

# Corso Universitario Educazione Artistica e Mondo Digitale





**tech** università  
tecnologica

## Corso Universitario Educazione Artistica e Mondo Digitale

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/educazione/corso-universitario/educazione-artistica-mondo-digitale](http://www.techitute.com/it/educazione/corso-universitario/educazione-artistica-mondo-digitale)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Struttura e contenuti

---

*pag. 12*

04

Metodologia

---

*pag. 16*

05

Titolo

---

*pag. 24*

# 01

# Presentazione

I dispositivi digitali sono alla portata di ogni bambino, ma solo un adulto sarà in grado di mostrare gli strumenti e il potenziale della tecnologia, specialmente nel mondo dell'arte. L'inclusione sta diventando sempre più frequente di questo tipo di tecnologie nelle scuole, quindi l'insegnante di Scuola Primaria deve essere preparato per essere in grado di adattare il contenuto tradizionale ai nuovi formati. Questo titolo permette al professionista dell'insegnamento di lavorare con contenuti artistici nel mondo digitale. Tutto questo, con un materiale multimediale aggiornato e pertinente, casi pratici e un insegnamento online al 100%, che si adatta alle persone che desiderano un programma adatto alla vita lavorativa e personale.



“

*Porta l'arte nella tua classe attraverso le nuove tecnologie. Migliora le tue competenze digitali e quelle dei tuoi studenti con questo Corso Universitario”*

I minori nati dopo il 2010 fanno parte della cosiddetta generazione Alfa, cioè sono eminentemente digitali. Non c'è da meravigliarsi se le scuole hanno in classe dispositivi che consentono di lavorare con gli studenti. Di fronte a questa situazione si trova l'insegnante che insegna Educazione Artistica ad un allievo che è in grado di imparare sia con il metodo tradizionale che con quello tecnologico.

In questo insegnamento gli studenti conosceranno le principali applicazioni e programmi informatici per poter lavorare in classe con le competenze digitali. Gimp, Shotcut, Pencil sono solo alcuni dei software liberi che approfondirà questo programma. Gli studenti scopriranno anche le molteplici utilità nella Scuola Primaria degli ambienti virtuali di apprendimento, nonché l'applicazione della realtà virtuale nei progetti educativi.

Un'opportunità per migliorare e ampliare le conoscenze che consentono all'insegnante di essere al passo con le ultime novità digitali e la loro applicazione in classe. Per questo avrà una libreria di risorse interattive, letture essenziali a cui si può accedere con un dispositivo con connessione internet, senza orario fisso, né presenza. Un vantaggio per gli studenti che cercano di conciliare la loro vita professionale con l'apprendimento.

Questo **Corso Universitario in Educazione Artistica e Mondo Digitale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti in campo educativo
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni e pratiche riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici con cui è possibile valutare sé stessi per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet



*Gestisci perfettamente programmi di editing video e immagine come Gimp o Shotcut e crea progetti artistici completi con i tuoi studenti”*

“

*Viaggia in qualsiasi museo del mondo con i tuoi studenti senza lasciare la tua classe. Conosci i principali tour virtuali dei musei e rendi l'arte a portata di mano”*

*Che i tuoi studenti non ti superino in termini di tecnologia. Migliora le tue competenze digitali e sii tu quello che mostra loro l'arte attraverso la tecnologia.*

*Arte e competenze digitali in classe non sono incompatibili. Sfrutta al massimo il suo potenziale con questo Corso Universitario.*

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



# 02

## Obiettivi

Il piano di studi di questo Corso Universitario è stato progettato in modo che gli studenti, durante le sei settimane di durata, acquisiscano le conoscenze necessarie per migliorare le loro competenze digitali e a sua volta trasportino tutte queste esperienze in classe. Così, al termine di questo programma l'insegnante di Scuola Primaria sarà in grado di utilizzare con i suoi studenti gli strumenti digitali disponibili per dipingere, disegnare, comporre, creare video e realizzare visite virtuali a musei. La vasta gamma di risorse multimediali e il sistema *Releraning*, faciliteranno l'apprendimento e il miglioramento del curriculum dell'insegnante di Scuola Primaria.





