

Corso Universitario Gamification in Classe





tech università
tecnologica

Corso Universitario Gamification in Classe

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » 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-classe

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

I risultati scolastici insufficienti sono dovuti a molteplici ragioni. Uno dei più comuni è la scarsa motivazione degli studenti, che finiscono per sentirsi disinteressati al processo educativo. È stata dimostrata l'inefficacia del colpevolizzare e del pretendere maggiori sforzi. È invece preferibile cercare un ecosistema di apprendimento che li coinvolga e incoraggi la loro partecipazione in modo naturale. È qui che entra in gioco la Gamification, sempre più in crescita, e sono necessari insegnanti specializzati nella sua applicazione. È quanto offre questo programma, che si concentra sulle dinamiche di gioco che possono essere sviluppate in classe e sulle loro possibilità narrative in un formato 100% online.





“

Gamifica la tua classe in modo che gli studenti si sentano veramente coinvolti nel processo di apprendimento”

Sebbene ci siano molti casi di alunni con problemi a casa o disturbi psicologici, che rendono difficile il loro rendimento scolastico, sono frequenti anche gli esempi di disinteresse in classe per un'esperienza educativa rimasta invariata negli anni. Questo scarso rendimento scolastico può finire per provocare un insuccesso accademico e l'abbandono della scuola da parte degli studenti. Paesi come la Spagna soffrono di tassi elevati, con il 16% nell'istruzione secondaria, secondo il rapporto annuale 2020 di Eurostat.

È qui che gli insegnanti sono chiamati a svolgere un ruolo decisivo. Utilizzando formati didattici più ludici, possono coinvolgere gli studenti nella competizione e nel lavoro di squadra attraverso le ultime tecnologie. Sempre più progetti di Gamification evidenziano i risultati incoraggianti di queste tecniche, per cui è importante ridurre il divario digitale tra studenti e insegnanti.

Ecco perché questa qualifica di TECH si adatta perfettamente alle esigenze dell'attuale processo educativo, fornendo un alto livello di preparazione agli educatori in strategie digitali che utilizzano i giochi per un apprendimento diverso. Gli insegnanti che partecipano a questo programma impareranno di più su come queste tecniche stimolano gli studenti attraverso la generazione di Dopamina.

Questi benefici si vedranno da soli, poiché il prestigioso personale docente di questo Corso Universitario li immergerà in ambienti gamificati e giocheranno contemporaneamente all'aggiornamento delle loro conoscenze. Questa specializzazione, sempre più richiesta dai centri di educazione, è perfettamente compatibile con l'attività professionale degli studenti. Avranno solo bisogno di un dispositivo con accesso a Internet per avere a disposizione tutti i materiali del Campus Virtuale.

Questo **Corso Universitario in Gamification in Classe** 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 in classe
- ♦ 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



Immergiti in un ambiente gamificato per vedere come cambierà radicalmente l'esperienza educativa dei tuoi studenti"

“

Contribuisci a ridurre l'insuccesso scolastico con metodologie innovative che mettono veramente lo studente al centro dell'apprendimento"

Il personale docente comprende professionisti 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.

Utilizza casi di studio per approfondire le narrazioni che faranno assimilare agli studenti i contenuti mentre giocano.

Impara a padroneggiare tutte le meccaniche di gioco offerte da questo Corso Universitario per diventare l'educatore essenziale sul tuo posto di lavoro. Iscriviti subito.



02

Obiettivi

Il Corso Universitario in Gamification in Classe si concentra sull'analisi approfondita della Gamification come tecnica per rivoluzionare l'esperienza educativa. Il programma fornirà agli educatori un alto livello di preparazione sugli strumenti che possono suscitare l'interesse dei loro studenti, sfruttando la moltitudine di risorse sull'argomento fornite dal Campus Virtuale. Sintesi interattive, letture complementari, masterclass o casi di studio saranno a disposizione degli insegnanti per padroneggiare quest'area e avviare la propria carriera professionale.





“

*Dai alla tua carriera l'impulso di cui ha bisogno
e trasforma i tuoi studenti in giocatori.
Impareranno praticamente da soli!”*



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

- Differenziare le diverse dinamiche legate alla Gamification
- Riconoscere le diverse meccaniche che compongono la Gamification
- Distinguere i tipi di giocatori secondo i diversi autori
- Analizzare i tre fattori chiave che dimostrano lo scopo di un processo di gamification
- Scoprire i vantaggi della Gamification in diversi ambienti
- Identificare le differenze tra Ludicizzazione e Gamification

“

Stabilisci un sistema di sfide e obiettivi che incoraggino la partecipazione ai tuoi giochi”

03

Direzione del corso

Grazie a una lunga esperienza nel settore dell'istruzione, il personale docente di questa qualifica è stato un pioniere nell'implementazione delle tecniche di gamification in classe. Hanno progettato modelli di Scuola Digitale e Scuola Inclusiva e sono ricercatori riconosciuti nelle metodologie emergenti che migliorano l'apprendimento. Grazie a questo eccezionale bagaglio professionale, sapranno guidare gli studenti di questa specializzazione verso il raggiungimento degli obiettivi proposti e si distingueranno dal resto degli insegnanti.





