

Mastère Spécialisé Hybride

Digital Teaching and Learning



Mastère Spécialisé Hybride

Digital Teaching and Learning

Modalité: Hybride (En ligne + Stages)

Durée: 12 mois

Qualification: TECH Global University

Crédits: 60 + 4 ECTS

Accès au site web : www.techtute.com/fr/education/mastere-specialise-hybride/mastere-specialise-hybride-digital-teaching-learning

Sommaire

01

Présentation

Page 4

02

Pourquoi étudier à TECH ?

Page 8

03

Programme d'études

Page 12

04

Objectifs

Page 22

05

Stage Pratique

Page 28

06

Centres de stages

Page 34

07

Opportunités de carrière

Page 38

08

Méthodologie

Page 44

09

Corps Enseignant

Page 54

10

Diplôme

Page 62

01

Présentation

Les processus de numérisation dans le domaine de l'Éducation ont transformé les méthodes d'enseignement au niveau international ces dernières années. Par exemple, les plateformes d'apprentissage en ligne ont facilité l'accès aux ressources d'apprentissage dans des situations de crise telles que la pandémie de COVID-19. Cependant, l'adoption rapide des Technologies de l'Information et de la Communication a posé des défis importants aux professionnels, tels que la fracture numérique ou la nécessité de développer assidûment des compétences numériques pour utiliser ces outils de manière optimale. Afin d'aider les experts à surmonter ces obstacles, TECH lance un diplôme universitaire innovant axé sur les derniers développements dans le domaine du Digital Teaching and Learning.



“

Avec ce Mastère Spécialisé Hybride, vous mènerez la Transformation Numérique de tout établissement d'enseignement et maîtriserez les méthodologies actives les plus innovantes pour promouvoir un apprentissage dynamique”

Selon une nouvelle étude de l'Organisation des Nations Unies, l'engagement des étudiants est un facteur crucial pour la réussite scolaire et la rétention des connaissances. Dans ce contexte, l'utilisation de méthodologies actives telles que la gamification apparaît comme une stratégie de pointe pour accroître la motivation et la participation des utilisateurs dans la salle de classe. Face à cela, les professionnels doivent intégrer dans leur pratique les techniques les plus modernes pour personnaliser les expériences académiques en fonction des besoins des individus et planifier des dynamiques qui contribuent au développement de compétences transversales telles que la pensée critique, la collaboration ou l'adaptabilité.

Dans ce contexte, TECH présente un Mastère Spécialisé Hybride exclusif en Digital Teaching and Learning. Conçu par de véritables leaders dans ce domaine, le programme d'études abordera des questions allant du développement des processus d'apprentissage ou de l'utilisation des principales Technologies de l'Information et de la Communication à l'utilisation de méthodologies actives de pointe telles que le modèle de la *flipped classroom*. En conséquence, les étudiants acquerront des compétences avancées en matière de conception et de gestion d'environnements d'apprentissage numériques innovants. Dans le même temps, les professionnels intégreront divers outils technologiques dans les établissements d'enseignement afin d'améliorer l'interaction et l'engagement des individus. De cette manière, les experts seront hautement qualifiés pour diriger les processus de transformation numérique et promouvoir des expériences éducatives plus dynamiques et inclusives.

D'autre part, une fois l'étape théorique et 100 % en ligne de ce diplôme universitaire achevée, les diplômés effectueront un stage pratique dans une institution prestigieuse. Ils rejoindront ainsi une équipe de travail multidisciplinaire composée d'experts du secteur du *Digital Teaching and Learning*. Ils pourront ainsi participer à des projets réels pour contribuer au développement d'initiatives innovantes en matière d'enseignement numérique. En outre, un prestigieux Directeur Invité International proposera 10 *Masterclasses* rigoureuses.

Ce **Mastère Spécialisé Hybride en Digital Teaching and Learning** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Développement de plus de 100 cas pratiques présentés par des professionnels dans le domaine du Digital Teaching and Learning
- ♦ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique fournit des informations concrètes sur les disciplines indispensables à la pratique professionnelle
- ♦ Tout cela sera complété par des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ Disponibilité des contenus à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet
- ♦ En outre, vous pourrez effectuer un stage dans l'une des meilleures entreprises du secteur



Un Directeur Invité International de renom proposera 10 Masterclasses exclusives sur les dernières tendances du Digital Teaching and Learning

“

Vous effectuerez un stage intensif de 3 semaines dans une institution prestigieuse, où vous participerez à différents projets de Digital Teaching and Learning avec l'aide d'experts dans ce domaine”

Dans cette proposition de Mastère, de nature professionnalisante et de modalité d'apprentissage hybride, le programme est destiné à mettre à jour les professionnels du *Digital Teaching and Learning* qui exercent leurs fonctions dans des institutions académiques, et qui exigent un haut niveau de qualification. Le contenu est basé sur les dernières données scientifiques, et orientés de manière didactique pour intégrer les connaissances théoriques dans la pratique quotidienne, et les éléments théoriques et pratiques faciliteront la mise à jour des connaissances et permettront la prise de décision dans le domaine de l'éducation.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives les professionnels du *Digital Teaching and Learning* 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 les Problèmes, grâce auquel le médecin devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Vous intégrerez des ressources numériques telles que des vidéos pédagogiques dans le programme d'études afin d'enrichir le processus d'apprentissage de manière significative.

Vous acquerrez des compétences avancées dans l'utilisation des Systèmes de Gestion de l'Apprentissage et automatiserez des tâches de routine telles que la génération de rapports de performance académique.



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 est leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99 %. Elle dispose également 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 chez 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.



Forbes
Meilleure université
en ligne du monde

Plan
d'études
le plus complet

Personnel enseignant
TOP
International

**La méthodologie
la plus efficace**

**N°1
Mondial**
La plus grande
université en ligne
du 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.

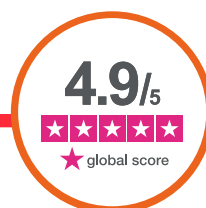
Leaders en matière d'employabilité

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.



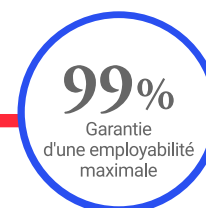
Google Partner Premier

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

Les contenus didactiques qui font partie de ce Mastère Spécialisé Hybride ont été développés par des experts dans le domaine du *Digital Teaching and Learning*, en tenant compte des besoins du marché du travail actuel. Ainsi, le parcours académique approfondira des sujets allant des fondamentaux des processus d'apprentissage ou des particularités de l'identité numérique à l'utilisation des principales Technologies de l'Information et de la Communication dans la salle de classe. De cette manière, les diplômés acquerront des compétences avancées pour mener à bien la transformation numérique de toute institution académique et promouvoir un apprentissage plus dynamique et personnalisé.



