité numérique et *branding* numérique

- ♦ Construire une identité numérique professionnelle solide et cohérente.
- ♦ Analyser les stratégies efficaces de *branding* numérique appliquées à l'éducation
- ♦ Protéger la réputation numérique sur les plateformes publiques et privées
- ♦ Appliquer des techniques de positionnement pour se démarquer dans les environnements numériques

Module 4. Les réseaux sociaux et les blogs dans l'enseignement

- ♦ Créer un contenu éducatif pertinent et attrayant sur les réseaux sociaux
- ♦ Mettre en place des blogs comme outils d'apprentissage collaboratif
- ♦ Analyser l'impact des réseaux sociaux dans le milieu éducatif
- ♦ Développer des stratégies pour une utilisation responsable et éthique des réseaux sociaux dans l'enseignement



Module 5. Innovation technologique dans l'éducation

- ♦ Identifier les tendances actuelles en matière d'innovation technologique dans l'éducation
- ♦ Intégrer des outils technologiques pour transformer la salle de classe traditionnelle
- ♦ Évaluer l'impact de la technologie sur les résultats d'apprentissage
- ♦ Concevoir des expériences éducatives innovantes grâce à la technologie

Module 6. L'environnement Apple dans l'éducation

- ♦ Explorer les applications éducatives de l'environnement Apple dans l'enseignement
- ♦ Utiliser les outils Apple pour concevoir des cours dynamiques et interactifs
- ♦ Mettre en œuvre les iPad et les MacBook dans des activités éducatives pratiques
- ♦ Évaluer l'efficacité de l'environnement Apple dans le processus éducatif

Module 7. Google Gsuite for Education

- ♦ Utiliser les outils GSuite pour optimiser le travail enseignant
- ♦ Concevoir des projets collaboratifs à l'aide de Google Drive et Google Docs
- ♦ Explorer Google Classroom en tant que plateforme de gestion éducative
- ♦ Mettre en œuvre les applications GSuite dans l'évaluation et le suivi des élèves

Module 8. Les TIC comme outil de gestion et planification

- ♦ Appliquer les outils TIC pour gérer efficacement les ressources éducatives
- ♦ Concevoir des plans d'enseignement à l'aide d'applications technologiques
- ♦ Optimiser les processus de planification et d'organisation dans les environnements éducatifs
- ♦ Intégrer les TIC dans la supervision et l'évaluation des projets académiques

Module 9. La Gamification comme méthodologie active

- ♦ Concevoir des activités éducatives basées sur les principes de la gamification
- ♦ Identifier les avantages de la gamification pour l'apprentissage actif
- ♦ Mettre en place des dynamiques de jeu en classe pour accroître la motivation des élèves
- ♦ Évaluer l'efficacité de la gamification dans la réalisation des objectifs éducatifs

Module 10. Qu'est-ce que le modèle de *Flipped Classroom*?

- ♦ Identifier les fondements théoriques du modèle *Flipped Classroom*
- ♦ Analyser les avantages d'inverser le processus d'enseignement-apprentissage
- ♦ Différencier le modèle *Flipped* des méthodologies traditionnelles
- ♦ Explorer des exemples pratiques de mise en œuvre du *Flipped Classroom*

Module 11. Lancement du modèle avec de nouvelles méthodologies d'apprentissage coopératif

- ♦ Introduire le modèle *Flipped Classroom* dans les environnements éducatifs
- ♦ Identifier les avantages de l'apprentissage coopératif en classe
- ♦ Concevoir des activités intégrant le *Flipped Classroom* et l'apprentissage collaboratif
- ♦ Appliquer des stratégies pour encourager la participation active des élèves

Module 12. Créer une classe inversée ou *Flipped Classroom*

- ♦ Concevoir des sessions d'apprentissage basées sur le modèle *Flipped Classroom*
- ♦ Utiliser des ressources multimédias pour mettre en œuvre des classes inversées
- ♦ Organiser des contenus qui facilitent l'apprentissage autonome avant la classe
- ♦ Évaluer l'efficacité des classes inversées dans la compréhension des concepts

