

# Master Semipresenziale

## Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



## Master Semipresenziale

### Tecnologia Educativa e Competenze Digitali

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/master-semipresenziale/master-semipresenziale-tecnologia-educativa-competenze-digitali](http://www.techitute.com/it/master-semipresenziale/master-semipresenziale-tecnologia-educativa-competenze-digitali)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Perché iscriversi a questo  
Master Semipresenziale?

---

*pag. 8*

03

Obiettivi

---

*pag. 12*

04

Competenze

---

*pag. 18*

05

Direzione del corso

---

*pag. 22*

06

Strutturazione  
del programma

---

*pag. 30*

07

Tirocinio

---

*pag. 34*

08

Dove posso svolgere il  
Tirocinio?

---

*pag. 40*

09

Requisiti di accesso al  
titolo

---

*pag. 48*

10

Riconoscimento dei crediti

---

*pag. 52*

11

Metodologia

---

*pag. 56*

12

Titolo

---

*pag. 64*

# 01

# Presentazione

Le nuove tecnologie hanno avuto un impatto diretto sul campo dell'istruzione. Attraverso l'uso di dispositivi e strumenti elettronici come la gamification, i blog e i social media, gli insegnanti non solo ottimizzano la preparazione delle loro classi, ma aumentano anche l'efficacia dell'apprendimento degli studenti. Pertanto, disporre di ampie conoscenze e competenze digitali è essenziale per gli insegnanti che desiderano svolgere con successo le proprie mansioni in classe. Di fronte a questa situazione, il TECH ha progettato questo corso di laurea che permetterà agli studenti di approfondire l'uso dei giochi e dei contenuti multimediali come meccanismi didattici. Inoltre, combinerà la migliore formazione teorica 100% online con un soggiorno pratico di 3 settimane in un prestigioso ambiente didattico.





“

*Grazie a questo Master Semipresenziale, integrerai la Gamification o le metodologie di didattica audiovisiva nella tua pratica come docente per arricchire l'apprendimento dei tuoi alunni”*

Computer, tablet o telefoni cellulari sono sempre più presenti nelle aule scolastiche, in quanto consentono un apprendimento dinamico e coinvolgente per gli studenti. Grazie a questi strumenti, gli insegnanti sono in grado di aiutare gli studenti ad assimilare i concetti chiave in modo più efficace rispetto ai metodi più tradizionali, come i libri o gli esercizi scritti. Inoltre, gli insegnanti possono utilizzare questi dispositivi per svolgere i compiti di coordinamento delle lezioni o di valutazione in modo più semplice e rapido. Di conseguenza, è essenziale che gli insegnanti che desiderano adattare la loro pratica didattica alle esigenze del XXI secolo abbiano una conoscenza approfondita delle nuove tecnologie educative e competenze all'avanguardia nel loro utilizzo.

Per questo motivo, TECH ha deciso di progettare questo Master Semipresenziale, che permette agli studenti di approfondire le tecnologie educative più rilevanti per arricchire le loro prestazioni professionali. Nel corso di questo percorso accademico, approfondirete l'uso dei social network e dei blog come strumento didattico o imparerete a integrare la Gamification come metodologia di insegnamento attivo in classe. Esplorerete anche il processo di implementazione della *Flipped Classroom* nell'ambiente educativo o gestirete le applicazioni di Google e Apple che semplificano molti compiti di routine dell'insegnante.

Tutto questo apprendimento avverrà in una modalità 100% online, che permetterà agli studenti di gestire il proprio tempo di studio per ottimizzare al massimo il loro apprendimento. Inoltre, avranno a disposizione materiali didattici in formato video, riassunto interattivo o letture, potendo scegliere quelli che meglio si adattano alle loro preferenze accademiche.

Dopo aver completato la parte teorica, gli studenti potranno godere di un soggiorno di 3 settimane in un ambiente accademico di prima classe. Accompagnati dal loro tutor e integrati in un team educativo di alto livello, avranno l'opportunità di mettere in pratica tutte le conoscenze acquisite durante il corso.