“

Vous étudierez en profondeur l'utilisation de méthodologies actives telles que la Gamification, qui vous aidera à créer des dynamiques de jeu qui aident les étudiants à développer des compétences sociales essentielles pour leur développement professionnel”

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 vs. attention
 - 1.2.1.1. La mémoire dans l'apprentissage
 - 1.2.1.2. L'attention dans l'apprentissage
 - 1.2.2. Métacognition vs. 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 d'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. Cybercriminalité à l'école

2.8. Dépendances et pathologies

2.8.1. Définition de la dépendance aux technologies

2.8.2. Comment éviter une addiction ?

2.8.3. Comment se sortir d'une addiction ?

2.8.4. Nouvelles pathologies produites par la technologie

2.9. Cyberbullying

2.9.1. Définition de Cyberbullying

2.9.2. Comment éviter le Cyberbullying ?

2.9.3. Comment agir en cas de Cyberbullying ?

2.10. La Technologie dans l'éducation

Module 3. Identité numérique et branding numérique

3.1. Identité numérique

3.1.1. Définition de l'identité numérique

3.1.2. Gestion de l'identité numérique dans l'enseignement

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. Identité numérique du corps étudiant

3.3.2. Identité numérique du personnel enseignant

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 en ligne vs. réputation physique
 - 3.6.2. La réputation en ligne dans l'enseignement
 - 3.6.3. Gestion de la crise de réputation en ligne
- 3.7. Communication numérique
 - 3.7.1. Communication personnelle et identité numérique
 - 3.7.2. Communication d'entreprise et 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 matériel

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 les 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 réseaux sociaux
 - 4.8.1. Règles de base ce que la gestion des médias sociaux
 - 4.8.2. Utilisations dans l'enseignement
 - 4.8.3. Outils de création de contenu
 - 4.8.4. Outils de gestion des médias sociaux
 - 4.8.5. Astuces dans les 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 en 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. La neurotechnologie éducative
 - 5.2.1. Neuroscience
 - 5.2.2. Neurotechnologie
- 5.3. La programmation dans l'Éducation
 - 5.3.1. Avantages de la programmation dans l'Éducation
 - 5.3.2. Plate-forme Scratch
 - 5.3.3. Confection du premier "bonjour le monde"
 - 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. Exemples de réussite
- 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. La gamification comme méthodologie active

- 6.1. Histoire, définition et concepts
 - 6.1.1. Histoire et contexte
 - 6.1.2. Définition
 - 6.1.3. Concepts initiaux
- 6.2. Éléments
 - 6.2.1. Classifications
 - 6.2.2. Badges et diplômes
 - 6.2.3. Objets de collection
 - 6.2.4. Monnaie
 - 6.2.5. Clés
 - 6.2.6. Prix
- 6.3. Mécanique
 - 6.3.1. Gamification structurelle
 - 6.3.2. Gamification du contenu
- 6.4. Outils numériques
 - 6.4.1. Outils de gestion
 - 6.4.2. Outils de productivité
 - 6.4.2.1. Badges
 - 6.4.2.2. Graphiques
 - 6.4.2.3. Autres

- 6.5. Ludification et *serious games*
 - 6.5.1. Le jeu en classe
 - 6.5.2. Typologie des jeux
- 6.6. Catalogue des jeux commerciaux
 - 6.6.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 6.6.2. Développement du contenu des jeux
- 6.7. Jeux vidéo et APPS
 - 6.7.1. Des jeux pour développer les compétences
 - 6.7.2. Développement du contenu des jeux
- 6.8. Conception de la gamification
 - 6.8.1. Approche, objectifs
 - 6.8.2. Intégration dans le programme d'études
 - 6.8.3. Histoire
 - 6.8.4. Esthétique
 - 6.8.5. Évaluation
- 6.9. Conception de jeux
 - 6.9.1. Approche, objectifs
 - 6.9.2. Intégration dans le programme d'études
 - 6.9.3. Histoire
 - 6.9.4. Esthétique
 - 6.9.5. Évaluation
- 6.10. Cas pratiques
 - 6.10.1. De la gamification
 - 6.10.2. De la ludification

Module 7. Qu'est-ce que le modèle de *flipped classroom*?

- 7.1. Le modèle *flipped classroom*
 - 7.1.1. Concept
 - 7.1.2. Histoire
 - 7.1.3. Qu'est-ce que c'est et comment ça marche ?
- 7.2. Le nouveau rôle de l'enseignant dans le modèle *flipped classroom*
 - 7.2.1. Le nouveau rôle de l'enseignant
 - 7.2.2. Travail en classe
- 7.3. Le rôle des étudiants dans le modèle *flipped classroom*
 - 7.3.1. Nouvel apprentissage des étudiants
 - 7.3.2. Devoirs en classe, leçons à la maison
- 7.4. Implication des familles dans le modèle *flipped classroom*
 - 7.4.1. Participation des familles
 - 7.4.2. Communication avec les parents
- 7.5. Différences entre le modèle traditionnel et le modèle *flipped classroom*
 - 7.5.1. Classe traditionnelle ou classe alternée
 - 7.5.2. Temps de travail
- 7.6. Personnalisation de l'enseignement
 - 7.6.1. Qu'est-ce que l'apprentissage personnalisé ?
 - 7.6.2. Comment personnaliser l'apprentissage ?
 - 7.6.3. Exemples de personnalisation apprentissage
- 7.7. L'attention portée à la diversité dans le modèle *flipped classroom*
 - 7.7.1. Qu'est-ce que l'attention portée à la diversité ?
 - 7.7.2. Comment le modèle *flipped classroom* nous aide-t-il à mettre en pratique l'attention portée à la diversité ?
- 7.8. Avantages du modèle *flipped classroom*
 - 7.8.1. Flexibilité des étudiants dans leur apprentissage
 - 7.8.2. Faire évoluer le contenu
 - 7.8.3. Environnement d'apprentissage autour de l'apprenant
 - 7.8.4. Collaboration entre les apprenants
 - 7.8.5. Temps supplémentaire en dehors de la classe
 - 7.8.6. Plus de temps pour une attention personnalisée aux étudiants

- 7.9. La relation entre la taxonomie de Bloom et le modèle *flipped classroom*
 - 7.9.1. Qu'est-ce qu'une taxonomie ?
 - 7.9.2. Histoire
 - 7.9.3. Niveaux et exemples
 - 7.9.4. Tableau des verbes

Module 8. L'environnement Apple dans l'Éducation

- 8.1. Les dispositifs mobiles dans l'Éducation
 - 8.1.1. Le *m-learning*
 - 8.1.2. Une décision problématique
- 8.2. Pourquoi choisir un iPad pour la classe ?
 - 8.2.1. Critères technopédagogiques
 - 8.2.2. Autres considérations
 - 8.2.3. Objections typiques
- 8.3. De quoi mon centre a-t-il besoin ?
 - 8.3.1. Philosophie de l'éducation
 - 8.3.2. Critères socio-économiques
 - 8.3.3. Priorités
- 8.4. Concevoir notre propre modèle
 - 8.4.1. "Celui qui lit beaucoup et marche beaucoup, voit beaucoup et sait beaucoup"
 - 8.4.2. Décisions fondamentales
 - 8.4.2.1. Chariots ou rapport 1:1 ?
 - 8.4.2.2. Quel modèle particulier choisissons-nous ?
 - 8.4.2.3. PDI ou télévision ? Ni l'un ni l'autre ?
- 8.5. L'écosystème éducatif d'Apple
 - 8.5.1. Le DEP
 - 8.5.2. Systèmes de gestion des dispositifs
 - 8.5.3. Que sont les identifiants Apple gérés ?
 - 8.5.4. Apple School Manager
- 8.6. Autres facteurs de développement critiques
 - 8.6.1. Technique : connectivité
 - 8.6.2. Humain : la communauté éducative
 - 8.6.3. Organisation

- 8.7. La salle de classe entre les mains de l'enseignant
 - 8.7.1. Gestion de l'enseignement : Classe e iDoceo
 - 8.7.2. iTunes U comme environnement d'apprentissage virtuel
- 8.8. La carte pour découvrir des trésors
 - 8.8.1. La *suite* bureautique d'Apple
 - 8.8.1.1. Pages
 - 8.8.1.2. Keynote
 - 8.8.1.3. Numbers
 - 8.8.2. Applications de production multimédia
 - 8.8.2.1. iMovie
 - 8.8.2.2. Garage Band
 - 8.8.2.3. Clips
- 8.9. Apple et les méthodologies émergentes
 - 8.9.1. Flipped Classroom : Explain Everything et EdPuzzle
 - 8.9.2. Gamification : Kahoot, Socrative et Plickers
- 8.10. Tout le monde peut programmer
 - 8.10.1. Swift playgrounds
 - 8.10.2. La robotique avec LEGO