Module 13. Création de contenu propre, outils *Flipped Classroom*

- ♦ Concevoir du matériel pédagogique personnalisé pour la *Flipped Classroom*
- ♦ Utiliser des outils numériques pour créer du contenu interactif
- ♦ Appliquer des stratégies créatives dans la génération de ressources pédagogiques
- ♦ Développer du contenu qui encourage la participation active des élèves

Module 14. *Escape room* dans la salle de classe

- ♦ Concevoir des activités éducatives basées sur la méthodologie *escape room*
- ♦ Identifier les avantages de l'*escape room* pour l'apprentissage actif
- ♦ Utiliser des outils et des ressources pour créer des expériences immersives
- ♦ Évaluer l'impact de l'*escape room* sur le développement des compétences cognitives

Module 15. Mettre la barre plus haut avec le *Flipped Classroom*

- ♦ Concevoir des activités avancées pour maximiser l'impact du *Flipped Classroom*
- ♦ Intégrer des ressources technologiques complexes dans le modèle *Flipped Classroom*
- ♦ Encourager les compétences critiques et analytiques dans les classes inversées
- ♦ Évaluer les progrès des élèves à l'aide de stratégies avancées du *Flipped Classroom*

Module 16. Création de matériel graphique, *Flipped* n'est pas seulement de la vidéo. Concevoir un PLE (environnement d'apprentissage personnel)

- ♦ Concevoir du matériel graphique qui complète les cours inversés
- ♦ Créer des environnements personnels d'apprentissage adaptés aux besoins de l'élève
- ♦ Utiliser des outils de conception graphique pour générer un contenu visuel attrayant
- ♦ Explorer des alternatives créatives à l'utilisation exclusive de vidéos dans le *Flipped Classroom*

Module 17. Programmation et planification dans le modèle *Flipped Classroom*

- ♦ Concevoir des stratégies efficaces pour programmer des cours inversés
- ♦ Planifier des contenus adaptés à la dynamique du *Flipped Classroom*
- ♦ Utiliser des outils d'organisation pour structurer l'apprentissage inversé
- ♦ Évaluer l'impact d'une programmation efficace sur la réalisation des objectifs éducatifs

Module 18. Une nouvelle forme d'évaluation

- ♦ Concevoir des méthodes d'évaluation innovantes adaptées au modèle *Flipped Classroom*
- ♦ Mettre en œuvre des outils technologiques pour évaluer l'apprentissage de manière dynamique
- ♦ Appliquer des stratégies d'évaluation formative et sommative dans des environnements *Flipped*
- ♦ Analyser les résultats d'apprentissage afin d'améliorer les stratégies pédagogiques



Non seulement vous atteindrez un niveau d'excellence académique, mais vous deviendrez également un agent du changement, capable de transformer le domaine de l'éducation et de répondre aux exigences du système actuel"

05

Opportunités de carrière

Cette formation universitaire ouvrira un large éventail d'opportunités professionnelles dans un secteur en constante évolution. Les diplômés seront ainsi prêts à diriger des projets innovants intégrant l'éducation numérique dans divers contextes. Grâce à une préparation avancée et une approche pratique, les experts pourront occuper divers postes tels que spécialistes du développement de contenus éducatifs numériques, coordinateurs de programmes *d'e-learning*, ou responsables de projets d'innovation éducative dans des établissements universitaires, des entreprises, des centres de formation ou des institutions publiques. De plus, vous serez capable de concevoir, mettre en œuvre et évaluer des plateformes et des ressources numériques favorisant un apprentissage actif, autonome et collaboratif.



“

Avec le soutien de TECH, vous serez non seulement prêt à relever les défis actuels de l'éducation, mais vous vous positionnerez également comme un professionnel capable d'anticiper les tendances futures et de faire la différence”

Profil des diplômés

Le diplômé sera hautement spécialisé dans l'intégration des technologies numériques dans l'éducation. Vous saurez ainsi diriger et gérer des processus d'innovation pédagogique, en créant des environnements d'apprentissage interactifs et accessibles à tous. Vous serez également capable de concevoir et d'appliquer de nouvelles méthodologies d'enseignement adaptées aux besoins des étudiants du XXI^e siècle, en favorisant un apprentissage flexible, collaboratif et personnalisé. En définitive, ce profil se distinguera par sa capacité à développer des stratégies basées sur la technologie, en utilisant des outils numériques qui facilitent l'apprentissage autonome et la collaboration en ligne.