“

Un personale docente che ricerca metodologie emergenti che migliorano l'apprendimento ti porterà al successo”

Direzione



Dott. Morilla Ordóñez, Javier

- ◆ 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

- ♦ Coordinatore delle TIC nella scuola secondaria 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

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

Dott. Fuster García, Carlos

- ♦ 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
- ♦ Dottorato di ricerca in Didattica Specifica, con specializzazione in Scienze Sociali
- ♦ 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 e Educazione

Dott.ssa López Gómez, Virginia

- ♦ 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

- ◆ 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 Sofía, 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. Illán, Raúl

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

04

Struttura e contenuti

I contenuti di questa qualifica offrono le più recenti conoscenze sulla Gamification. Lo studente analizzerà ciò che questa tecnica implica e ciò che non implica, rivedrà la sua storia, le dinamiche più efficaci o i progressi all'interno dei giochi. Avrai a disposizione tutto ciò che ti serve per padroneggiare le sue dinamiche e iniziare a sviluppare le tue strategie. Porterai sempre con te tutto ciò che hai acquisito grazie alla metodologia *Relearning*, che facilita notevolmente l'assimilazione dei concetti grazie alla ripetizione durante il ciclo didattico.



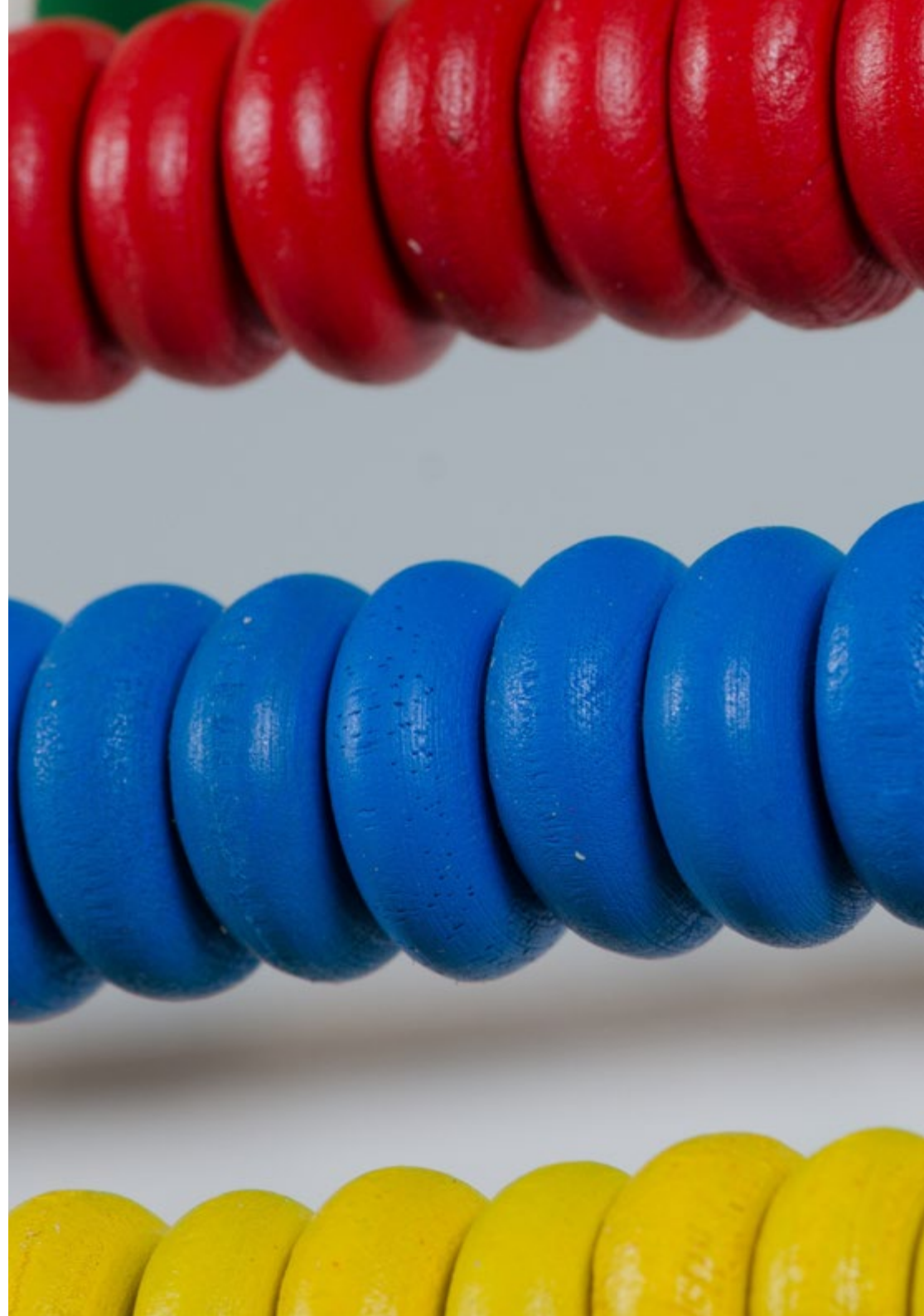


“

Questo piano di studi ti permetterà di avere i migliori criteri di Gamification e di sapere cosa comporta e cosa non comporta"