Module 9. Google GSuite for Education

- 9.1. Univers Google
 - 9.1.1. Histoire de Google
 - 9.1.2. Qui est Google aujourd'hui ?
 - 9.1.3. L'importance d'un partenariat avec Google
 - 9.1.4. Catalogue d'applications Google
- 9.2. Google et l'Éducation
 - 9.2.1. L'implication de Google dans l'Éducation
 - 9.2.2. Procédures de candidature dans votre école
 - 9.2.3. Versions et types d'assistance technique
 - 9.2.4. Premiers pas avec la console de Gestion GSuite
 - 9.2.5. Utilisateurs et groupes

- 9.3. Google GSuite utilisation avancée
 - 9.3.1. Profils
 - 9.3.2. Rapports
 - 9.3.3. Fonctions de l'administrateur
 - 9.3.4. Gestion des dispositifs
 - 9.3.5. Sécurité
 - 9.3.6. Domaines
 - 9.3.7. Migration des données
 - 9.3.8. Groupes et listes de diffusion
 - 9.3.9. Politique de confidentialité et de protection des données
- 9.4. Outils pour la recherche d'informations dans la classe
 - 9.4.1. Moteur de recherche Google
 - 9.4.2. Recherche avancée d'informations
 - 9.4.3. Intégration des moteurs de recherche
 - 9.4.4. Google Chrome
 - 9.4.5. Google News
 - 9.4.6. Google Maps
 - 9.4.7. Youtube
- 9.5. Outils Google pour la communication en classe
 - 9.5.1. Introduction à Google Classroom
 - 9.5.2. Instructions pour les enseignants
 - 9.5.3. Instructions pour les étudiants
- 9.6. Google Classroom : Utilisations avancées et composants supplémentaires
 - 9.6.1. Utilisations avancées de Google Classroom
 - 9.6.2. Flubaroo
 - 9.6.3. FormLimiter
 - 9.6.4. Autocrat
 - 9.6.5. Doctopus
- 9.7. Outils pour l'organisation de l'information
 - 9.7.1. Premiers pas Google Drive
 - 9.7.2. Organisation des fichiers et des dossiers
 - 9.7.3. Partage de fichiers
 - 9.7.4. Stockage

- 9.8. Outils Google pour le travail collaboratif
 - 9.8.1. Calendrier
 - 9.8.2. Google Sheets
 - 9.8.3. Google Docs
 - 9.8.4. Google Presentations
 - 9.8.5. Google Forms
- 9.9. Outils pour la Publication dans la classe
 - 9.9.1. Google +
 - 9.9.2. Blogger
 - 9.9.3. Google Sites
- 9.10. Google Chromebook
 - 9.10.1. Utilisation de l'appareil
 - 9.10.2. Prix et caractéristiques

Module 10. Les Technologies de l'Information et de la Communication comme outil de gestion et de planification

- 10.1. Outils des Technologies de l'Information et de la Communication dans le centre
 - 10.1.1. Le facteur disruptif des Technologies de l'Information et de la Communication
 - 10.1.2. Objectifs des Technologies de l'Information et de la Communication
 - 10.1.3. Bonnes pratiques dans l'utilisation des Technologies de l'Information et de la Communication
 - 10.1.4. Critères de choix des outils
 - 10.1.5. Protection des données
 - 10.1.6. Sécurité
- 10.2. Communication
 - 10.2.1. Plan de communication
 - 10.2.2. Gestionnaires de messagerie instantanée
 - 10.2.3. Vidéoconférence
 - 10.2.4. Accès à distance aux appareils
 - 10.2.5. Plateformes de gestion scolaire
 - 10.2.6. Autres médias

- 10.3. Courriel :
 - 10.3.1. Gestionnaires de courrier électronique
 - 10.3.2. Réponses, transfert
 - 10.3.3. Signatures
 - 10.3.4. Classification et étiquetage du courrier
 - 10.3.5. Règles
 - 10.3.6. Listes de diffusion
 - 10.3.7. Alias
 - 10.3.8. Outils avancés
- 10.4. Génération de documents
 - 10.4.1. Traitements de texte
 - 10.4.2. Feuilles de calcul
 - 10.4.3. Formulaires
 - 10.4.4. Modèles pour l'image de marque
- 10.5. Outils de gestion de tâches
 - 10.5.1. Gestion des tâches
 - 10.5.2. Listes
 - 10.5.3. Tâches
 - 10.5.4. Avis
 - 10.5.5. Approches d'utilisation
- 10.6. Calendrier
 - 10.6.1. Calendriers numériques
 - 10.6.2. Événements
 - 10.6.3. Rendez-vous et réunions
 - 10.6.4. Invitations et confirmation de la participation
 - 10.6.5. Liens vers d'autres outils
- 10.7. Réseaux sociaux
 - 10.7.1. Les médias sociaux et notre centre
 - 10.7.2. LinkedIn
 - 10.7.3. Twitter
 - 10.7.4. Facebook
 - 10.7.5. Instagram
- 10.8. Introduction et paramétrage d'Alexia
 - 10.8.1. Qu'est-ce qu'Alexia ?
 - 10.8.2. Demande et enregistrement du centre sur la plate-forme
 - 10.8.3. Premiers pas avec Alexia
 - 10.8.4. Support technique d'Alexia
 - 10.8.5. Configuration du centre
- 10.9. Permissions et gestion administrative dans Alexia
 - 10.9.1. Autorisations d'accès
 - 10.9.2. Rôles
 - 10.9.3. Facturation
 - 10.9.4. Ventes
 - 10.9.5. Cours de formation
 - 10.9.6. Activités périscolaires et autres services
- 10.10. Alexia. Formation pour les enseignants
 - 10.10.1. Domaines (sujets)
 - 10.10.2. Évaluer
 - 10.10.3. Appel nominal
 - 10.10.4. Agenda/calendrier
 - 10.10.5. Communication
 - 10.10.6. Interviews
 - 10.10.7. Sections
 - 10.10.8. Élèves
 - 10.10.9. Anniversaire
 - 10.10.10. Liens
 - 10.10.11. Application mobile
 - 10.10.12. Utilités

04

Objectifs

La conception de ce Mastère Spécialisé Hybride en Digital Teaching and Learning permettra aux étudiants d'acquérir des compétences avancées pour mener des projets d'innovation dans le domaine de l'Éducation. En même temps, les diplômés manipuleront les stratégies et les méthodologies les plus modernes pour intégrer un large éventail d'outils technologiques dans la communauté universitaire. Ils contribueront ainsi au développement de processus d'apprentissage plus dynamiques, personnalisés et inclusifs. Grâce à cela, les individus bénéficieront d'une expérience dynamique en classe qui leur permettra d'atteindre leurs performances maximales.