Questo **Master Semipresenziale in Tecnologia Educativa e Competenze Digitali** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di oltre 100 casi di studio presentati da professionisti specializzati nell'uso delle TIC nel mondo dell'insegnamento
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni essenziali riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Studio approfondito delle metodologie di apprendimento digitale
- ♦ Individuazione dei social network e dei blog come strategia didattica
- ♦ Conoscenza dell'innovativo sistema *Flipped Classroom* e dei protocolli per la sua implementazione in classe
- ♦ Utilizzo degli strumenti didattici di Google e Apple
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet
- ♦ Possibilità di svolgere un tirocinio all'interno di una delle migliori aziende



*Grazie a questa qualifica, sarai in grado di utilizzare gli strumenti digitali per gestire l'orario delle lezioni o per effettuare la valutazione degli studenti"*

“

*Specializzarsi nell'uso delle tecnologie didattiche a fianco di esperti con una vasta esperienza professionale nel settore"*

In questa proposta di Master, di natura professionalizzante e in modalità blended learning, il programma è finalizzato all'aggiornamento degli insegnanti che si preoccupano di adattare la loro pratica a un ambiente sempre più digitalizzato. I contenuti sono basati sulle ultime evidenze scientifiche, orientati in modo didattico per integrare le conoscenze teoriche nella pratica Docente, e gli elementi teorico-pratici faciliteranno l'aggiornamento delle conoscenze e permetteranno di prendere decisioni nella gestione dei pazienti.

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

*Con questo Master Semipresenziale, imparerai i dettagli dell'implementazione della Flipped Classroom in classe.*

*Apprendi al tuo ritmo e senza limitazioni didattiche grazie al metodo Relearning offerto da TECH Università Tecnologica.*



# 02

## Perché iscriversi a questo Master Semipresenziale?

Nella maggior parte delle aree professionali, la teoria da sola non è sufficiente per ottenere un pieno sviluppo professionale. Nel campo dell'istruzione, è altrettanto importante conoscere le nuove tecnologie disponibili quanto gestire i meccanismi per implementarle e utilizzarle in classe. Per questo motivo, TECH ha creato una qualifica rivoluzionaria, che combina un eccellente apprendimento teorico con un tirocinio di 3 settimane in un prestigioso ambiente educativo. Grazie a ciò, lo studente disporrà di una serie di conoscenze e competenze che gli garantiranno e competenze che lo aiuteranno a distinguersi in un settore esigente.







“

*TECH Università Tecnologica ti offre  
l'opportunità di combinare l'eccellente  
formazione teorica con un tirocinio di 120  
ore in un ambiente educativo di alto livello"*

### **1. Conoscere l'ultima tecnologia educativa disponibile**

Negli ultimi anni l'istruzione ha subito una nota evoluzione grazie all'emergere di strumenti come i social media, i blog o le nuove tecnologie, che facilitano le attività didattiche e garantiscono una maggiore efficienza nell'apprendimento degli studenti. Per questo motivo, TECH ha creato questo Master in blended learning, che permetterà agli studenti di familiarizzare con le tecnologie educative più all'avanguardia.

### **2. Approfondire nuove competenze dall'esperienza dei migliori specialisti**

Nella fase teorica, lo studente beneficerà dell'insegnamento dei migliori esperti di TIC nell'educazione, che si sono occupati di creare i contenuti didattici del programma. Allo stesso modo, nella fase pratica, lo studente sarà guidato da un tutor nominato appositamente per lui, che si assicurerà che acquisisca le migliori competenze professionali.

### **3. Entrare in ambienti Professionale di prim'ordine**

TECH seleziona con cura le aziende in cui gli studenti potranno svolgere gli stage di questo Master Semipresenziale. In questo modo, potranno sviluppare le loro funzioni in ambienti formativi di prim'ordine, integrandosi in un team di lavoro eccellente che permetterà loro di acquisire competenze molto richieste nell'ambiente professionale odierno.





#### **4. Combinare la migliore teoria con la pratica più avanzata**

Nel panorama accademico abbondano i programmi che offrono un eccessivo carico teorico con zero applicabilità al lavoro quotidiano. Per questo TECH ha deciso di creare un approccio pedagogico innovativo, che combina un insegnamento eccellente con un soggiorno di 3 settimane in azienda per garantire un apprendimento efficace e assolutamente utile.

#### **5. Ampliare le frontiere della conoscenza**

TECH offre la possibilità di stage di questo Master Semipresenziale in centri educativi internazionali di alto livello. In questo modo, il docente potrà imparare accanto a professionisti che hanno sviluppato le loro funzioni educative in centri di prim'ordine. Un'opportunità unica che solo TECH, la più grande università digitale del mondo, poteva offrire.

“

*Avrai l'opportunità svolgere il tuo tirocinio all'interno di un centro di tua scelta”*



# 03

## Obiettivi

Il progetto di questo Master Semipresenziale è stato realizzato con l'intento di offrire agli studenti le conoscenze e le competenze più utili sull'uso delle nuove tecnologie educative. Attraverso questo programma, esplorerete l'uso dei social network, della Gamification o degli strumenti Apple e Google in classe, arricchendo così le vostre competenze professionali. Inoltre, l'apprendimento sarà garantito raggiungimento dei seguenti obiettivi generali e specifici.