Le profil que vous acquerez dans ce programme vous permettra d'exercer des fonctions clés dans le domaine de l'éducation, de la création de contenus numériques à la gestion de programmes éducatifs de pointe.

- ♦ **Gestion de projets éducatifs numériques** : planifier, coordonner et évaluer des projets éducatifs intégrant des outils numériques et des méthodologies innovantes, en garantissant leur efficacité et leur adaptabilité à différents contextes
- ♦ **Adaptation pédagogique aux nouvelles technologies** : concevoir et mettre en œuvre des stratégies d'enseignement basées sur les dernières technologies, en adaptant les contenus et les méthodes aux besoins des étudiants dans les environnements numériques
- ♦ **Capacité de leadership dans les environnements éducatifs numériques** : développer des compétences en leadership pour gérer des équipes éducatives et coordonner des projets qui favorisent la transformation numérique dans les établissements, tant au niveau pédagogique qu'administratif
- ♦ **Évaluation et analyse des plateformes éducatives** : évaluer et sélectionner les plateformes et les ressources numériques, en s'assurant qu'elles sont efficaces pour améliorer l'apprentissage et les résultats scolaires des élèves



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

- 1. Coordinateur de Projets Éducatifs Numériques** : gestionnaire du développement et de la mise en œuvre de projets éducatifs basés sur les technologies numériques, supervisant leur efficacité et leur adaptation aux besoins des élèves.
- 2. Concepteur Pédagogique** : chargé de créer et d'adapter des supports éducatifs interactifs et des plateformes d'apprentissage en ligne, en appliquant des principes pédagogiques afin d'optimiser l'expérience éducative.
- 3. Consultant en Innovation Éducative** : conseiller auprès d'établissements d'enseignement pour la mise en œuvre de nouvelles technologies et méthodologies numériques visant à améliorer les processus d'enseignement et d'apprentissage.
- 4. Responsable E-learning** : développeur et évaluateur de programmes d'apprentissage en ligne, garantissant l'accessibilité et l'efficacité des plateformes et des contenus.
- 5. Gestionnaire de Plateformes Éducatives** : administrateur de plateformes d'apprentissage numérique, gérant l'intégration des ressources, des contenus et des outils technologiques afin de faciliter l'accès à la connaissance.
- 6. Directeur des Programmes d'Éducation Numérique** : supervise et coordonne la planification, la mise en œuvre et l'évaluation des programmes de formation dans les environnements numériques, en encourageant l'amélioration continue des méthodologies et des contenus.
- 7. Formateur en Technologies Éducatives** : chargé de former et d'orienter les enseignants sur l'utilisation efficace des technologies numériques en classe, en encourageant l'innovation dans leurs pratiques pédagogiques.

- 8. Community Manager Éducatif** : gestionnaire de la présence en ligne des établissements d'enseignement, favorisant l'interaction entre les étudiants et les enseignants, et utilisant les réseaux sociaux pour faciliter l'apprentissage collaboratif.
- 9. Analyste de Données Éducatives** : chargé de collecter, d'analyser et d'utiliser les données relatives aux performances des élèves sur les plateformes numériques afin d'améliorer les approches pédagogiques et les stratégies éducatives.
- 10. Consultant en Transformation Numérique dans l'Éducation** : conseiller auprès des établissements pour intégrer les nouvelles technologies dans leur modèle éducatif, de la numérisation des contenus à la création d'environnements d'apprentissage virtuels.



Vous deviendrez un leader de l'éducation numérique ! Grâce à ce diplôme universitaire 100 % en ligne, vous transformerez l'avenir de l'apprentissage. Vous aurez accès à des contenus innovants et vous vous formerez à votre propre rythme”

06

Méthodologie d'étude

TECH Euromed University est la première au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

TECH Euromed University vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH Euromed University

Dans la méthodologie d'étude de TECH Euromed University, l'étudiant est le protagoniste absolu.

Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH Euromed University, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

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



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

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

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

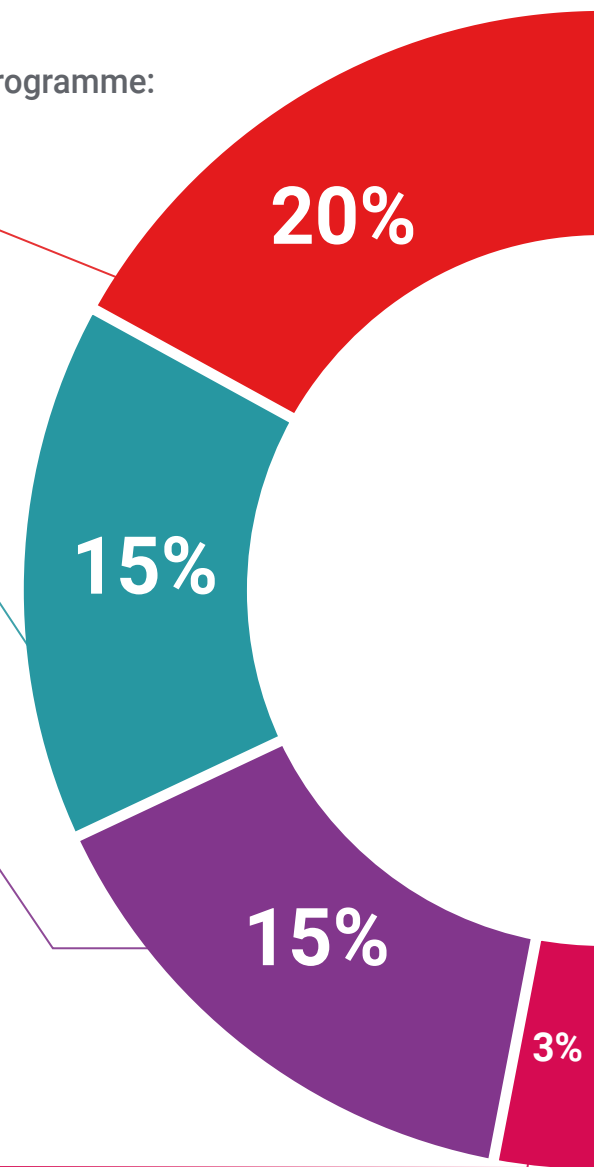
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