“

*Vous mettrez en œuvre des
systèmes d'analyse de données
éducatives pour contribuer à une
prise de décision stratégique éclairée”*



Objectif général

- Grâce à ce programme universitaire de TECH, les diplômés intégreront dans leur pratique quotidienne les techniques les plus sophistiquées de mise en œuvre des outils technologiques dans l'environnement académique. Dans le même ordre d'idées, les spécialistes développeront des compétences allant de la conception de contenus numériques ou de la gestion de plateformes d'apprentissage à l'application de méthodologies d'enseignement de pointe. Ainsi, les professionnels seront en mesure de personnaliser l'enseignement, d'analyser les données éducatives et de mener des projets de transformation institutionnelle qui favorisent des environnements d'apprentissage hautement inclusifs



Vous développerez des compétences avancées pour utiliser les outils numériques afin d'améliorer la gestion administrative, le suivi académique et la planification des programmes d'études"





Objectifs spécifiques

Module 1. *Digital Learning*

- ♦ Différencier l'apprentissage formel et informel
- ♦ Distinguer l'apprentissage implicite de l'apprentissage non formel
- ♦ Décrire les processus de mémoire et d'attention dans l'apprentissage
- ♦ Différencier l'apprentissage actif et passif
- ♦ Comprendre le rôle de l'école traditionnelle dans l'apprentissage
- ♦ Explication de l'utilisation de la technologie dans les loisirs chez les apprenants
- ♦ Identifier l'utilisation des technologies éducatives par les apprenants
- ♦ Définir les caractéristiques de la technologie éducative

Module 2. *Digital Teaching*

- ♦ 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
- ♦ Expliquer les caractéristiques du blended learning
- ♦ Définir les avantages et les inconvénients du blended learning 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 numérique et *branding* numérique

- ♦ Classifier les caractéristiques de l'apprentissage en ligne
- ♦ Expliquer les avantages et les inconvénients de l'apprentissage en ligne par rapport à l'enseignement traditionnel
- ♦ Décrire les nouvelles tendances de la communication numérique
- ♦ Définir les nouvelles perspectives d'enseignement, de formation et d'emploi dans l'environnement numérique

Module 4. Les réseaux sociaux et les 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
- ♦ Connaître en profondeur l'évolution de LinkedIn, comment créer et gérer un profil, comment l'utiliser comme moteur de recherche et son utilisation comme outil pédagogique
- ♦ Approfondir 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
- ♦ Apprendre en profondeur comment gérer une crise de communication sur les Réseaux Sociaux



Module 5. Innovation technologique dans l'Éducation

- ♦ Distinguer les réseaux mobiles et le wifi
- ♦ Classification des appareils mobiles : tablets et smartphones
- ♦ Découvrez l'étendue de l'utilisation de tablets en classe
- ♦ Découvrez le tableau blanc électronique
- ♦ Comprendre la gestion informatisée des apprenants
- ♦ Expliquer les cours et le tutorat en ligne

Module 6. La gamification comme méthodologie active

- ♦ Pouvoir mettre en place le sleep texting de manière efficace
- ♦ Approfondir les particularités de la nomophobie
- ♦ Comprendre les ressorts de la dépendance technologique
- ♦ Connaître les nouvelles pathologies liées aux technologies

Module 7. Qu'est-ce que le modèle de *flipped classroom*?

- ♦ Connaître les principales Apps 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
- ♦ Vérifier le lien entre le modèle 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 Apps propriétaires d'Apple pour la gestion, la création de contenu et l'évaluation

Module 9. Google GSuite for Education

- ♦ Décrire et connaître les outils fournis par la plateforme Google Gsuite for Education
- ♦ Mettre en œuvre des chats qui facilitent la communication entre les enseignants et les étudiants, en résolvant les doutes en temps réel

Module 10. Les Technologies de l'Information et de la Communication comme outil de gestion et de planification

- ♦ Étudier en profondeur les différents types de plateformes de gestion
- ♦ Analyser les caractéristiques communes offertes par les plateformes de gestion scolaire
- ♦ Développer des compétences pour manipuler des outils permettant une évaluation réussie de la mise en œuvre technologique
- ♦ Distinguer les coûts et les avantages de la mise en œuvre technologique

05 Stage Pratique

Après avoir passé la période théorique en ligne, ce programme universitaire comprend une période de formation pratique dans une entité de référence. Lors de cette expérience sur le terrain, les étudiants bénéficieront de l'appui d'un tuteur qui les guidera tout au long du processus, tant dans la préparation que dans le déroulement du stage. Cela permettra aux diplômés de tirer le meilleur parti de ce séjour immersif.



“

Vous effectuerez un stage dans une institution de renom, où vous participerez à l'adoption des technologies numériques dans le domaine de l'éducation”

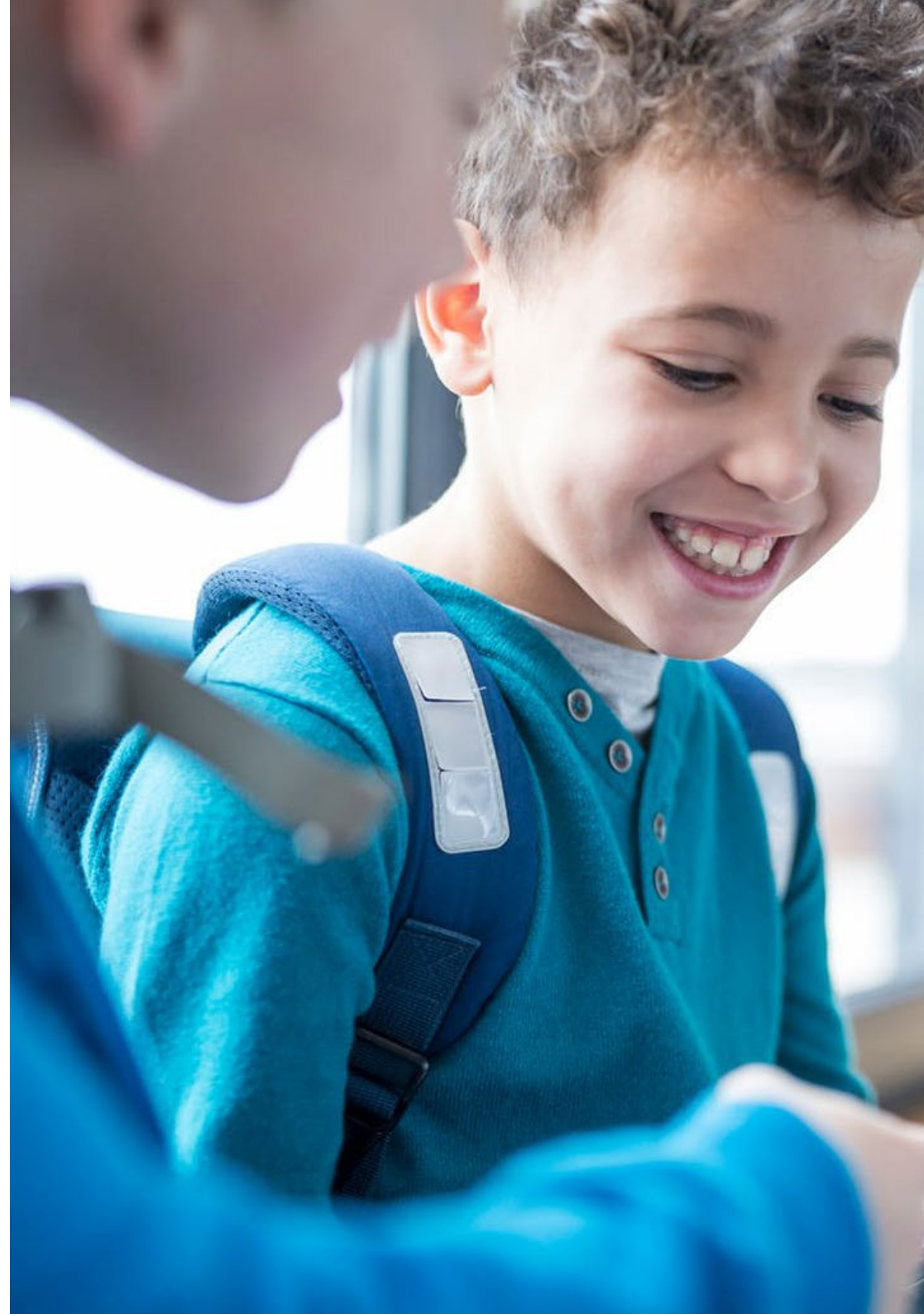
La période de Formation Pratique de ce programme en Digital Teaching and Learning consiste en un séjour pratique dans un centre prestigieux, d'une durée de 3 semaines, du lundi au vendredi, avec 8 heures consécutives de formation pratique aux côtés d'un spécialiste associé. Ainsi, les étudiants rejoindront une équipe de professionnels dans ce domaine pour appliquer leurs connaissances dans des projets réels, ce qui leur permettra de développer des compétences pratiques dans l'utilisation des technologies éducatives et de collaborer à la fois à la création et à la mise en œuvre de stratégies numériques innovantes.

