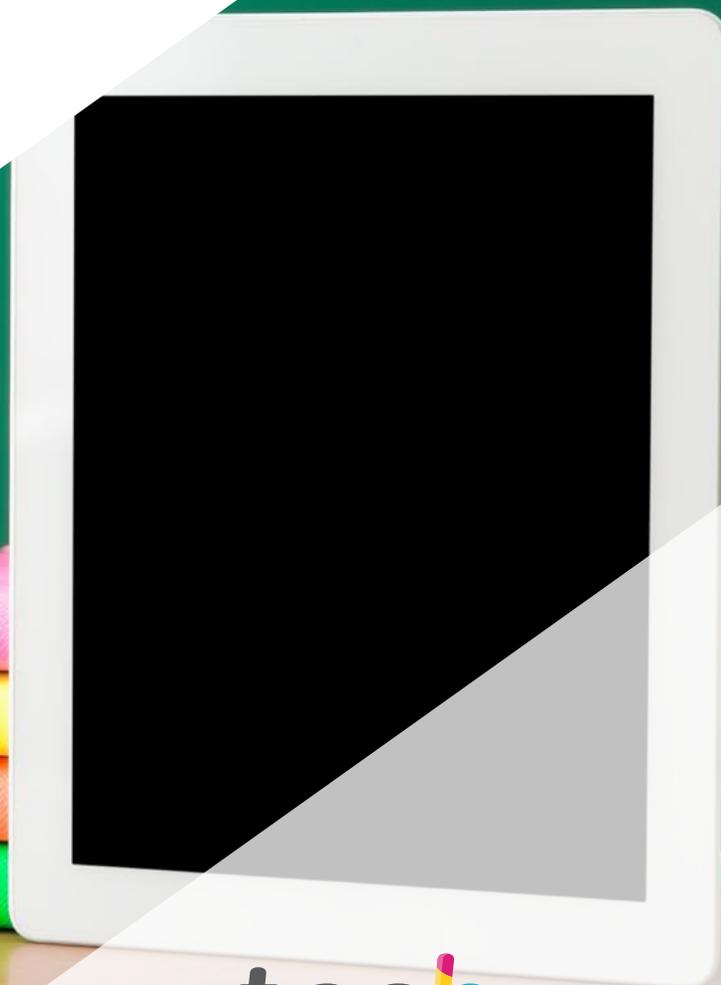


# Corso Universitario

## Implementazione della Scuola Digitale





## Corso Universitario Implementazione della Scuola 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/implementazione-scuola-digitale](http://www.techitute.com/it/educazione/corso-universitario/implementazione-scuola-digitale)

# 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

Le aule scolastiche sono uno degli ambienti più resistenti ai cambiamenti apportati dai rapidi progressi tecnologici. Mentre l'area professionale di un chirurgo o di un designer si è trasformata drasticamente negli ultimi 20 anni, quella di un insegnante presenta poche differenze significative. Ecco perché l'innovazione del sistema educativo è la strada da seguire per riconquistare l'interesse e la piena partecipazione dell'allievo e questo corso di TECH mette sul tavolo la soluzione, concentrandosi sul concetto di Scuola Digitale. In questo modo, il programma copre le esigenze delle scuole di oggi nell'ambiente digitale con un formato 100% online per una maggiore comodità.





“

*Trasforma le tue aule in spazi digitali con gli strumenti più recenti che aumentano le prestazioni scolastiche”*

L'importanza di una buona Istruzione diventa ancora più importante in un contesto di continue crisi economiche e di instabilità. Tuttavia, non è facile insegnare alle nuove generazioni, nate in un'epoca completamente diversa e dove la digitalizzazione è diventata parte integrante dello stile di vita. Ciò significa che le loro aspettative nei confronti degli insegnanti sono ancora più alte rispetto a quelle degli alunni del passato.

Nonostante l'ovvietà di questo approccio, lo studente si trova ancora di fronte a un ambiente educativo che si è evoluto molto poco negli ultimi decenni. Fatta eccezione per l'incorporazione di elementi come il proiettore, le classi sono rimaste invariate nel tempo, così come le metodologie. Queste si basano sulla ripetizione e sulla memorizzazione dei contenuti, che scoraggiano sempre più gli studenti dal raggiungere nuovi traguardi nel loro percorso accademico.

Di fronte a questa situazione, TECH si propone di trasformare le aule in spazi vivaci che restituiscano agli studenti la passione per l'apprendimento grazie alle ultime tecnologie. Il titolo fornirà una preparazione di alto livello per gli insegnanti della Scuola Digitale, gettando le basi per il tipo di lezioni che si terranno in futuro, all'apice di una società digitale come quella attuale. Infatti, gli educatori potranno verificare di persona gli enormi benefici dell'apprendimento in un ambiente di questo tipo, grazie alla forte componente pratica del programma.

In questo modo, il Corso Universitario in Implementazione della Scuola Digitale si posiziona come una specializzazione essenziale che lo studente potrà svolgere da casa o da qualsiasi altro luogo desideri. Il titolo offrirà una vasta gamma di risorse didattiche moderne per aggiornare le loro conoscenze, concentrandosi sull'interattività e sulle componenti audiovisive.

