

Corso Universitario

Gamification e Apprendimento
attraverso il Gioco





Corso Universitario Gamification e Apprendimento attraverso il Gioco

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/educazione/corso-universitario/gamification-apprendimento-attraverso-gioco

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

L'apprendimento è un compito il cui progresso è abbastanza eterogeneo. L'insegnante si troverà nella sua attività quotidiana con studenti con elevate capacità e facilità di concentrazione, che raggiungono comodamente gli obiettivi proposti. Avrà anche molti altri studenti con maggiori difficoltà e inclini a essere distratti, mostrando meno coinvolgimento nel processo educativo. È importante introdurre nelle classi tecniche che rompono la routine e incoraggiano il divertimento durante l'apprendimento. Questo è ciò che propone questa qualifica, incentrata sull'implementazione della gamification in classe in modo che gli studenti acquisiscano conoscenze attraverso le dinamiche di gioco. Un programma necessario che gli educatori possono seguire completamente online.





“

La Gamification trasformerà la tua metodologia di insegnamento in modo che tutti i tuoi studenti remino nella stessa direzione"

La distrazione degli studenti in classe può verificarsi per motivi di vario genere. Alcuni esprimono un'evidente mancanza di motivazione a causa degli scarsi incentivi nell'attuale sistema educativo. Altri, invece, sono suscettibili di perdere la concentrazione a causa della sovrastimolazione: lo stato in cui un giovane sperimenta più sensazioni, rumori o stimoli di quanto dovrebbe, quindi tendono ad essere troppo irrequieti.

È dimostrato che i metodi tradizionali per riconquistare la loro attenzione stanno diventando meno efficaci. Questa è una sfida per l'insegnante, che vede anche come il progresso accademico di altri studenti viene interrotto, causando danni generali alla classe.

In questo contesto, è essenziale stimolare gli studenti con strategie innovative, essendo i gamifiers che, oggi, portano la soluzione. Il Corso Universitario in Gamification e Apprendimento attraverso il Gioco possiede tutto il necessario per gli educatori per padroneggiare queste tecniche all'avanguardia. Accresceranno il loro background professionale con lo sviluppo di dinamiche di gioco che coinvolgeranno l'intera classe, incoraggiando l'interazione tra pari.

Il programma è allineato con gli elementi che gli insegnanti richiedono oggi, mettendoli a disposizione attraverso un formato online al 100% in cui gli studenti devono solo contribuire con una cosa: la connessione a Internet. Grazie a questo, "viaggeranno" verso il successo nel loro campo grazie a un ampio campus virtuale con schemi interattivi, video-riassunti, letture specializzate e molto altro.

Questo **Corso Universitario in Gamification e Apprendimento attraverso il Gioco** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Gamification
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet



Diventa la soluzione che molti genitori bramano così tanto, aumentando l'interesse e il coinvolgimento degli studenti"

“

Iscriviti ora per approfondire le tecniche educative all'avanguardia da applicare nella tua classe"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, 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 sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Lo studente sarà supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da riconosciuti esperti.

Aggiorna le tue conoscenze con il più grande campus virtuale su questo argomento.

Analizza un gran numero di giochi che puoi sviluppare con i tuoi studenti, da 'Backgammon' a 'The Game of Life.'



02

Obiettivi

Con una metodologia innovativa, questo Corso Universitario propone l'alta formazione di educatori, che ben possono insegnare a bambini o adulti, nelle strategie di gamification. Il programma li farà risaltare nell'implementazione delle dinamiche di gioco nell'ambiente scolastico, aumentando le prestazioni educative degli studenti. Diventeranno in anticipo il profilo di insegnante che, con ogni certezza, sarà richiesto in futuro.



“

Per 150 ore, ti immergerai nel futuro dell'Educazione per diventare l'educatore di riferimento richiesto dalla società di oggi"



Obiettivi generali

- ♦ Identificare i presupposti psicopedagogici delle innovazioni in materia di gamification e risorse digitali
- ♦ Progettare le proprie attività di gamification e i propri giochi, sia a livello privato che commerciale
- ♦ Selezionare i giochi che possono essere utilizzati nell'Apprendimento Basato sui Giochi in base alle proprie esigenze e ai propri obiettivi
- ♦ Applicare strategie di gamification in ambienti aziendali
- ♦ Applicare strategie di gamification in ambienti accademici
- ♦ Gestire i team attraverso la gamification
- ♦ Guidare la transizione digitale nei propri centri
- ♦ Identificare gli elementi della nuova Scuola Digitale
- ♦ Trasformare le aule per adattare al nuovo paradigma educativo
- ♦ Completare un portfolio di innovazioni di gamification, GBL e risorse digitali





Obiettivi specifici

- Valutare l'applicazione dei principali giochi da tavolo nel GBL
- Elaborare tabelle di competenze degli stessi
- Gestire i compiti in modo gamification
- Definire strategie e strumenti per il monitoraggio degli interventi
- Acquisire strategie per promuovere la coesione del team

“

Approfondisci le tue conoscenze nella gestione di concorsi e concorsi tra gruppi di studenti. Faranno i compiti quasi senza rendersene conto!"