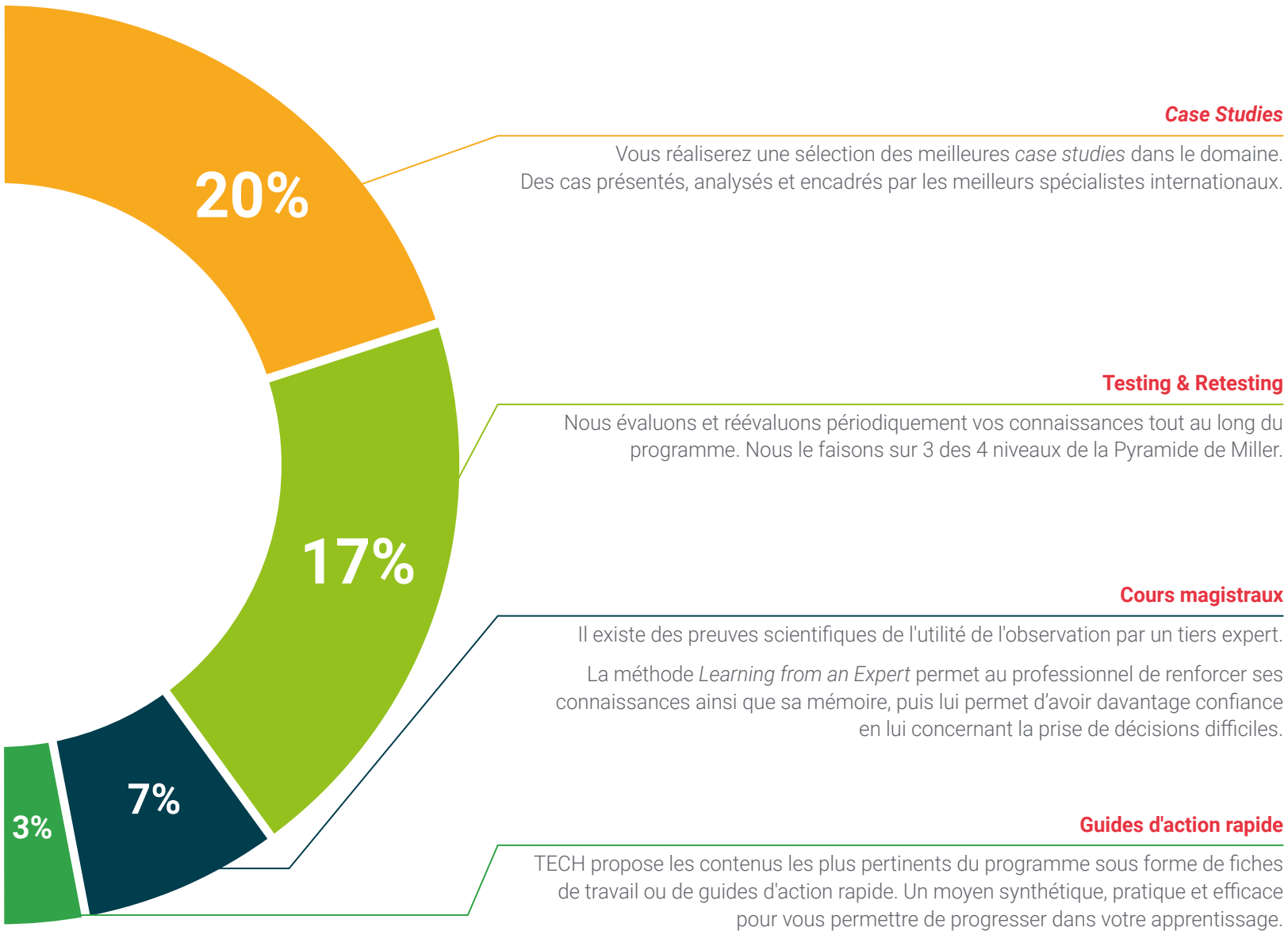
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

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



Testing & Retesting

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



Cours magistraux

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



Guides d'action rapide

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



07

Corps enseignant

Ce Mastère Spécialisé Avancé dispose d'une équipe enseignante composée d'experts de renom dans le domaine de l'éducation numérique et de la pédagogie innovante. Chacun d'entre eux possède non seulement une solide formation académique, mais aussi une expérience pratique inestimable dans le développement et la mise en œuvre de technologies éducatives, ce qui garantit un enseignement de qualité, proche des besoins du marché actuel. En définitive, ces mentors, avec une approche multidisciplinaire, s'engagent à offrir un enseignement personnalisé, en adaptant leurs stratégies pédagogiques aux besoins des diplômés.



“

L'équipe enseignante de TECH vous garantit une formation complète, basée sur l'expérience, l'innovation et l'engagement envers l'éducation du futur. Inscrivez-vous dès maintenant !

Directrice Invitée Internationale

Le Dr Stephanie Doscher est une **figure de proue de l'éducation** de renommée internationale, reconnue pour son influence dans le domaine de l'**apprentissage mondial** et de l'**internationalisation intégrale**. En tant que **Directrice de l'Office of Collaborative Online International Learning (COIL)** à la Florida International University (FIU), elle a ouvert la voie à la création de stratégies éducatives inclusives et accessibles à tous les étudiants.

Spécialisée dans le leadership et le changement organisationnel, le Dr Doscher est reconnue pour sa capacité à faciliter des transformations significatives dans les environnements éducatifs. De plus, l'importance qu'elle accorde à la connexion, à la collaboration, à la communication et à l'amélioration continue souligne son engagement envers l'**excellence éducative** et sa vision d'un **apprentissage mondial** accessible à tous les étudiants.

Les intérêts de recherche de Dr Doscher couvrent les stratégies d'enseignement et d'évaluation pour l'**apprentissage mondial**, ainsi que l'intersection entre cet **apprentissage**, l'**internationalisation intégrale**, l'**innovation sociale** et l'**excellence inclusive**. Ses travaux récents se concentrent sur la relation entre la **diversité** et la **production de connaissances** à travers l'**échange virtuel COIL**.