Questo **Corso Universitario in Implementazione della Scuola Digitale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti di Scuola Digitale
- ♦ 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 speciale sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su temi controversi e lavoro di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Analizza i dispositivi elettronici necessari nelle aule scolastiche di oggi per consentire ai tuoi studenti di svolgere i loro compiti in modo più efficace"*

“

*Scopri i numerosi vantaggi di una specializzazione con TECH e impara a conoscere le chiavi della Implementazione della Scuola Digitale"*

Il personale docente del programma comprende professionisti del settore che apportano a questa preparazione la loro esperienza lavorativa in questo percorso formativo, oltre a specialisti riconosciuti da società di riferimento e università prestigiose.

I suoi contenuti multimediali, sviluppati con le più recenti tecnologie didattiche, consentiranno al professionista un apprendimento situato e contestuale, cioè un ambiente simulato che fornirà un tirocinio immersivo programmato per allenarsi in situazioni reali.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Il professionista sarà supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da riconosciuti esperti.

*È arrivato il momento di cambiare il mondo, e lo farai attraverso il sistema educativo.*

*Potenzia le tue capacità per diventare l'insegnante di cui i tuoi studenti hanno bisogno.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo del Corso Universitario in Implementazione della Scuola Digitale è l'alta qualificazione di educatori che siano in grado di guidare la trasformazione digitale in classe. Questo programma darà impulso alla carriera degli insegnanti, rendendoli professionisti ancora più polivalenti. In questo modo, si interagirà con gli strumenti più recenti che stanno dimostrando i migliori risultati in termini di prestazioni scolastiche degli studenti e si approfondiranno le strategie di maggior successo.





“

*Ottieni questa qualifica ed eccelli in un'area dall'immenso potenziale. Diventa un pioniere nella trasformazione della classe!”*



## 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 nel ABG 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, ABG e risorse digitali





## Obiettivi specifici

---

- ♦ Creare sceneggiature/presentazioni di base per i video di Flipped Classroom
- ♦ Usare *Explain Everything* per creare lezioni video
- ♦ Utilizzare strategie che consentano agli studenti di lavorare sia individualmente che collettivamente
- ♦ Sviluppare meccaniche di gamification
- ♦ Creare un video narrativo
- ♦ Creare strumenti di tracciamento
- ♦ Ideare delle ricompense



*Approfondire la progettazione di un sistema di ricompensa nei giochi per aiutare gli studenti a raggiungere livelli di partecipazione senza precedenti"*

# 03

## Direzione del corso

Per realizzare un cambiamento così importante in classe, sono necessari professionisti che si sono distinti in termini di innovazione didattica. TECH ha deciso di incorporare i migliori, componendo un prestigioso team di docenti con una vasta esperienza nelle tecniche di Gamification che hanno dato alle lezioni un formato ludico. Questo ha rivoluzionato completamente l'apprendimento degli studenti. Pertanto, questo personale docente apporta al Corso Universitario tutte le chiavi per eccellere in questo campo.





“

*Gli educatori che sono già nel futuro grazie alle loro metodologie innovative saranno i tuoi insegnanti”*

## Direzione



### Dott. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Insegnante specializzato in Storia contemporanea e TIC
- ♦ Responsabile degli Studi presso la scuola JABY
- ♦ Educatore Qualificato Apple
- ♦ Docente presso l'Università Complutense e l'Università di Alcalá
- ♦ Laurea in Filosofia, Lettere e Storia presso l'Università di Alcalá
- ♦ Specialista in Gamification, *Flipped Classroom* e Transizione Digitale
- ♦ Autore dei contenuti di Storia nel Progetto Geniox della 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. Herrero González, Jesús

- ♦ Psicologo Esperto in Gioco e Gamification
- ♦ Specialista 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 Empresariale
- ♦ Coaching Aziendale in HR Gesem. Umane
- ♦ Relatore in numerosi congressi internazionali
- ♦ Laurea in Amministrazione di Imprese con specializzazione in Gestione Finanziaria, UCM
- ♦ Laurea in Giurisprudenza
- ♦ Laurea in Psicologia

### Dott.ssa Gallego Manzanares, Verónica

- ♦ Storica Specializzata in Beni Culturali
- ♦ Storica presso il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo Italiano
- ♦ Relatrice in congressi e conferenze specializzate
- ♦ Laurea in Storia presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Master in Storia della Monarchia Spagnola Università Complutense di Madrid

### Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psicologo e scrittore esperto in Neuroscienze
- ♦ 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. Fuster García, Carlos**

- ♦ Dottorato in Didattica delle Scienze Sociali
- ♦ Dottorato 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 conseguita presso l'Università di Valencia
- ♦ Master Universitario in Insegnante di Scuola Secondaria
- ♦ Master di Ricerca in Didattica Specifica
- ♦ Master Privato in Fumetti ed Educazione