“

*Aumenta le tue conoscenze e abilità professionali nell'utilizzo delle TIC in aula”*





### Obiettivo generale

---

- ♦ L'obiettivo principale di questo Master Semipresenziale è consentire agli insegnanti di acquisire conoscenze approfondite e competenze eccellenti nell'uso delle TIC in classe in modo teorico e pratico. In questo modo, si combinerà l'insegnamento 100% online con un soggiorno pratico di 3 settimane in un centro educativo di prima classe, dove sarà possibile applicare tutto ciò che si è appreso in un ambiente di lavoro reale.



*In solo 12 mesi di insegnamento teorico e 3 settimane di tirocinio, diventerai un docente con conoscenza delle necessità attuali del settore educativo"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Principi dell'Apprendimento Digitale

- ♦ Differenziare tra apprendimento formale e informale
- ♦ Distinguere tra apprendimento implicito e apprendimento non formale
- ♦ Descrivere i processi di memoria e attenzione nell'apprendimento
- ♦ Stabilire le differenze tra apprendimento attivo e passivo
- ♦ Comprendere il ruolo della scuola tradizionale nell'apprendimento
- ♦ Spiegare l'uso della tecnologia nel tempo libero tra gli studenti
- ♦ Identificare l'uso della tecnologia educativa da parte degli studenti
- ♦ Stabilire le caratteristiche che definiscono la tecnologia educativa
- ♦ Descrivere i vantaggi e gli svantaggi della tecnologia educativa
- ♦ Spiegare le caratteristiche che definiscono il *Blended Learning*
- ♦ Definire i vantaggi e gli svantaggi del *Blended Learning* rispetto all'insegnamento tradizionale

### Modulo 2. Incursione della tecnologia nell'insegnamento

- ♦ Spiegare le peculiarità della Scuola 4.0
- ♦ Differenziare tra migrante digitale e nativo digitale
- ♦ Spiegare l'importanza delle competenze digitali per gli insegnanti
- ♦ Distinguere le caratteristiche che definiscono l'apprendimento a distanza
- ♦ Scoprire i vantaggi e gli svantaggi dell'apprendimento a distanza rispetto all'educazione tradizionale
- ♦ Apprezzare l'importanza degli ambienti di apprendimento virtuali come canali di istruzione dentro e fuori l'aula

### Modulo 3. Identità Digital e Branding Digitale

- ♦ Classificare le caratteristiche che definiscono l'e-learning
- ♦ Spiegare i vantaggi e gli svantaggi dell'e-learning rispetto all'insegnamento tradizionale
- ♦ Descrivere le nuove tendenze della comunicazione digitale
- ♦ Definire le nuove prospettive di insegnamento, formazione e impiego nell'ambiente digitale

### Modulo 4. I Social Network e i blog nell'insegnamento

- ♦ Descrivere l'evoluzione di Facebook, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ♦ Spiegare l'evoluzione di Twitter, come creare e gestire un profilo, come usare Facebook come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ♦ Acquisire una conoscenza approfondita di LinkedIn, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ♦ Delucidare l'evoluzione di YouTube, come creare e gestire un profilo, come usarlo come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ♦ Spiegare l'evoluzione di Instagram, come creare e gestire un profilo, come usare Instagram come motore di ricerca e il suo uso come strumento di insegnamento
- ♦ Elencare i diversi formati digitali per la creazione di contenuti nelle diverse reti sociali
- ♦ Definire gli usi che i social network forniscono agli insegnanti
- ♦ Imparare in modo approfondito come gestire una crisi di comunicazione sui social media
- ♦ Descrivere i diversi trucchi che li aiuteranno ad essere più efficaci nei social network



### **Modulo 5. Innovazione Tecnologica nell'Educazione**

- ♦ Distinguere tra reti mobili e wifi
- ♦ Classificazione dei dispositivi mobili: *tablet* e *smartphone*
- ♦ Scoprire l'estensione dell'uso dei *tablet* in classe
- ♦ Imparare a conoscere la lavagna elettronica
- ♦ Comprendere la gestione computerizzata degli studenti
- ♦ Spiegare le lezioni e il tutoraggio online

### **Modulo 6. La Gamification come metodologia attiva**

- ♦ Impostare il *Sleep Texting*
- ♦ Scoprire la nomofobia
- ♦ Identificare il F.O.M.O.
- ♦ Comprendere la dipendenza dalla tecnologia
- ♦ Imparare nuove patologie associate alle tecnologie