Dans cette proposition de formation entièrement pratique, les activités visent à développer et à perfectionner les compétences nécessaires à la fourniture de services de *Digital Teaching and Learning* dans l'environnement académique.

Il s'agit sans aucun doute d'une expérience intensive qui offrira aux diplômés l'opportunité d'incorporer dans leur pratique quotidienne les stratégies les plus avancées pour mettre en œuvre avec succès les différentes technologies numériques qui favorisent l'enseignement personnalisé en temps réel.

L'enseignement pratique se fera avec la participation active de l'étudiant qui réalisera les activités et les procédures de chaque domaine de compétence (apprendre à apprendre et apprendre à faire), avec l'accompagnement et les conseils des enseignants et des autres collègues formateurs qui facilitent le travail en équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour l'exercice du *Digital Teaching and Learning* (apprendre à être et apprendre à être en relation avec les autres).

Les procédures décrites ci-dessous constitueront la base de la partie pratique de la formation et leur mise en œuvre dépendront de la disponibilité et de la charge de travail du centre, les activités proposées étant les suivantes :



Module	Activité pratique
Méthode d'enseignement gamifiée	Utiliser des éléments de jeu pour encourager la participation et l'engagement dans l'apprentissage
	Mettre en œuvre les principes de la gamification pour rendre le processus éducatif plus interactif et plus motivant
	Développer des activités ludiques qui stimulent l'intérêt et la participation des apprenants
	Utiliser des méthodes interactives qui impliquent activement les utilisateurs, en utilisant les principaux outils des Technologies de l'Information et de la Communication
Utilisation des Technologies de l'Information et de la Communication	Concevoir des programmes éducatifs qui intègrent des ressources numériques pour enrichir l'expérience de la classe
	Gérer des outils analytiques pour collecter des informations sur les résultats scolaires, l'engagement et d'autres indicateurs clés
	Sélectionner des ressources numériques de haute qualité qui soutiennent les objectifs d'apprentissage
	Utiliser des systèmes pour suivre les progrès des élèves et détecter rapidement les difficultés
Gestion de Google Workspace for Education	Créer et gérer des comptes pour les apprenants, les enseignants et le personnel administratif
	Attribuer les rôles et les autorisations appropriés en fonction des besoins de chaque utilisateur
	Appliquer les politiques de sécurité pour protéger les informations et les données des utilisateurs
	Gérer le stockage et la structure des dossiers pour faciliter l'accès aux documents
Modèle de la Flipped Classroom	Concevoir des activités interactives telles que des simulateurs ou des modules d'e-learning pour soutenir l'auto-apprentissage
	Personnaliser les supports d'apprentissage pour répondre aux différents niveaux de compétences et styles d'acquisition des connaissances
	Utiliser des plateformes telles que Moodle, Canvas ou Google Classroom pour distribuer le contenu et gérer les activités
	Créer et modérer des forums de discussion où les étudiants peuvent interagir en dehors de la salle de classe
Gestion de l'Identité Numérique	Établir la mission, la vision et les valeurs des institutions académiques qui se refléteront dans leur présence numérique
	Concevoir des éléments visuels cohérents qui représentent l'identité des institutions sur tous les canaux numériques
	Établir le style de communication à utiliser sur des plateformes telles que les blogs, les médias sociaux ou les sites web
	Élaborer des stratégies pour faire face aux situations négatives susceptibles d'affecter l'image institutionnelle des établissements et les atténuer

Assurance responsabilité civile

La principale préoccupation de l'université est de garantir la sécurité des stagiaires et des autres collaborateurs nécessaires aux processus de formation pratique dans l'entreprise. Parmi les mesures destinées à atteindre cet objectif figure la réponse à tout incident pouvant survenir au cours de la formation d'apprentissage.

Pour ce faire, université s'engage à souscrire une assurance responsabilité civile pour couvrir toute éventualité pouvant survenir pendant le séjour au centre de stage.

Cette police d'assurance couvrant la responsabilité civile des stagiaires doit être complète et doit être souscrite avant le début de la période de formation pratique. Ainsi, le professionnel n'a pas à se préoccuper des imprévus et bénéficiera d'une couverture jusqu'à la fin du stage pratique dans le centre.



Conditions générales pour la formation pratique

Les conditions générales de la convention de stage pour le programme sont les suivantes :

1. TUTEUR: Pendant la Formation Pratique, l'étudiant se verra attribuer deux tuteurs qui l'accompagneront tout au long du processus, en résolvant tous les doutes et toutes les questions qui peuvent se poser. D'une part, il y aura un tuteur professionnel appartenant au centre de placement qui aura pour mission de guider et de soutenir l'étudiant à tout moment. D'autre part, un tuteur académique sera également assigné à l'étudiant, et aura pour mission de coordonner et d'aider l'étudiant tout au long du processus, en résolvant ses doutes et en lui facilitant tout ce dont il peut avoir besoin. De cette manière, le professionnel sera accompagné à tout moment et pourra consulter les doutes qui pourraient surgir, tant sur le plan pratique que sur le plan académique.

2. DURÉE: le programme de formation pratique se déroulera sur trois semaines continues, réparties en journées de 8 heures, cinq jours par semaine. Les jours de présence et l'emploi du temps relèvent de la responsabilité du centre, qui en informe dûment et préalablement le professionnel, et suffisamment à l'avance pour faciliter son organisation.

3. ABSENCE : En cas de non présentation à la date de début de la Formation Pratique, l'étudiant perdra le droit au stage sans possibilité de remboursement ou de changement de dates. Une absence de plus de deux jours au stage, sans raison médicale justifiée, entraînera l'annulation du stage et, par conséquent, la résiliation automatique de la formation. Tout problème survenant au cours du séjour doit être signalé d'urgence au tuteur académique.

4. CERTIFICATION: l'étudiant qui réussit la Formation Pratique recevra un certificat accréditant le séjour dans le centre en question.

5. RELATION DE TRAVAIL: La formation pratique ne constitue pas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

6. ÉTUDES PRÉALABLES: certains centres peuvent exiger un certificat d'études préalables pour effectuer la Formation Pratique. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations pratiques de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

7. NON INCLUS: La Formation Pratique ne comprend aucun élément non décrit dans les présentes conditions. Par conséquent, il ne comprend pas l'hébergement, le transport vers la ville où le stage a lieu, les visas ou tout autre avantage non décrit.

Toutefois, les étudiants peuvent consulter leur tuteur académique en cas de doutes ou de recommandations à cet égard. Ce dernier lui fournira toutes les informations nécessaires pour faciliter les démarches.