### **Dott.ssa López Gómez, Virginia**

- ♦ Formatrice esperta in Metodologie Attive e Strumenti Digitali
- ♦ Creator di Serendipia Educativa, un gruppo di ricerca e formazione
- ♦ Cofondatrice del Team Talento, Specializzato nella Formazione in Attività di insegnamento e Apprendimento con Risorse Digitali
- ♦ Formatrice di insegnanti per la Comunità di Madrid ed il Governo Regionale dell'Andalusia in Corsi PBA
- ♦ Creazione di DRRD Gamification o TIC
- ♦ Laurea in Documentazione presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Certificato in Attitudine Pedagogica
- ♦ Specializzazione in Gamificazione in Classe: Apprendimento attraverso il Gioco, *Cum Laude*
- ♦ Esperto in e-Learning, Confederazione Spagnola dei Centri di Insegnamento
- ♦ Corso in Intelligenze Multiple e Apprendimento Cooperativo, per l'Università Nebrija
- ♦ Diploma di Laura in Biblioteconomia dell'Università Complutense di Madrid

### **Dott. Martín Centeno, Óscar**

- ♦ Scrittore e relatore in numerose conferenze
- ♦ Presidente del Consiglio dei Direttori di Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Speciale della Comunità di Madrid
- ♦ Direttore del Centro di Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Secondaria Santo Domingo in Algete, Madrid
- ♦ Regista di documentari, proposte educative multimediali e opere di video arte per il Museo Nazionale d'Arte Reina Sofía, il Museo Nazionale 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 Poesia 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



# 04

## Struttura e contenuti

Il piano di studi è stato progettato ponendo l'accento su come dovrebbe essere l'Educazione in una società digitale. Verranno analizzati il ruolo dell'istituzione scolastica in questo contesto e il profilo degli studenti della Generazione Z. Allo stesso modo, verranno discussi in modo approfondito gli elementi di cui una scuola ha bisogno oggi per essere all'avanguardia e i migliori dispositivi che gli studenti dovrebbero utilizzare in classe. Indubbiamente, una preparazione completa che non lascia nulla indietro con una prospettiva globale e integrale.





“

*Un programma di studi pensato per aggiornare il ruolo dell'istituzione scolastica nella società digitale”*

## Modulo 1. Come organizzare una Scuola Digitale

- 1.1. Prima di iniziare
  - 1.1.1. L'Educazione nella società digitale
  - 1.1.2. Che cos'è una Scuola Digitale?
- 1.2. L'istituzione scolastica nella società digitale
  - 1.2.1. L'impulso del team di gestione
  - 1.2.2. Il ruolo chiave degli insegnanti
  - 1.2.3. Famiglia e scuola nella società digitale
- 1.3. Gli studenti della iGeneration o Generazione Z
  - 1.3.1. Miti e realtà sui nativi digitali
  - 1.3.2. L'apprendimento nella società digitale
  - 1.3.3. lol Learning
  - 1.3.4. Il cavallo di Troia?
- 1.4. Di cosa ha bisogno il mio centro?
  - 1.4.1. Filosofia educativa
  - 1.4.2. "Chi legge molto e cammina molto, vede molto e conosce molte cose"
- 1.5. Analizziamo prima di iniziare
  - 1.5.1. Priorità
  - 1.5.2. Decisioni chiave
    - 1.5.2.1. Carrelli o rapporto 1:1?
    - 1.5.2.2. Quale modello scegliere?
    - 1.5.2.3. Lavagna interattiva o televisione? Nessuno dei due?
  - 1.5.3. Pianificazione
- 1.6. La progettazione come chiave per l'implementazione
  - 1.6.1. Il DEP
  - 1.6.2. Cosa sono gli ID Apple gestiti?
  - 1.6.3. Sistemi di gestione dei dispositivi
  - 1.6.4. Apple School Manager
  - 1.6.5. Acquisti a volume





- 1.7. L'importanza di una buona base: lo sviluppo
  - 1.7.1. Connettività
  - 1.7.2. Aspetto umano: la comunità educativa
  - 1.7.3. Organizzazione
  - 1.7.4. Educazione
- 1.8. Perché scegliere un iPad per la classe?
  - 1.8.1. Criteri tecnopedagogici
  - 1.8.2. Altre considerazioni
  - 1.8.3. Obiezioni tipiche
- 1.9. La mappa per la scoperta del tesoro
  - 1.9.1. La *suite* per ufficio di Apple
    - 1.9.1.1. Pages
    - 1.9.1.2. Keynote
    - 1.9.1.3. Numbers
  - 1.9.2. Applicazioni per la creazione di contenuti multimediali
    - 1.9.2.1. iMovie
    - 1.9.2.2. Garage Band
  - 1.9.3. La classe nelle mani dell'insegnante
    - 1.9.3.1. Gestione degli insegnanti: Aula
    - 1.9.3.2. iTunes U come ambiente virtuale di apprendimento
  - 1.9.4. *Swift Playgrounds* e LEGO
- 1.10. Valutazione e continuità del programma
  - 1.10.1. Valutazione intempestiva
  - 1.10.2. Impegni per il nuovo ciclo

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:



#### 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.



06

# Titolo

Il Corso Universitario in Implementazione della Scuola 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 Implementazione della Scuola 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 Implementazione della Scuola Digitale**

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**  
**Implementazione della**  
**Scuola Digitale**

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