03

Direzione del corso

L'introduzione di dinamiche di gioco nelle aule può portare a problemi di prestazioni educative se non vengono implementate nel modo corretto. TECH ha incorporato in questo Corso Universitario educatori di riferimento in questo campo. Grazie alle loro capacità di gestione delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC), hanno sviluppato numerose tecniche di gamification nelle istituzioni scolastiche, dimostrando di avere successo.



“

Trionfa grazie agli esperti che hanno implementato con successo tecniche di gamification nelle grandi scuole"

Direzione



Dott. Morilla Ordóñez, Javier

- ◆ Insegnante specializzato in Storia contemporanea e TIC
- ◆ Responsabile degli studi presso la scuola JABY
- ◆ Apple Distinguished Educator
- ◆ Docente presso l'Università Complutense e l'Università di Alcalá
- ◆ Laurea in Filosofia e Lettere e Storia. Università di Alcalá
- ◆ Specialista in Gamification, Flipped Classroom e Transizione Digitale
- ◆ Autore dei contenuti del progetto History GENIOX. Oxford University Press



Dott. Albiol Martín, Antonio

- ◆ Responsabile di CuriosiTIC: Programma di integrazione delle TIC nella Scuola JABY.
- ◆ Direttore del Dipartimento di Lingua Spagnola e Scienze Umanistiche
- ◆ Professore di Lingua e Letteratura Spagnola
- ◆ Laurea in Filosofia, Università Complutense di Madrid
- ◆ Master in Studi Letterari Università Complutense di Madrid
- ◆ Master in Educazione e TIC, Specialità in E-Learning. Università aperta della Catalogna

Personale docente

Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Scrittore specializzato in Psicologia e Neuroscienze
- ♦ Autore della Cattedra Aperta di Psicologia e Neuroscienze
- ♦ Divulgatore scientifico
- ♦ Dottorato in Psicologia
- ♦ Laurea in Psicologia Università di Siviglia
- ♦ Master in Neuroscienze e Biologia Comportamentale, Università Paolo Olavide di Siviglia
- ♦ Esperto di metodologia didattica Università di La Salle
- ♦ Specialista universitario in Ipnosi Clinica, Ipnoterapia, Università Nazionale di Educazione a Distanza - U.N.E.D.
- ♦ Laurea in Scienze Sociali, Gestione delle Risorse Umane, Amministrazione del Personale Università di Siviglia
- ♦ Esperto in Direzione di Progetto, Amministrazione e Gestione Aziendale, Federazione dei Servizi U.G.T.
- ♦ Formatore di Formatori, Collegio Ufficiale degli Psicologi dell'Andalusia

Dott. Herrero González, Jesús

- ♦ Psicologo esperto in Gioco e Gamification
- ♦ Specialista in DEVIR
- ♦ Specialista presso la catena di hobbistica e giocattoli POLY
- ♦ Laurea in Psicologia
- ♦ Master in Educazione
- ♦ Esperto di giochi e gamification

Dott. Illán, Raúl

- ♦ Coaching Aziendale (HR Gesem)
- ♦ Relatore in numerosi congressi internazionali
- ♦ Laurea in Amministrazione Aziendale con specializzazione in Gestione Finanziaria. UCM
- ♦ Laurea in Giurisprudenza
- ♦ Laurea in Psicologia

Dott.ssa López Gómez, Virginia

- ♦ Formatrice esperta in metodologie attive e strumenti digitali
- ♦ Creatrice di Serendipia Educativa, un gruppo di ricerca e formazione
- ♦ Cofondatrice del Team Tablentos, specializzato nella formazione in attività di insegnamento-apprendimento con risorse digitali
- ♦ Formatore di insegnanti per la Comunità di Madrid e il Governo Regionale dell'Andalusia nel campo delle risorse digitali Corsi ABP
- ♦ Creazione di DRRD Gamification o TIC
- ♦ Laurea in Documentazione. Università Complutense di Madrid
- ♦ Certificato di Attitudine Pedagogica
- ♦ Post-laurea in Gamification in the Classroom: learning by playing "Cum Laude"
- ♦ Esperto di e-learning. Confederazione Spagnola dei Centri di Insegnamento
- ♦ Corso in Intelligenze Multiple e Apprendimento Cooperativo, Università Nebrija
- ♦ Laurea in Biblioteconomia. Università Complutense di Madrid