06

Centres de stages

Ce programme de Mastère Spécialisé Hybride comprend un stage pratique dans une entreprise réputée, où les diplômés pourront appliquer toutes leurs connaissances en matière de *Digital Teaching and Learning* dans un scénario de travail réel. Il convient de noter que, pour permettre à un plus grand nombre de professionnels d'accéder à ce diplôme universitaire, TECH offre aux étudiants la possibilité de l'obtenir dans différentes institutions. Cette institution renforce ainsi son engagement en faveur d'une éducation de qualité et abordable pour tous.



“

Vous effectuerez un stage dans une institution prestigieuse, où vous rejoindrez une équipe d'experts en Digital Teaching and Learning”



Les étudiants peuvent suivre la partie pratique de ce Mastère Spécialisé Hybride dans les centres suivants :



Éducation

Instituto Rambla Barcelona

Pays : Espagne Ville : Barcelone

Adresse : Rambla de Catalunya,
16, 08007 Barcelona

L'Institut Rambla propose un large éventail
de programmes de formation de haute qualité
dans divers domaines d'étude

Formations pratiques connexes :
-Éducation numérique, E-learning et Réseaux Sociaux





Éducation

Instituto Rambla Madrid

Pays
Espagne

Ville
Madrid

Adresse : C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

L'Institut Rambla propose un large éventail de programmes de formation de haute qualité dans divers domaines d'étude

Formations pratiques connexes :

-Éducation numérique, E-learning et Réseaux Sociaux



Éducation

Instituto Rambla Valencia

Pays
Espagne

Ville
Valence

Adresse : Carrer de Jorge Juan, 17, 46004 València, Valencia

L'Institut Rambla propose un large éventail de programmes de formation de haute qualité dans divers domaines d'étude

Formations pratiques connexes :

-Éducation numérique, E-learning et Réseaux Sociaux

07

Opportunités de carrière

Ce Mastère Spécialisé Hybride en Digital Teaching and Learning de TECH est une opportunité exceptionnelle pour les professionnels qui souhaitent mettre à jour leurs compétences et maîtriser les outils numériques les plus innovants pour augmenter la qualité du processus d'enseignement. À l'issue du parcours académique, les diplômés disposeront des stratégies les plus efficaces pour mener la transformation numérique de tout établissement d'enseignement.



“

Vous souhaitez travailler en tant que Directeur de l'Innovation Éducative ? Ce programme universitaire vous fournira les clés pour y parvenir en seulement 12 mois”

Profil des diplômés

Les titulaires de ce diplôme universitaire complet seront des professionnels hautement qualifiés capables d'intégrer les technologies numériques dans le domaine de l'Éducation, en améliorant la qualité et l'accessibilité de l'apprentissage. Dans le même ordre d'idées, les professionnels obtiendront des compétences avancées pour concevoir, mettre en œuvre et évaluer des stratégies pédagogiques innovantes qui personnalisent l'enseignement. D'autre part, les experts seront en mesure de gérer efficacement les aspects éthiques et juridiques tels que la sécurité des données, ce qui leur permettra de mener à bien des projets d'innovation éducative.

Vous développerez un contenu d'enseignement virtuel qui facilite l'apprentissage interactif et autonome.

- ♦ **Adaptation Technologique dans les Environnements Éducatifs** : Capacité à intégrer des technologies numériques avancées dans la pratique éducative, en améliorant l'efficacité et la qualité du processus d'enseignement et d'apprentissage
- ♦ **Résolution de Problèmes Pédagogiques** : Capacité à faire preuve d'esprit critique pour identifier et résoudre les défis éducatifs, en optimisant les méthodes d'enseignement grâce à des solutions basées sur les technologies numériques
- ♦ **Engagement Éthique et Sécurité des Données** : Responsabilité dans l'application des principes éthiques et des réglementations en matière de protection de la vie privée, garantissant la protection des données des étudiants et des enseignants lors de l'utilisation d'outils technologiques
- ♦ **Gestion et Analyse des Données Éducatives** : Compétence en matière de collecte, de gestion et d'analyse des données éducatives à l'aide d'outils numériques, afin de prendre des décisions éclairées qui améliorent la qualité de l'apprentissage





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

1. Concepteur Pédagogique Numérique : Responsable de la création et du développement de matériel pédagogique numérique qui facilite l'apprentissage interactif et personnalisé dans une variété d'environnements éducatifs.

Responsabilité : Intégrer des ressources multimédias et des activités interactives pour enrichir l'expérience d'apprentissage en classe.

2. Coordinateur des Technologies Éducatives : Responsable de la gestion et de la mise en œuvre de solutions technologiques qui améliorent les processus d'enseignement et d'apprentissage dans les établissements d'enseignement.

Responsabilité : Superviser l'intégration des nouvelles technologies et veiller à leur alignement sur les objectifs éducatifs.

3. Spécialiste des Plateformes d'Apprentissage : Il se concentre sur la maintenance, l'optimisation et la personnalisation des plates-formes d'apprentissage en ligne afin de maximiser à la fois la fonctionnalité et la facilité d'utilisation.

Responsabilité : Configurer et personnaliser la plateforme du système de gestion de l'apprentissage en fonction des besoins des institutions universitaires.

4. Consultant en Innovation Pédagogique Numérique : Chargé de conseiller les établissements d'enseignement sur l'adoption et l'intégration des technologies numériques afin d'optimiser leurs pratiques pédagogiques.

Responsabilité : Effectuer des diagnostics des besoins technologiques de l'institution et proposer des stratégies sophistiquées de mise en œuvre numérique.

5. Analyste de Données Éducatives : Sa mission consiste à collecter, analyser et interpréter les données relatives aux résultats scolaires et à l'engagement des étudiants afin d'éclairer les décisions pédagogiques.

Responsabilité : Recommander des actions basées sur l'analyse des données afin d'améliorer les résultats de l'apprentissage.

6. Gestionnaire de Projets d'Enseignement Numérique : Son travail consiste à planifier, exécuter et superviser des projets qui intègrent les technologies numériques dans le processus éducatif, en veillant à ce que les objectifs et les délais soient respectés.