### **Modulo 7. Cos'è il modello della Flipped Classroom?**

- ♦ Conoscere le principali applicazioni per sviluppare una *Flipped Classroom* e le strategie di gamification, così come apprezzare queste metodologie emergenti come potenziatori dell'apprendimento
- ♦ Definire i principi della *Flipped Classroom*
- ♦ Descrivere l'importanza del nuovo ruolo dell'insegnante in classe
- ♦ Spiegare il ruolo degli studenti e delle famiglie nel modello *Flipped Classroom*
- ♦ Scoprire i benefici della *Flipped Classroom* con le diversità di classe
- ♦ Identificare le differenze tra l'insegnamento tradizionale e la *Flipped Classroom*
- ♦ Testare il legame tra il modello *Flipped Classroom* e la tassonomia di Bloom

### **Modulo 8. L'ambiente Apple in educazione**

- ♦ Riconoscere tutti i fattori critici specifici dell'ambiente Apple nello sviluppo del nostro modello di implementazione
- ♦ Identificare e valutare le possibilità pedagogiche delle App proprietarie di Apple per la gestione, la creazione di contenuti e la valutazione

### **Modulo 9. Google G Suite for Education**

- ♦ Descrivere e conoscere gli strumenti forniti da questa piattaforma
- ♦ Visualizzare le lezioni dal vivo
- ♦ Interagire tramite chat tra insegnanti e studenti per risolvere problemi e dubbi

### **Modulo 10. Piattaforma per la gestione dei centri, Alexia**

- ♦ Conoscere i diversi tipi di piattaforme di gestione
- ♦ Apprendere le caratteristiche comuni offerte dalle piattaforme di gestione dei centri
- ♦ Identificare le difficoltà tecnologiche negli adulti
- ♦ Introdurre gli strumenti di valutazione dell'implementazione della tecnologia
- ♦ Distinguere i costi e i benefici dell'implementazione della tecnologia



# 04

# Competenze

Dopo aver superato le valutazioni del Master Semipresenziale in Tecnologie Didattiche e Competenze Digitali, gli insegnanti avranno una serie di competenze che permetteranno loro di integrare le TIC in classe, contribuendo a ottimizzare e dinamizzare il processo di apprendimento dei loro studenti.







“

*Sii capace di integrare adeguatamente le nuove tecnologie nelle tue classi attraverso questo Master Semipresenziale”*



## Competenze generali

---

- ♦ Comprendere le conoscenze generali sulla tecnologia educativa e le competenze digitali che forniscono un'opportunità per l'inizio e lo sviluppo professionale in quest'area
- ♦ Applicare le conoscenze acquisite in maniera pratica con una buona base teorica, con cui risolvere qualsiasi problema che sorga nell'ambiente di lavoro e adattandosi alle nuove sfide relazionate con l'area di studio
- ♦ Integrare le conoscenze acquisite nel Master con quelle precedenti, così come riflettere sulle implicazioni della pratica professionale, applicandovi i valori personali, migliorando così la qualità del servizio offerto
- ♦ Trasmettere le conoscenze teoriche e pratiche acquisite e sviluppare la capacità di critica e ragionamento davanti a un pubblico specializzato e non, in maniera chiara e senza ambiguità





## Competenze specifiche

---

- ♦ Classificare le caratteristiche dell'apprendimento diretto rispetto a quello indiretto
- ♦ Applicare i diversi strumenti per la creazione di contenuti, la gestione dei social media e l'analisi dei social network
- ♦ Spiegare come sono nati i social network e quali cambiamenti hanno portato nel campo dell'educazione
- ♦ Spiegare la metacognizione e l'intelligenza di apprendimento
- ♦ Spiegare la differenza tra una rete di insegnamento professionale e una rete personale, così come le diverse chiavi da seguire in ciascuna di esse
- ♦ Utilizzare il linguaggio di programmazione di Apple e apprezzare la crescente importanza di questo tipo di alfabetizzazione digitale
- ♦ Applicare le chiavi di base per analizzare i dati forniti dai social network al fine di prendere decisioni sui contenuti da diffondere
- ♦ Praticare la conversazione digitale e le chiavi che la definiscono
- ♦ Spiegare le regole di base dei Social Network per un uso corretto ed efficace dei profili
- ♦ Applicare i criteri tecnopedagogici per la scelta dei diversi dispositivi come strumenti di gestione, insegnamento e apprendimento
- ♦ Identificare gli elementi e gli strumenti chiave nell'analisi precedente all'implementazione della tecnologia in classe
- ♦ Sapere come applicare le linee guida che dovrebbero guidare la progettazione del modello di implementazione

05

# Direzione del corso

Con la premessa di offrire programmi accademici di altissimo livello educativo, questa laurea è diretta e insegnata da eccellenti esperti nell'integrazione delle TIC nell'ambiente educativo. Tutti questi professionisti, che hanno sviluppato le loro funzioni in diverse istituzioni accademiche, sono responsabili dello sviluppo dei materiali didattici del Master Semipresenziale. Pertanto, le conoscenze che trasferiranno ai loro studenti saranno pienamente applicabili in campo pedagogico.