“

*Padroneggia le principali applicazioni e strumenti digitali con questo Corso Universitario e migliora l'insegnamento artistico nella tua classe”*



## Obiettivi generali

---

- Progettare, pianificare, realizzare e valutare processi di insegnamento e apprendimento, sia individualmente che in collaborazione con altri insegnanti e professionisti della scuola
- Riconoscere l'importanza delle regole in tutti i processi educativi
- Promuovere la partecipazione e il rispetto delle regole di convivenza
- Sviluppare le competenze degli insegnanti nell'insegnamento della musica e delle arti nella Scuola Primaria

“

*Conosci tutto il processo educativo per la creazione di progetti artistici e digitali con questo Corso Universitario”*





## Obiettivi specifici

---

- ♦ Essere in grado di mettere in relazione la competenza artistica con la competenza digitale
- ♦ Utilizzare programmi e applicazioni digitali per realizzare attività di espressione artistica
- ♦ Sviluppare progetti creativi coinvolgenti con applicazioni di Realtà Virtuale e Aumentata
- ♦ Creare proposte artistiche e tecnologiche che permettano di conoscere le espressioni artistiche in qualsiasi delle sue manifestazioni

# 03

## Struttura e contenuti

Il piano di studi di questo Corso Universitario invita gli studenti a fare un percorso di apprendimento *e-learning*, educare dalla tecnologia e conoscere i diversi strumenti tecnologici a loro disposizione. Favorisce l'apprendimento e l'acquisizione di competenze artistiche-digitali nei minori. Inoltre, il programma pone un'enfasi speciale sulle espressioni immersive, di realtà aumentata e virtuale focalizzati sul mondo dell'arte. Il docente che impartisce questo insegnamento guiderà gli studenti a essere in grado di comprendere e applicare tutto il contenuto nel loro lavoro professionale quotidiano.



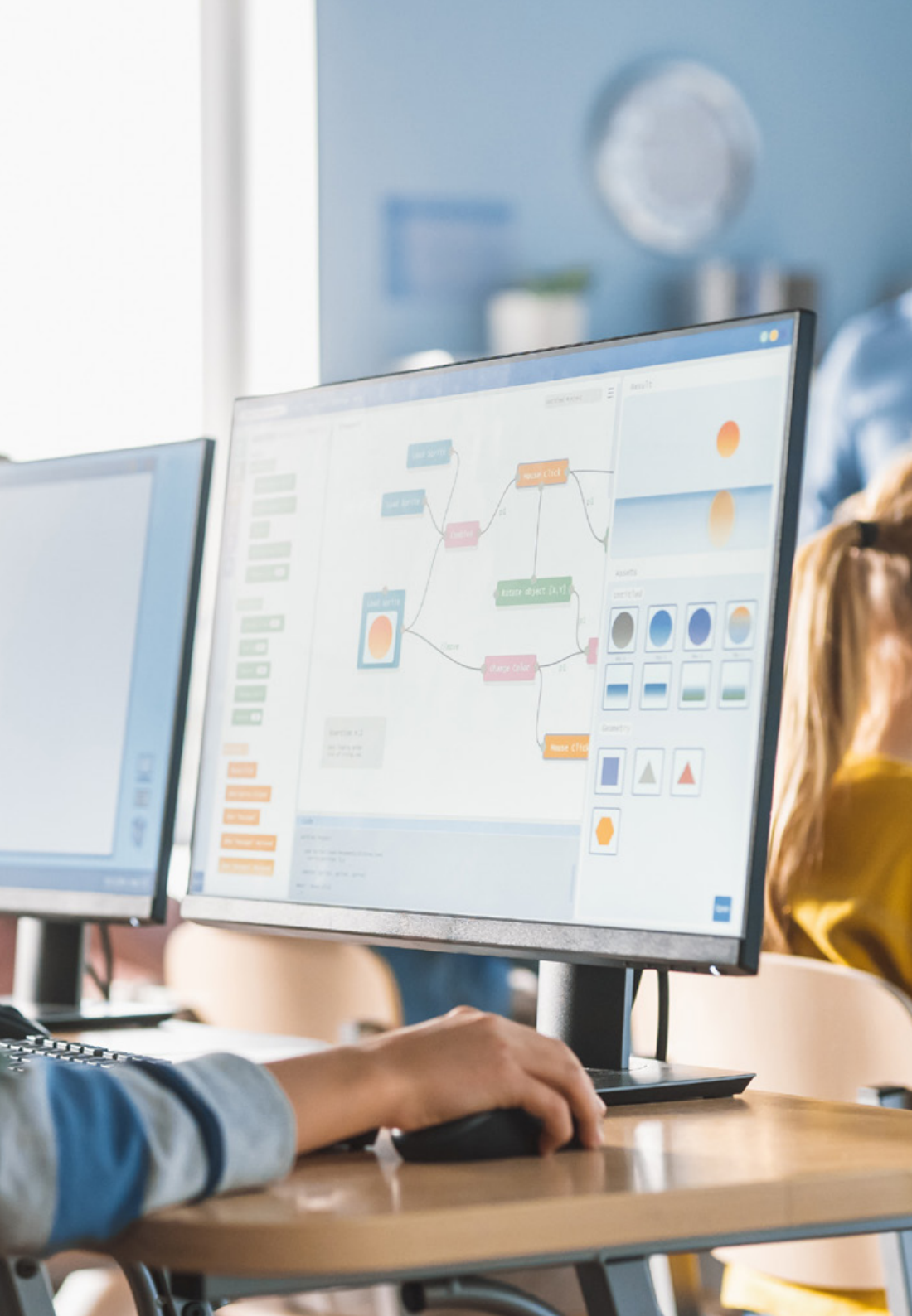
“

*Conosci le molteplici pedagogie educative online esistenti? Immergiti nei concetti B-learning, M-learning o U-learning e amplia le tue possibilità professionali”*