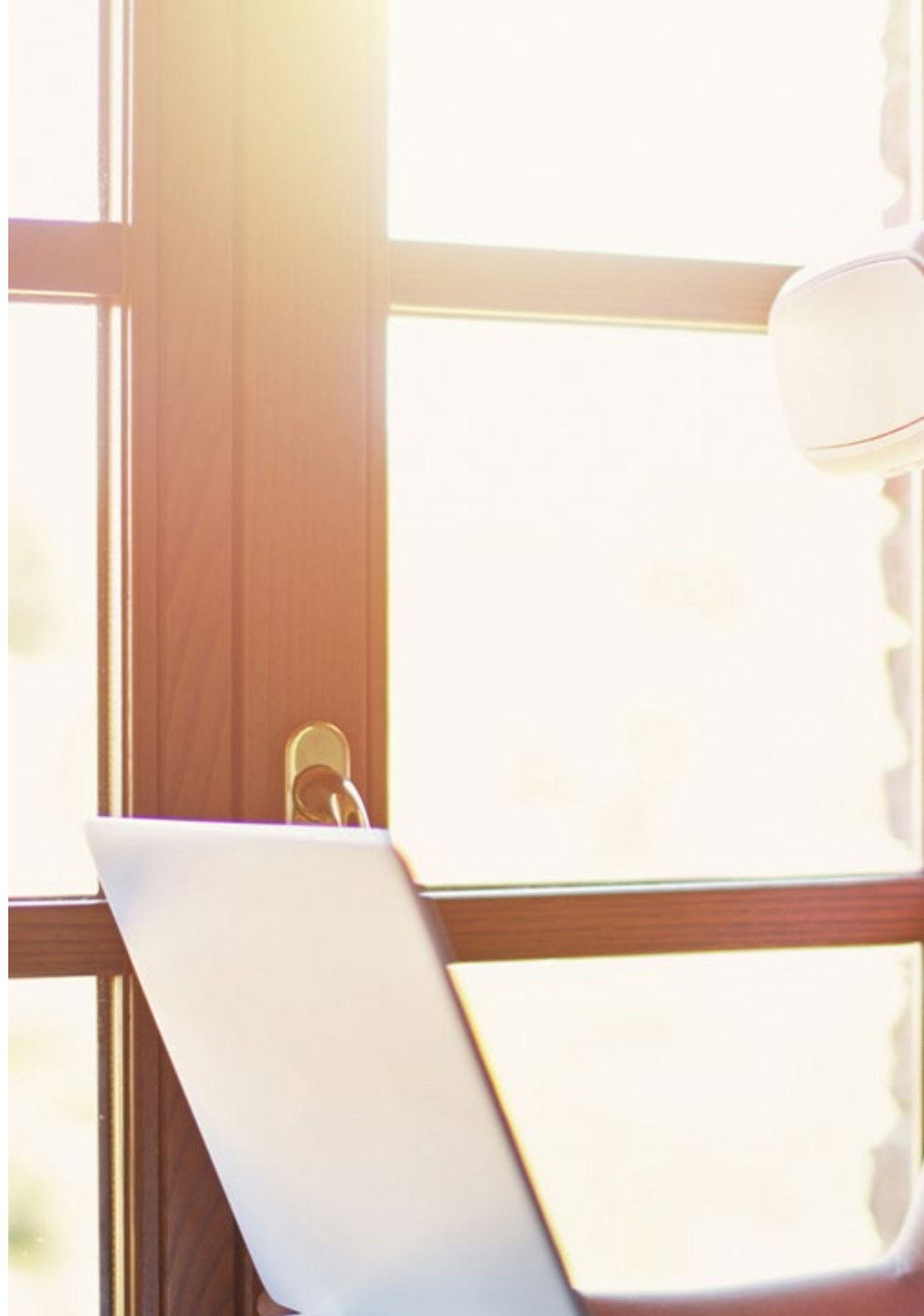
Responsabilité : Coordonner des équipes pluridisciplinaires et gérer les ressources nécessaires au développement des initiatives.

7. Administrateur de Systèmes de Gestion de l'Apprentissage : Responsable de la configuration, de la maintenance et de l'administration des systèmes de gestion de l'apprentissage utilisés par les établissements d'enseignement.

Responsabilité : Installer, configurer et entretenir les systèmes de gestion de l'apprentissage, en veillant à leur bon fonctionnement.

8. Développeur de Contenus Éducatifs Numériques : Expert dédié à la création de matériel pédagogique numérique innovant qui facilite l'apprentissage interactif et autonome.

Responsabilité : Concevoir et développer des contenus numériques tels que des vidéos éducatives, des infographies et des simulations interactives.





“

Vous offrirez des services de conseil complets à différents établissements d'enseignement, en les aidant à élaborer des stratégies visant à améliorer de manière significative leur infrastructure numérique”

08

Méthodologie d'étude

TECH est la première université 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 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

Dans la méthodologie d'étude de TECH, 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, 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

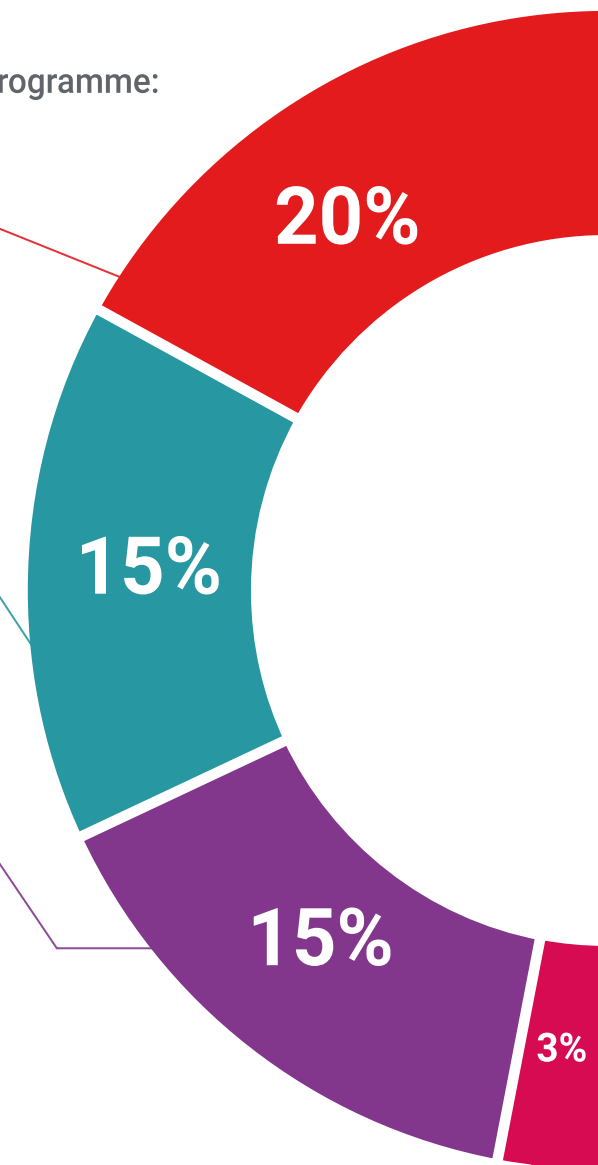
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

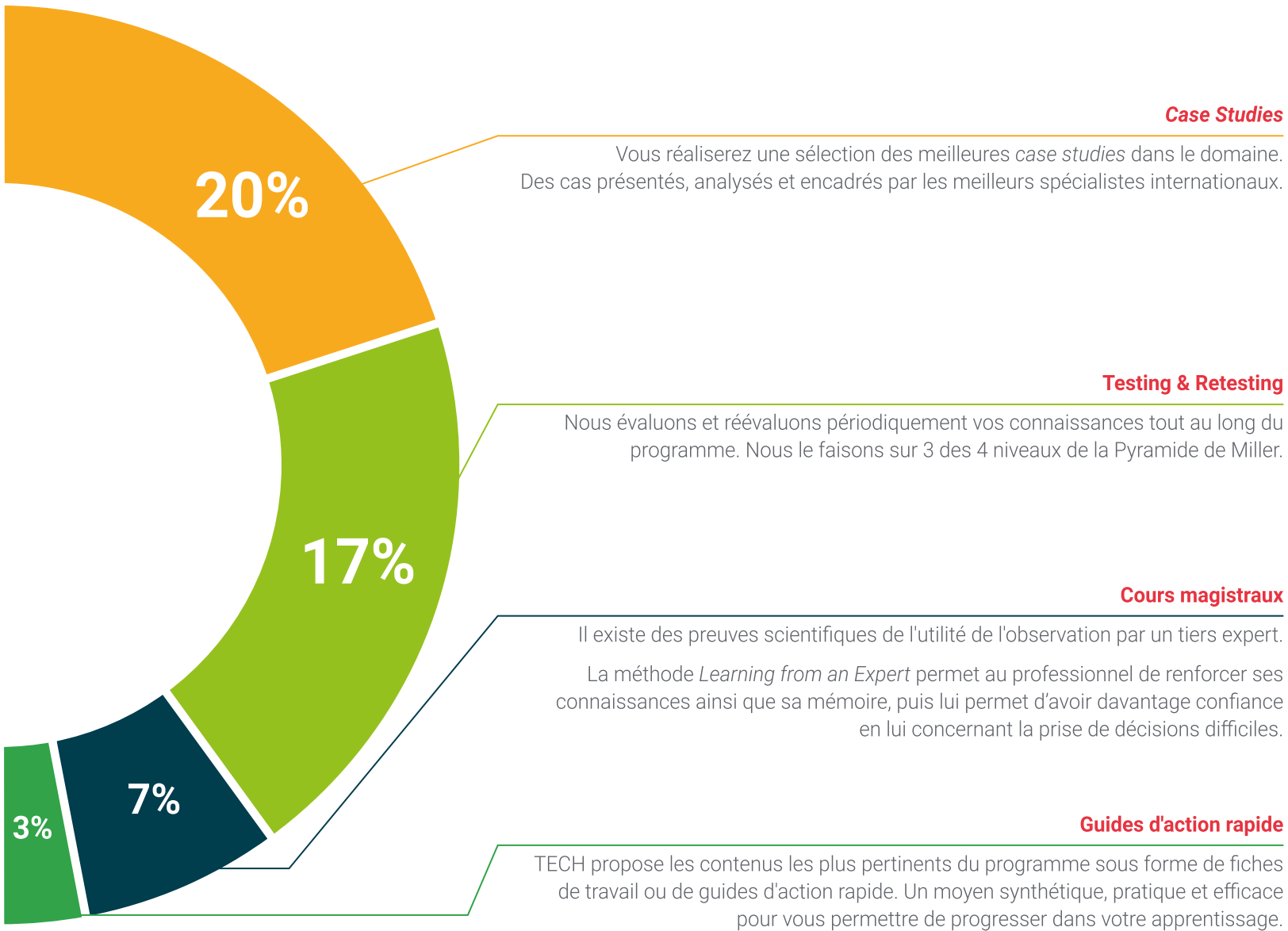
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