“

*Specializzati in Tecnologia  
Educativa e Competenze Digitali  
con grandi esperti nell'applicazioni  
delle TIC nel contesto accademico”*



## Direttore ospite internazionale

Considerato un pioniere nell'implementazione di modelli pedagogici basati sulle competenze, il dottor John Cano è un prestigioso ingegnere specializzato nella tecnologia educativa. Ha dedicato la maggior parte della sua carriera a implementare strumenti digitali innovativi per migliorare sia la qualità dell'insegnamento che l'esperienza in classe.

In questo modo ha contribuito all'adozione di strumenti tecnologici avanzati come i sistemi di apprendimento online, le apparecchiature per la valutazione automatizzata o i dispositivi di collaborazione digitale da parte di numerosi istituti accademici. Grazie a questo, gli insegnanti sono stati in grado di offrire esperienze immersive che hanno migliorato l'assimilazione di termini complessi in aree come la matematica, la fisica o la chimica. Allo stesso tempo, ha fornito numerose risorse didattiche aperte e biblioteche digitali per promuovere la ricerca accademica.

Un altro dei suoi principali successi è stato quello di aver guidato il programma "School Kids Investigating Language in Life and Society". Attraverso questa iniziativa, ha coinvolto gli studenti nell'analisi del linguaggio all'interno delle loro comunità. Ciò ha permesso agli studenti di acquisire una maggiore consapevolezza dell'impatto della comunicazione sulla vita civica, acquisendo allo stesso tempo competenze trasversali come il pensiero critico.

Ha anche combinato questo lavoro con il suo aspetto di ricercatore. Ha pubblicato diversi articoli su argomenti come le attività di apprendimento virtuale, il dialogo interculturale o l'esperienza di gioco dei bambini con Nintendo Labo. Ha quindi sviluppato diversi approcci pedagogici all'avanguardia che hanno ottimizzato l'accesso a una varietà di risorse didattiche gratuite. In questa stessa linea, ha creato diversi ambienti ibridi che hanno migliorato significativamente l'interazione tra insegnanti e studenti. Impegnato nell'eccellenza educativa, ha partecipato a molteplici conferenze per facilitare l'implementazione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.



## Dott. Cano, John

---

- ♦ Direttore dei collegamenti tra università e comunità presso l'Università della California Berkeley, USA
- ♦ Coordinatore della tecnologia didattica presso la Gervirtz Graduate School of Education, Santa Barbara
- ♦ Sviluppatore di contenuti didattici presso Instructional Design Intern, Santa Barbara
- ♦ Designer didattico presso UCSB Collaborate Student Support Center, California
- ♦ Disegnatore di istruzioni presso Corporación Universitaria Americana, Colombia
- ♦ Dottorato in Filosofia con specializzazione in Educazione, presso l'Università della California a Santa Barbara
- ♦ Master in Arti con specializzazione in Educazione presso l'Università della California a Santa Barbara
- ♦ Master in Istruzione Tecnologica presso l'Università del Nord
- ♦ Laurea in ingegneria con specializzazione in informatica, da Università del Nord

“

*Grazie a TECH potrai apprendere con i migliori professionisti del mondo”*

## Direzione



### Dott. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingegnere tecnico in Informatica gestionale
- ♦ CEO e fondatore di Talent di Club
- ♦ CEO Persatrace, agenzia di marketing online
- ♦ Direttore dello sviluppo commerciale di Alenda Golf
- ♦ Direttore del Centro Studi PI
- ♦ Direttore del Dipartimento di Ingegneria delle Applicazioni Web presso Brilogic
- ♦ Programmatore web presso Grupo Ibergest
- ♦ Programmatore software/web presso Reebok Spain
- ♦ Ingegnere tecnico in Informatica gestionale
- ♦ Master in Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Master in Abilità Elevate e Educazione Inclusiva
- ♦ Master in Commercio Elettronico
- ♦ Specialista di Ultime Tecnologie applicate all'insegnamento, di Digital Marketing e di Sviluppo di Applicazioni Web e Internet Business



## Personale docente

### Dott. De la Fuente Montero, Víctor M

- ◆ Docente d'Educazione Secondaria Tecnica e Professionale
- ◆ Content Creator digitale presso il Centro d'Ecceellenza di Sviluppo e Innovazione
- ◆ Laurea in Geografia e Storia presso l'Università di La Laguna
- ◆ Certificato Professionalità in Insegnamento della Preparazione Professionale per l'Occupazione.
- ◆ Esperto in e-Learning presso Fauca
- ◆ Competenze Digitali Avanzate presso Fauca