Dott. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Scrittore e relatore in numerose conferenze
- ♦ Presidente del Consiglio dei Direttori di Educazione Infantile, Primaria e Speciale della Comunità di Madrid
- ♦ Direttore del Centro di Educazione Infantile, Primaria e Secondaria Santo Domingo, Algete, Madrid
- ♦ Regista di documentari, proposte educative multimediali e opere di video arte per il Museo d'Arte Contemporanea Reina Sofia, il Museo Thyssen Bornemisza e il Comune di Malaga
- ♦ Formatore di insegnanti nella Comunità di Madrid in corsi sulle TIC in classe, sulle risorse digitali o sull'incoraggiamento alla lettura nell'era digitale
- ♦ Master Universitario in Leadership e Gestione dei Centri Educativi
- ♦ Laurea in Storia e Scienza della Musica
- ♦ Laurea in Insegnamento della Musica
- ♦ Premio internazionale Florentino Pérez-Embid della Real Academia Sevillana de Buenas Letras per il suo primo libro Espejos enfrentados
- ♦ Premio Nazionale Nicolás del Hierro per il suo secondo libro Las Cántigas del Diablo
- ♦ Premio Internazionale Paul Beckett per il suo terzo libro Sucio tango del alma della Fondazione Valparaíso



Dott. Fuster García, Carlos

- ♦ Dottorato di ricerca in Didattica Specifica, con specializzazione in Scienze Sociali
- ♦ Professore Universitario e Docente di Scuola Secondaria in diversi istituti della Spagna
- ♦ Tutor dei tirocinanti del corso di laurea in Scienze della Formazione
- ♦ Collaboratore del Gruppo di ricerca GEA-CLIO
- ♦ Laurea in Storia presso l'Università di Valencia
- ♦ Master Universitario in Insegnante di Scuola Secondaria
- ♦ Master in Ricerca in Didattica Specifica presso l'Università di Valencia
- ♦ Master in Fumetti ed Educazione

“

*Un'esperienza educativa unica,
chiave e decisiva per potenziare
il tuo sviluppo professionale"*

04

Struttura e contenuti

Il programma del Corso Universitario in Gamification e Apprendimento attraverso il Gioco si occupa degli strumenti della gamification nei tempi attuali. Gli studenti esamineranno le differenze tra questo concetto e la gamification, quindi analizzeranno gli elementi e gli obiettivi di queste dinamiche e approfondiranno l'ampia varietà di giochi che possono essere applicati in classe. Grazie al metodo pratico del *Relearning*, il ciclo di apprendimento sarà davvero naturale e gli studenti assimileranno le idee con solvibilità.



“

Un piano di studi creato da esperti con tutti gli elementi necessari per eccellere nella Gamification”

Modulo 1. Gamification e Apprendimento Basato sul Gioco (GBL)

- 1.1. Ma sapete a cosa stiamo giocando?
 - 1.1.1. Differenze tra Ludicizzazione e Gamification
 - 1.1.2. Ludicizzazione e giochi
 - 1.1.3. Storia dei giochi
- 1.2. A cosa giochiamo?
 - 1.2.1. In base ai loro obiettivi
 - 1.2.1.1. Competitivi
 - 1.2.1.2. Collaborativi
 - 1.2.2. In base ai loro elementi
 - 1.2.2.1. Con scacchiera
 - 1.2.2.2. Con le carte
 - 1.2.2.3. Con i dadi
 - 1.2.2.4. Carta e matita (gioco di ruolo)
- 1.3. Le scacchiere dei nostri genitori
 - 1.3.1. Prime civiltà, primi giochi
 - 1.3.1.1. Senet
 - 1.3.1.2. Gioco Reale di Ur
 - 1.3.2. Mancala
 - 1.3.3. Scacchi
 - 1.3.4. Backgammon
 - 1.3.5. Parchís
 - 1.3.6. Gioco dell'Oca
- 1.4. Chi vuole essere milionario?
 - 1.4.1. Il gioco della vita
 - 1.4.1.1. The Mansion of Happiness
 - 1.4.1.2. The Chequered Game of Life
 - 1.4.1.3. The Game of Life
 - 1.4.1.4. Cosa ci insegna The Game of Life sui valori