## Modulo 1. Educazione artistica e il mondo digitale

- 1.1. Competenze digitali e pedagogie educative
  - 1.1.1. L'arte che attraversa l'era digitale
  - 1.1.2. *E-learning* e competenza artistica
  - 1.1.3. *B-learning* e competenza artistica
  - 1.1.4. *M-learning* e competenza artistica
  - 1.1.5. *U-learning* e competenza artistica
- 1.2. Educare attraverso la tecnologia
  - 1.2.1. Una nuova ed entusiasmante educazione
  - 1.2.2. Educare con e nei media
  - 1.2.3. Affrontare le esperienze online e offline
  - 1.2.4. Dispositivi statici e dinamici
  - 1.2.5. Realtà virtuale e realtà aumentata
- 1.3. Risorse digitali offline: immagini e video
  - 1.3.1. Modifica di un'immagine tramite programmi offline
  - 1.3.2. Conoscere GIMP, lavorare con GIMP
  - 1.3.3. Conoscere KITRA, lavorare con KITRA
  - 1.3.4. Creazione di audiovisivi: fasi e processi
  - 1.3.5. Montaggio di un video attraverso programmi offline
  - 1.3.6. Conoscere Shotcut, lavorare con Shotcut
  - 1.3.7. Temi di immagine e video per la scuola primaria
- 1.4. Applicazioni digitali
  - 1.4.1. App: Tipologie
  - 1.4.2. Didattica legata alle App
  - 1.4.3. Le App e l'arte
  - 1.4.4. La tassonomia di BLOOM per l'era digitale





- 1.5. Design ambienti virtuali
  - 1.5.1. Cosa sono gli EVA?
  - 1.5.2. Parlare di pareti collaborative
  - 1.5.3. Strumenti digitali
  - 1.5.4. Spazi personali online: Symbaloo
- 1.6. App per il disegno, la pittura e la modellazione
  - 1.6.1. Fingers Paintings e Pencil
  - 1.6.2. Disegnare digitalmente
  - 1.6.3. Dipingere in digitale
  - 1.6.4. Modellazione digitale
- 1.7. App di animazione digitale
  - 1.7.1. Che cos'è l'animazione digitale?
  - 1.7.2. Alcuni programmi di animazione per la Scuola Primaria
  - 1.7.3. Creazione di taumatropie e folioscopi digitali
- 1.8. App per creare GIF artistiche
  - 1.8.1. Cos'è la GIF?
  - 1.8.2. Quanti tipi di GIF esistono?
  - 1.8.3. Processo di creazione di GIF
  - 1.8.4. Applicazioni per la creazione di GIF
  - 1.8.5. La creazione di GIF a partire da diversi contenuti
- 1.9. App per la creazione di codici QR e la realtà mista
  - 1.9.1. Conoscere la realtà aumentata e la realtà virtuale
  - 1.9.2. I codici QR e la loro utilità oggi
  - 1.9.3. Applicazioni QR nell'educazione artistica
- 1.10. App per le visite virtuali ai musei
  - 1.10.1. App e musei
  - 1.10.2. Mettere in pratica le visite virtuali ai musei
  - 1.10.3. Creare attività prospettiche con l'arte e questo tipo di App

04

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.







“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## In TECH Education School utilizziamo il metodo casistico

In una data situazione concreta, cosa dovrebbe fare un professionista? Durante il programma, gli studenti affronteranno molteplici casi simulati basati su situazioni reali, in cui dovranno indagare, stabilire ipotesi e infine risolvere la situazione. Esistono molteplici prove scientifiche sull'efficacia del metodo.

*Con TECH l'educatore, il docente o il maestro sperimenta una forma di apprendimento che sta smuovendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo.*



*Si tratta di una tecnica che sviluppa lo spirito critico e prepara l'educatore per il processo decisionale, la difesa di argomenti e il confronto di opinioni.*

“

*Sapevi che questo metodo è stato sviluppato ad Harvard nel 1912 per gli studenti di Diritto? Il metodo casistico consisteva nel presentare agli studenti situazioni reali complesse per far prendere loro decisioni e giustificare come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard”*

#### L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli educatori che seguono questo metodo non solo riescono ad assimilare i concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che esaminano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono all'educatore di integrarsi meglio nella pratica quotidiana.
3. L'assimilazione delle idee e dei concetti è resa più facile ed efficace grazie all'uso di situazioni prese dalla docenza reale.
4. La sensazione di efficienza degli sforzi compiuti diventa uno stimolo molto importante per gli studenti e si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.



## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*L'educatore imparerà mediante casi reali e la risoluzione di situazioni complesse in contesti di apprendimento simulati. Queste simulazioni sono sviluppate utilizzando software all'avanguardia per facilitare un apprendimento coinvolgente.*



All'avanguardia della pedagogia mondiale, il metodo Relearning è riuscito a migliorare i livelli di soddisfazione generale dei professionisti che completano i propri studi, rispetto agli indicatori di qualità della migliore università online del mondo (Columbia University).

Con questa metodologia sono stati formati oltre 85.000 educatori con un successo senza precedenti in tutte le specialità. La nostra metodologia pedagogica è sviluppata in un contesto molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e maggior rendimento, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.*

Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico.

Il punteggio complessivo del nostro sistema di apprendimento è 8.01, secondo i più alti standard internazionali.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Tecniche e procedure educative in video

TECH aggiorna lo studente sulle ultime tecniche, progressi educativi, in primo piano nell'attualità dell'educazione. Tutto questo, con il massimo rigore, spiegato e dettagliato in prima persona per un'assimilazione e comprensione corretta. E la cosa migliore è che puoi guardarli tutte le volte che vuoi.



#### Riepiloghi interattivi

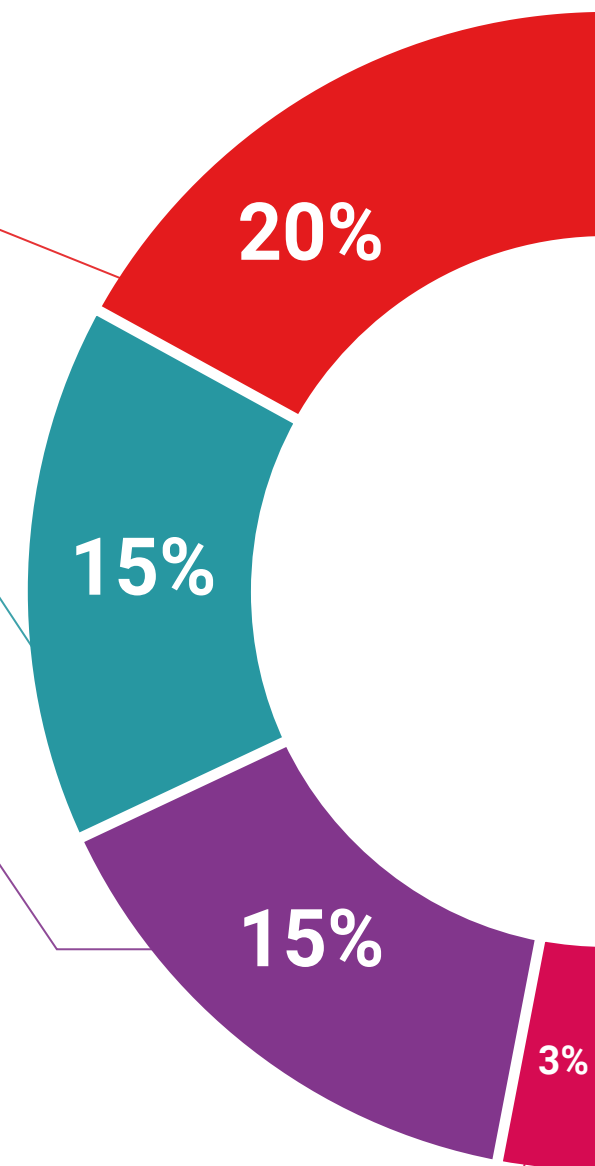
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Analisi di casi elaborati e condotti da esperti

Un apprendimento efficace deve necessariamente essere contestuale. Per questa ragione, TECH ti presenta il trattamento di alcuni casi reali in cui l'esperto ti guiderà attraverso lo sviluppo della cura e della risoluzione di diverse situazioni: un modo chiaro e diretto per raggiungere il massimo grado di comprensione.



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi. Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



#### Guide di consultazione veloce

TECH ti offre i contenuti più rilevanti del corso in formato schede o guide di consultazione veloce. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare lo studente a progredire nel suo apprendimento.



05

# Titolo

Il Corso Universitario in Educazione Artistica e Mondo Digitale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.





“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Educazione Artistica e Mondo Digitale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Educazione Artistica e Mondo Digitale**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**  
Educazione Artistica  
e Mondo Digitale

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

# Corso Universitario Educazione Artistica e Mondo Digitale