### Dott. Azorín López, Miguel Ángel

- ◆ Specialista in Educazione Fisica in Primaria
- ◆ Master in Insegnante di Scuola Primaria presso il Colegio Padre Dehon Novelda (Spagna)
- ◆ Creatore dell'App Flipped Primary
- ◆ Insegnante collaboratore in di Ineverycrea
- ◆ Ambasciatore di Genially
- ◆ Google Trainer
- ◆ Coach Edpuzzle
- ◆ Specializzazione in Educazione Fisica presso l'Università di Alicante
- ◆ Specialista in Flipped Classroom, I livello di Flipped Learning e formatore di I livello in Flipped Learning)
- ◆ Candidato Top 100 Flipped Learning Worldwide Teachers

**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. 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







**Dott. Cabezuelo Doblaré, Álvaro**

- ♦ Psicologo Esperto in Identità Digitale
- ♦ Docente del Ciclo Educativo di Graphic Design, Marketing Digitale e Reti Sociali presso la Scuola d'Arte di Granada
- ♦ Professore associato nel Ciclo Superiore di Marketing e Pubblicità presso il Centro di Formazione Internazionale Reina Isabel
- ♦ Docente presso Terceto Comunicación
- ♦ Social Media presso Making Known, Comunicazione Strategica
- ♦ Social Media e Psicologo presso l'Asociación StopHaters
- ♦ Social Media presso l'Agenzia HENDRIX
- ♦ Social Media Manager presso Doctor Trece
- ♦ Docente di Social Network per Imprese presso la Camera di Commercio di Granada
- ♦ Docente di Identità Digitale e Social Media Manager in un'agenzia di comunicazione.
- ♦ Docente presso Aula Salud
- ♦ Laurea in Psicologia presso l'Università di Granada
- ♦ Master in Social Media, Community Manager e Comunicazione Aziendale presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Master in Psicologia Clinica per Adulti, Psicologia Clinica nel Centro di Psicologia Aaron Beck

# 06

## Strutturazione del programma

Il piano di studi di questo master è composto da 10 eccellenti moduli che permetteranno agli studenti di approfondire gli aspetti più rilevanti dell'apprendimento digitale. Impareranno in modo approfondito l'uso dei social network, dei blog e dei giochi in classe grazie a materiali didattici completi disponibili in formati come letture, video e riassunti interattivi. Questo, insieme alla metodologia 100% online, garantisce agli studenti un insegnamento adatto alle loro esigenze personali e formative.



“

*Ottimizza il tuo apprendimento studiando attraverso formati innovatori come il video esplicativo o il riassunto interattivo”*



### Modulo 1. Principi dell'Apprendimento Digitale

- 1.1. Definizione di apprendimento
- 1.2. Processi psicologici coinvolti nell'apprendimento
- 1.3. Tipi di apprendimento
- 1.4. Il contesto nell'apprendimento
- 1.5. Competenze tecnologiche negli insegnanti
- 1.6. Competenze tecnologiche negli studenti
- 1.7. Insegnamento tradizionale con tecnologia educativa
- 1.8. Apprendimento a distanza
- 1.9. *Blended learning*
- 1.10. E-learning

### Modulo 2. Incursione della tecnologia nell'insegnamento

- 2.1. Tecnologia nell'istruzione
- 2.2. Internet nelle scuole
- 2.3. Dispositivi per insegnanti e studenti
- 2.4. Adattamento del materiale scolastico e costi
- 2.5. Gestione tecnologica degli alunni
- 2.6. Tutoraggio online
- 2.7. Genitori come migranti digitali
- 2.8. Uso responsabile delle nuove tecnologie
- 2.9. Dipendenze e patologie
- 2.10. *Cyberbullying*

### Modulo 3. Identità Digitale e Branding Digitale

- 3.1. Identità Digitale
- 3.2. Blog
- 3.3. Ruoli nell'identità digitale
- 3.4. *Branding*
- 3.5. Come posizionarsi nella docenza digitale
- 3.6. La reputazione online
- 3.7. Comunicazione digitale
- 3.8. Strumenti di comunicazione
- 3.9. La comunicazione docente-alunno

### Modulo 4. I Social Network e i blog nell'insegnamento

- 4.1. Social Network
- 4.2. Facebook
- 4.3. Twitter
- 4.4. LinkedIn
- 4.5. Youtube
- 4.6. Instagram
- 4.7. Contenuti multimediali
- 4.8. Blog e gestione di social network
- 4.9. Strumenti analitici
- 4.10. Comunicazione e reputazione