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.





09

Corps Enseignant

La philosophie de TECH consiste à mettre à la disposition de tous les diplômés universitaires les plus complets et les plus récents. Pour ce faire, elle met en œuvre un processus approfondi pour établir chacun de ses enseignants. Par conséquent, ce Mastère Spécialisé Hybride bénéficie de la participation des meilleurs experts dans le domaine du *Digital Teaching and Learning*. Ces professionnels ont un parcours professionnel étendu, où ils ont mené la transformation numérique de nombreuses institutions académiques à la fois pour optimiser leur capacité d'innovation et pour contribuer à dynamiser l'expérience en classe.





“

Vous bénéficierez d'un parcours académique conçu par de véritables spécialistes du Digital Teaching and Learning, qui vous apporteront des conseils individualisés”

Directrice Internationale Invitée

Le Dr Stephanie Doscher est une **responsable pédagogique** de renommée internationale, reconnue pour son influence dans le domaine de **l'apprentissage mondial** et de **l'internationalisation complète**. 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 le domaine de l'éducation. En outre, l'accent qu'elle met sur la connexion, la collaboration, la communication et l'amélioration continue souligne son engagement en faveur de **l'excellence éducative** et sa vision d'un **apprentissage global** accessible à tous les étudiants.

Les recherches de Doscher portent sur les stratégies d'enseignement et d'évaluation de **l'apprentissage mondial**, ainsi que sur l'intersection entre **l'apprentissage**, **l'internationalisation globale**, **l'innovation sociale** et **l'excellence inclusive**. Ses travaux récents portent sur la relation entre la **diversité** et la **production de connaissances** par le biais de **l'échange virtuel COIL**.

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

Ainsi ses contribution en tant que **co-auteur** d'oeuvres telle que *The Guide to COIL Virtual Exchange* et de *Making Global Learning Universal : Promoting Inclusion and Success for All Students*, ont **consolidé sa position d'experte de premier plan en matière d'éducation mondiale**. Ces deux manuels ont permis d'impliquer les étudiants universitaires dans la résolution de problèmes d'apprentissage mondial en collaboration. Sans oublier son rôle de premier plan en tant qu'animatrice 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 de l'Apprentissage Mondial
- Doctorat en Administration et Supervision Éducative de la FIU
- Master en Éducation Secondaire de la Western Washington University
- 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 et Professional and Organizational Development Network (POD)
- Récompenses notables : 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), et 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 Club de Talents
- ♦ CEO 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 Capacités Élevées et Éducation Inclusive
- ♦ Master en Commerce Électronique
- ♦ Spécialiste des Dernières Technologies Appliquées à l'Enseignement, Marketing Numérique, Développement d'Applications Web et Commerce sur Internet

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

M. Azorín López, Miguel Ángel

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

M. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psychologue Expert en Identité Numérique
- ♦ Enseignant dans le Cycle de Formation en Conception Graphique, Marketing Numérique et Réseaux Sociaux à l'École d'Art de Grenade
- ♦ Enseignant associé dans le Cycle Supérieur de Marketing et Publicité dans le Centre de Formation International Reina Isabel
- ♦ Enseignant à Terceto Comunicación
- ♦ Social Media en Making Known, Communication Stratégique
- ♦ Social Media et Psychologue à l'Association StopHaters
- ♦ Social Media à l'Agence HENDRIX
- ♦ Social Media Manager chez Doctor Trece
- ♦ Enseignant des Réseaux Sociaux pour des Entreprises de la Chambre de Commerce de Grenade
- ♦ Enseignant en Identité Numérique et Social Media Manager dans une Agence de Communication
- ♦ Enseignant à Aula Salud
- ♦ Licence en Psychologie de l'Université de Grenade
- ♦ Master en Social Media, Community Manager et Communication d'Entreprise de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Psychologie Clinique des Adultes, Psychologie Clinique du Centre de Psychologie Aaron Beck

Dr De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Écrivain spécialiste en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Auteur de la Chaire Ouverte en Psychologie et Neurosciences
- ♦ Diffuseur scientifique
- ♦ Doctorat en Psychologie
- ♦ Licence en Psychologie Université de Séville
- ♦ Master en Neurosciences et Biologie du Comportement Université Pablo de Olavide, Séville
- ♦ Expert en Méthodologie de l'Enseignement. 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 Projets, Administration et Gestion d'entreprise Fédération des services U.G.T.
- ♦ Formateur de Formateurs. Collège Officiel des Psychologues d'Andalousie





“

Vous combinerez la théorie et la pratique professionnelle dans le cadre d'une approche pédagogique exigeante et enrichissante”

10 Diplôme

Le Diplôme de Mastère Spécialisé Hybride en Digital Teaching and Learning garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé Hybride 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 Hybride en Digital Teaching and Learning** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique du monde.

TECH Global University est une Université Européenne Officielle reconnue publiquement par le Gouvernement d'Andorre ([journal officiel](#)). L'Andorre fait partie de l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES) depuis 2003. L'EEES est une initiative promue par l'Union européenne qui vise à organiser le cadre international de formation et à harmoniser les systèmes d'enseignement supérieur des pays membres de cet espace. Le projet promeut des valeurs communes, la mise en œuvre d'outils communs et le renforcement de ses mécanismes d'assurance qualité afin d'améliorer la collaboration et la mobilité des étudiants, des chercheurs et des universitaires.

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

Diplôme: **Mastère Spécialisé Hybride en Digital Teaching and Learning**

Modalité: **Hybride (en ligne + Stages)**

Durée: **12 mois**

Crédits: **60 + 4 ECTS**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langage



Mastère Spécialisé Hybride Digital Teaching and Learning

Modalité: Hybride (En ligne + Stages)

Durée: 12 mois

Qualification: TECH Global University

Crédits: 60 + 4 ECTS

Mastère Spécialisé Hybride

Digital Teaching and Learning