- 1.4.2. Monopoly
 - 1.4.2.1. The Landlord's Game
 - 1.4.2.2. Finance e altri
 - 1.4.2.3. Il Monopoly di Darrow
 - 1.4.2.4. Brevetti, design e aspetti da considerare nella Gamification
- 1.4.3. Scrabble
- 1.5. È stato scritto un gioco di successo
 - 1.5.1. Risk
 - 1.5.2. Cluedo
 - 1.5.3. Trivial Pursuit
 - 1.5.4. Pictionary
- 1.6. Giochi di guerra/ Wargame e simulazione storica
 - 1.6.1. L'origine: Avalon Hill
 - 1.6.2. La maturità dei wargame
 - 1.6.3. La rivoluzione dei CDG's
 - 1.6.4. Le ultime tendenze del wargame
 - 1.6.5. Wargame di miniature
- 1.7. La compagnia dell'anello, carta e penna
 - 1.7.1. L'inizio
 - 1.7.2. L'Età dell'Oro e le prime polemiche
 - 1.7.3. Il ruolo narrativo
 - 1.7.4. I giochi di ruolo nel XXI secolo
- 1.8. C'era una volta in America, Magic i TCG e l'Ameritrash
 - 1.8.1. Magic e i Trading Cards Game, TCG
 - 1.8.1.1. Magic, the Gathering
 - 1.8.1.2. Altri TCG
 - 1.8.1.3. LCG's
 - 1.8.2. Ameritrash
 - 1.8.2.1. Concetto
 - 1.8.2.2. Sviluppo
 - 1.8.3. Mescolando. Giochi ibridi
- 1.9. Oltre le auto e le salsicce. La rivoluzione dei giochi da tavolo in Germania
 - 1.9.1. La Germania cambia le regole
 - 1.9.1.1. L'industria tedesca dei giocattoli
 - 1.9.1.2. La considerazione sociale del gioco d'azzardo in Germania
 - 1.9.1.3. Un diverso tipo di gioco d'azzardo
 - 1.9.2. Gli Eurogames
 - 1.9.2.1. Preistoria
 - 1.9.2.2. I coloni di Catan
 - 1.9.2.3. I tedeschi alla conquista del mondo
 - 1.9.2.4. L'età d'oro degli Eurogames
 - 1.9.2.5. Eurogames ed Educazione
- 1.10. Shopping. Analisi della principale offerta commerciale in spagnolo
 - 1.10.1. Wargames
 - 1.10.2. Giochi di ruolo
 - 1.10.3. Eurogames
 - 1.10.4. Ibridi
 - 1.10.5. Giochi infantili



Approfondisci le storie di successo reali di istituzioni educative che mettono in pratica la Gamification in modo da replicare i loro risultati"

05

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:



Materiale 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.

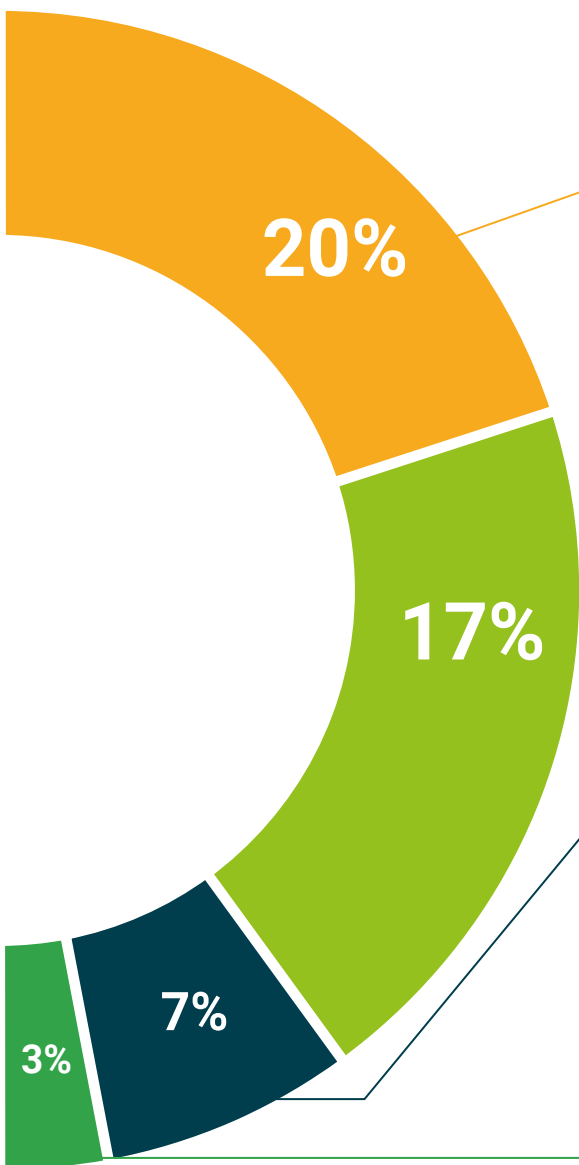
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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.



06

Titolo

Il Corso Universitario in Gamification e Apprendimento attraverso 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 Gamification e Apprendimento attraverso il Gioco** 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 Gamification e Apprendimento attraverso il Gioco**
N° Ore Ufficiali: **150 o.**



*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 in
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale ling

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Gamification e Apprendimento
attraverso il Gioco

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 mesi**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Corso Universitario

Gamification e Apprendimento attraverso il Gioco