### Modulo 5. Innovazione Tecnologica nell'Educazione

- 5.1. Vantaggi e svantaggi dell'uso della tecnologia nell'educazione
- 5.2. Neurotecnologia educativa
- 5.3. La programmazione dell'educazione
- 5.4. Introduzione alla *Flipped Classroom*
- 5.5. Introduzione alla Gamification
- 5.6. Introduzione alla Robotica
- 5.7. Consigli ed esempi di uso in classe
- 5.8. Introduzione alla realtà aumentata
- 5.9. Come sviluppare le tue proprie applicazioni di AR?
- 5.10. Samsung *Virtual School Suitcase*

### Modulo 6. La Gamification come metodologia attiva

- 6.1. Storia, definizione e concetti
- 6.2. Elementi
- 6.3. Meccanismi
- 6.4. Strumenti digitali
- 6.5. Gamification e *serious games*
- 6.6. Catalogo dei giochi commerciali
- 6.7. Videogiochi e APPS
- 6.8. Progettazione della gamification
- 6.9. Design del gioco
- 6.10. Casi pratici



**Modulo 7. Cos'è il modello della Flipped Classroom?**

- 7.1. Cos'è il modello della *Flipped Classroom*
- 7.2. Il nuovo ruolo dell'insegnante nel modello *Flipped Classroom*
- 7.3. Il ruolo degli alunni nel modello *Flipped Classroom*
- 7.4. Coinvolgimento delle famiglie nel modello *Flipped Classroom*
- 7.5. Differenze tra il modello tradizionale e il modello *Flipped Classroom*
- 7.6. Personalizzazione dell'insegnamento
- 7.7. Attenzione alla diversità nel modello della *Flipped Classroom*
- 7.8. Vantaggi del modello *Flipped Classroom*
- 7.9. La relazione tra la Tassonomia di Bloom e il modello di *Flipped Classroom*

**Modulo 8. L'ambiente Apple in educazione**

- 8.1. Dispositivi mobili nell'istruzione
- 8.2. Perché scegliere un iPad per la classe?
- 8.3. Di cosa ha bisogno il mio centro?
- 8.4. Disegnando un modello proprio
- 8.5. L'ecosistema educativo di Apple
- 8.6. Altri fattori critici i sviluppo
- 8.7. La classe nelle mani dell'insegnante
- 8.8. La mappa per la scoperta del tesoro
- 8.9. Apple e le metodologie emergenti
- 8.10. Tutti possono programmare

**Modulo 9. Google G Suite for Education**

- 9.1. Storia di Google
- 9.2. Google e l'istruzione
- 9.3. Applicazioni Google
- 9.4. Introduzione a G Suite for Education
- 9.5. Procedure di iscrizione nella tua scuola
- 9.6. Configurazione della console
- 9.7. Impostazione dei permessi
- 9.8. Google Classroom per insegnanti e studenti
- 9.9. Utilizzi e suggerimenti tipici di Classroom
- 9.10. Google Chromebook

**Modulo 10. Piattaforma per la gestione dei centri, Alexia**

- 10.1. Introduzione alle Piattaforme di Gestione
- 10.2. Caratteristiche comuni delle piattaforme di gestione
- 10.3. Usi tipici delle piattaforme di gestione
- 10.4. Introduzione ad Alexia
- 10.5. Parametrizzazione di Alexia
- 10.6. Permessi in Alexia
- 10.7. L'agenda di Alexia
- 10.8. Corso di formazione per docenti
- 10.9. Corso di formazione per genitori e alunni
- 10.10. Corso di formazione per gli impiegati dell'amministrazione



*Arricchisci le tue conoscenze in questo campo grazie ad un piano di studi progettato dai migliori esperti nell'applicazione delle TIC nell'Educazione"*

07

# Tirocinio

Una volta completata la fase di insegnamento online, questo Master Semipresenziale prevede un periodo di stage in un'azienda leader nel settore dell'istruzione. In questa fase, entrerete a far parte di un team di alto livello e acquisirete una serie di competenze che vi permetteranno di eccellere nella professione di insegnante.



“

*Completa l'insegnamento teorico con  
una fase pratica di 3 settimane”*

I tirocini del Master Semipresenziale in Tecnologie Didattiche e Competenze Digitali si svolgono nell'arco di 3 settimane in aziende leader nel settore dell'istruzione, dal lunedì al venerdì, con giornate lavorative di 8 ore sotto la guida di un assistente tutor. Durante questo soggiorno, lo studente sarà in grado di utilizzare le nuove tecnologie come meccanismo per insegnare a studenti di diverse età, ponendosi come insegnante all'avanguardia.

In questa fase pratica, le attività sono volte a perfezionare e sviluppare le competenze necessarie per utilizzare le TIC nell'ambiente educativo. Così, si aumenteranno le proprie competenze nell'uso di blog, social network, giochi o strumenti di Google Classroom in classe, contribuendo efficacemente all'apprendimento degli studenti più giovani.