Modulo 1. Fondamenti di gamification. Come rendere la gamification un'esperienza unica e non morire nel tentativo di farlo

- 1.1. Gamificare
 - 1.1.1. Che significa gamificare?
 - 1.1.2. Che cosa non è gamificare?
- 1.2. Il cervello in movimento: modelli comportamentali
 - 1.2.1. Cosa devo fare? Comportamentismo
 - 1.2.2. Perché mi comporto così? Cognitivismo
 - 1.2.3. Ho bisogno di dopamina! Motivazione
- 1.3. Vogliamo dare un'occhiata alla storia?
 - 1.3.1. C'era una volta... il gioco
 - 1.3.2. Cosa c'è di nuovo e di vecchio? Il gioco nell'attualità
- 1.4. Move, move, move... dinamiche
 - 1.4.1. Non in questo modo: restrizioni o limitazioni del gioco
 - 1.4.2. Raccontami una storia: la narrazione
 - 1.4.3. Con il cuore: emozioni
 - 1.4.4. Sto crescendo: il progresso o l'evoluzione del giocatore
 - 1.4.5. Perché io valgo: status o riconoscimento
 - 1.4.6. Ma dai! Anche tu?: relazioni o interazioni sociali
- 1.5. Non può mancare... la meccanica!
 - 1.5.1. Sfide e obiettivi
 - 1.5.2. Superman: competizione
 - 1.5.3. La Lega degli Uomini Straordinari: cooperazione
 - 1.5.4. Come sono andato? Feedback
 - 1.5.5. Il mio tesoro...: ricompense
 - 1.5.6. Tocca a me: turni



- 1.6. Tre "persone" e un destino: la classifica dei giocatori
 - 1.6.1. La teoria di Richard Bartle: la sua scommessa è su 4
 - 1.6.2. La teoria di Andrzej Mrczewski: salire a 5
 - 1.6.3. La teoria di Amy Jo Kim: rimanere a 4
- 1.7. A quale scopo?
 - 1.7.1. Motivazione: ti piaccio
 - 1.7.2. Fidelizzazione: resta con me
 - 1.7.3. Ottimizzazione: se facciamo meglio
- 1.8. Vantaggi della gamification

“

Grazie al Relearning, avrai sempre in mente la Gamification per applicarla in qualsiasi momento della tua carriera di insegnante"

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.

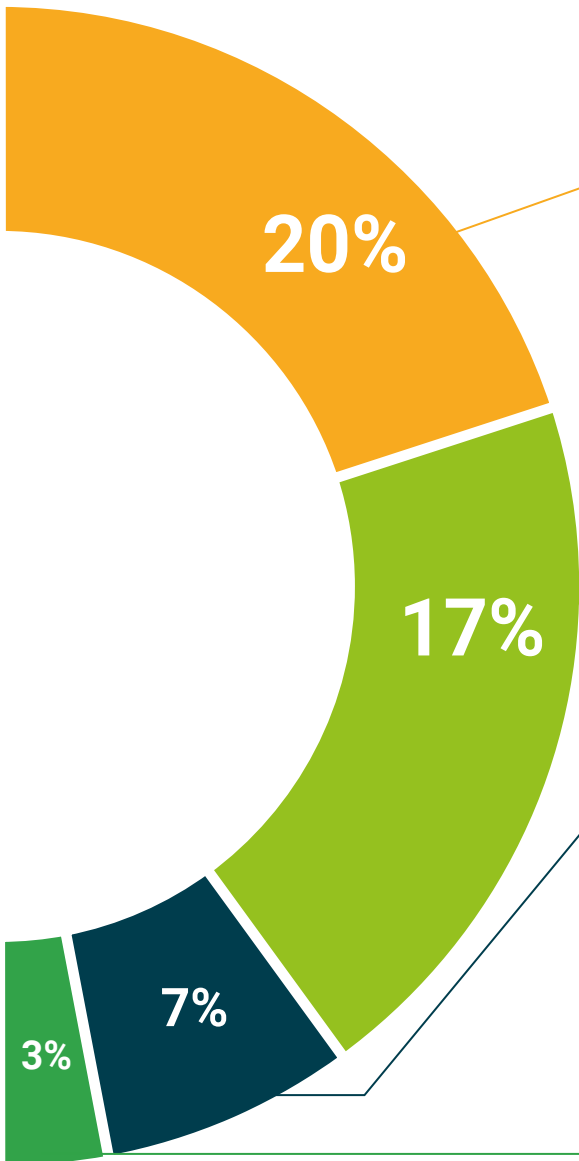
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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 in Classe 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 in Classe** 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 in Classe**

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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Gamification in Classe

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

Corso Universitario Gamification in Classe