Elle est en effet l'auteure d'une production académique prolifique, avec de nombreux articles publiés dans des revues spécialisées de renom, telles que le Journal of International Students, l'EAIE Forum et l'International Association of Universities' Handbook of Internationalisation of Higher Education. Elle a également participé à diverses conférences et ateliers internationaux, enrichissant ainsi le dialogue académique sur l'**éducation mondiale**.

De même, ses contributions en tant que **co-auteur** d'ouvrages tels que *The Guide to COIL Virtual Exchange* y *Making Global Learning Universal : Promoting Inclusion and Success for All Students*, ont consolidé sa position d'experte de premier plan dans le domaine de l'éducation mondiale. Ces deux manuels ont permis d'impliquer les étudiants universitaires dans la résolution collaborative de problèmes d'apprentissage mondiaux. Sans oublier son rôle remarquable en tant que présentatrice du **podcast** *Making Global Learning Universal*.



Dr Doscher, Stephanie

- Directrice de l'Office of Collaborative Online International Learning (COIL) de la FIU, Miami, États- Unis
- Spécialiste en Apprentissage Mondial
- Doctorat en Administration et Supervision Éducatives de la FIU
- Master en Enseignement Secondaire de l'Université Western Washington
- Membre de : Center for Leadership à la FIU, Association of American Colleges and Universities (AAC&U), American Evaluation Association (AEA), American International Education Association (AIEA), Comparative and International Education Society (CIES), European International Education Association (EAIE), Florida Consortium for International Education (FCIE), NAFSA : Association of International Educators, Professional and Organizational Development Network (POD)
- Prix décernés : Institute for International Education's Andrew Heiskell Award for Campus Internationalization (2016), APLU Gold Award for Institutional Award for Global Learning, Research, and Engagement (2019), NAFSA Senator Paul Simon Award for Campus Internationalization (2021)

“

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

Direction



M. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingénieur Technique en Informatique de Gestion
- ♦ PDG et Fondateur du Talent Club
- ♦ PDG Persatrace, Agence de Marketing en Ligne
- ♦ Directeur de Développement Commercial à Alenda Golf
- ♦ Directeur du Centre d'Études PI
- ♦ Directeur du Département d'Ingénierie des Applications Web chez Brilogic
- ♦ Planificateur Web dans le Groupe Ibergest
- ♦ Programmeur Logiciel/Web chez Reebok Espagne
- ♦ Ingénieur Technique en Informatique de Gestion
- ♦ Master en Digital Teaching and Learning, 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 aux Affaires Internet



M. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Enseignant Spécialisé en Éducation Physique à l'École Primaire
- ♦ Professeur d'École Primaire au Collège Padre Dehon Novelda, Espagne
- ♦ Créateur de l' App Flipped Primary
- ♦ Enseignant collaborateur d'Ineverycrea
- ♦ Ambassadeur de Genially
- ♦ Google Trainer
- ♦ Coach Edpuzzle
- ♦ Enseignant avec une Spécialisation en Éducation Physique de l'Université d'Alicante
- ♦ Expert en Flipped Classroom, Niveau I Flipped Learning et Niveau I Flipped Learning Trainer
- ♦ Candidat au Top 100 Flipped Learning Worldwide Teachers

Professeurs

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
- ♦ Licence en Philosophie, Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Études Littéraires. Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Éducation et TIC, Spécialisation en E-Learning.
Université Ouverte de Catalogne

Mme Payá López, Miriam

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

M. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psychologue Expert en Identité Numérique
- ♦ Professeur de Graphisme, Marketing Numérique et Réseaux Sociaux à l'École d'Art de Grenade
- ♦ Professeur associé dans le Cycle Supérieur de Marketing et Publicité au Centre International de Formation Reina Isabel
- ♦ Personnel Enseignant à Terceto Comunicación
- ♦ Social Media à Making Known, Comunicación Estratégica
- ♦ Social Media et Psychologue dans l'Association StopHaters
- ♦ Social Media à l'Agence HENDRIX
- ♦ Social Media Manager chez Doctor Trece
- ♦ Enseignant des Réseaux Sociaux pour les Entreprises à la Chambre de Commerce de Grenade
- ♦ Professeur d'Identité Numérique et Responsable des Médias Sociaux dans une Agence de Communication
- ♦ Enseignant en Classe de Santé
- ♦ Licence en Psychologie de l'Université de Grenade
- ♦ Master en Médias Sociaux, Community Manager et Communication d'Entreprise de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Psychologie Clinique de l'Adulte, Psychologie Clinique du Centre de Psychologie Aaron Beck

Dr De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Rédacteur Spécialisé en Psychologie et en Neurosciences
- ♦ Auteur de la Chaire en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Diffuseur scientifique
- ♦ Docteur en Psychologie
- ♦ Licence en Psycho-oncologie. Université de Séville
- ♦ Master en Neurosciences et Biologie du Comportement Université Pablo de Olavide, Séville
- ♦ Expert en Méthodologie Éducative. Université La Salle
- ♦ Spécialiste Universitaire en Hypnose Clinique, Hypnothérapie. Université Nationale d'Enseignement à Distance - U.N.E.D.
- ♦ Diplôme en Travail Social, Gestion des Ressources Humaines, Administration du Personnel Université de Séville
- ♦ Expert en Gestion de Projet, Administration et Gestion des Affaires Fédération des Services U.G.T.
- ♦ Formateur de Formateurs. Collège Officiel des Psychologues d'Andalousie



M. Asencio Ferrández, Aarón

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

“

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

08 Diplôme

Le Mastère Spécialisé Avancé en Éducation Numérique et Nouveaux Modèles d'Enseignement garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé Avancé délivré par TECH Global University.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir à
vous soucier des déplacements ou des
formalités administratives”*

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Mastère Spécialisé Avancé en Éducation Numérique et Nouveaux Modèles d'Enseignement** est le programme le plus complet sur la scène académique actuelle. Après avoir obtenu leur diplôme, les étudiants recevront un diplôme d'université délivré par TECH Global University et un autre par Université Euromed de Fès.

Ces diplômes de formation continue et d'actualisation professionnelle de TECH Global University et d'Université Euromed de Fès garantissent l'acquisition de compétences dans le domaine de la connaissance, en accordant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit les évaluations et accrédite le programme après l'avoir suivi dans son intégralité.

Ce double certificat, de la part de deux institutions universitaires de premier plan, représente une double récompense pour une formation complète et de qualité, assurant à l'étudiant l'obtention d'une certification reconnue au niveau national et international. Ce mérite académique vous positionnera comme un professionnel hautement qualifié, prêt à relever les défis et à répondre aux exigences de votre secteur professionnel.

TECH est membre de :

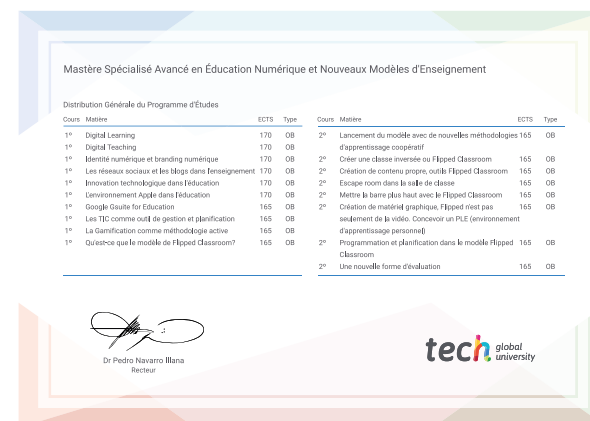


Diplôme : **Mastère Spécialisé Avancé en Éducation Numérique et Nouveaux Modèles d'Enseignement**

Modalité : **en ligne**

Durée : **2 ans**

Accréditation : **120 ECTS**



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



Mastère Spécialisé Avancé Éducation Numérique et Nouveaux Modèles d'Enseignement

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 2 ans
- » Diplôme : TECH Euromed University
- » Accréditation : 120 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Mastère Spécialisé Avancé Éducation Numérique et Nouveaux Modèles d'Enseignement

Association for Teacher
Education in Europe



tech Euromed
University