Si tratta quindi di un'eccellente opportunità per imparare attraverso la pratica professionale in centri e istituzioni educative all'avanguardia, dove l'uso delle nuove tecnologie come strumento accademico è all'ordine del giorno. Pertanto, questo tirocinio fornisce all'insegnante una serie di competenze che lo porteranno a essere un insegnante adatto alle sfide più attuali dell'insegnamento dell'insegnamento.

La fase pratica prevede la partecipazione attiva dello studente che svolgerà le attività e le procedure di ogni area di competenza (imparare a imparare e imparare a fare), con l'accompagnamento e la guida del personale docente e degli altri compagni di corso che facilitano il lavoro di squadra e l'integrazione multidisciplinare come competenze trasversali per la pratica Docente (imparare a essere e imparare a relazionarsi).







Le procedure descritte di seguito costituiranno la base della parte pratica della formazione e la loro attuazione sarà soggetta alla disponibilità e al carico di lavoro del centro stesso; le attività proposte sono le seguenti:

Modulo	Attività Pratica
<b>Social network, blog e strumenti multimediali nell'istruzione</b>	Progettare lezioni basate sull'uso di applicazioni come YouTube, Twitter o Facebook per favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze da parte degli studenti
	Creare un blog didattico per condividere risorse ed esperienze di apprendimento con gli studenti
	Realizzare video tutorial per spiegare un concetto o un argomento, utilizzando piattaforme di editing multimediale di alto livello
<b>Gamification e innovazione nell'istruzione</b>	Realizzare una lezione utilizzando giochi ludici che contribuiscono a migliorare le competenze degli studenti in diverse materie
	Realizzare esperienze di apprendimento immersivo in classe utilizzando la realtà virtuale realtà virtuale
	Costruire un progetto di robotica educativa utilizzando i <i>kit disponibili sul mercato</i>
<b>Google e Apple in classe</b>	Progettare attività che consentano agli studenti di lavorare con i contenuti didattici utilizzando gli iPad
	Gestire il calendario di consegna del programma del corso con Google G Suite for Education
	Effettuare valutazioni degli studenti utilizzando gli strumenti forniti da Google G suite for Education
<b>Flipped classroom</b>	Realizzare un progetto di <i>Flipped Classroom</i> , in cui gli studenti hanno accesso ai contenuti prima che vengano insegnati in classe
	Sviluppare attività con le famiglie in modo che comprendano i benefici di questa metodologia per i giovani
	Adattare l'insegnamento alle esigenze di ciascun alunno, tenendo conto delle sue particolari esigenze di apprendimento

## Assicurazione di responsabilità civile

La preoccupazione principale di questa istituzione è quella di garantire la sicurezza sia dei tirocinanti sia degli altri agenti che collaborano ai processi di tirocinio in azienda. All'interno delle misure rivolte a questo fine ultimo, esiste la risposta a qualsiasi incidente che possa verificarsi durante il processo di insegnamento-apprendimento.

A tal fine, questa entità formativa si impegna a stipulare un'assicurazione di responsabilità civile per coprire qualsiasi eventualità possa verificarsi durante lo svolgimento del tirocinio all'interno del centro di collocamento.

La polizza di responsabilità civile per i tirocinanti deve garantire una copertura assicurativa completa e deve essere stipulata prima dell'inizio del periodo di tirocinio. In questo modo, il tirocinante non dovrà preoccuparsi in caso di situazioni impreviste e avrà a disposizione una copertura fino al termine del periodo di tirocinio presso il centro.



## Condizioni generali del tirocinio

Le condizioni generali dell'accordo di tirocinio per il programma sono le seguenti:

**1. TUTORAGGIO:** durante il Master Semipresenziale agli studenti verranno assegnati due tutor che li seguiranno durante tutto il percorso, risolvendo eventuali dubbi e domande. Da un lato, lo studente disporrà di un tutor professionale appartenente al centro di inserimento lavorativo che lo guiderà e lo supporterà in ogni momento. Dall'altro lato, allo studente verrà assegnato anche un tutor accademico che avrà il compito di coordinare e aiutare lo studente durante l'intero processo, risolvendo i dubbi e fornendogli tutto ciò di cui potrebbe aver bisogno. In questo modo, il professionista sarà accompagnato in ogni momento e potrà risolvere tutti gli eventuali dubbi, sia di natura pratica che accademica.

**2. DURATA:** il programma del tirocinio avrà una durata di tre settimane consecutive di preparazione pratica, distribuite in giornate di 8 ore lavorative, per cinque giorni alla settimana. I giorni di frequenza e l'orario saranno di competenza del centro, che informerà debitamente e preventivamente il professionista, con un sufficiente anticipo per facilitarne l'organizzazione.

**3. MANCATA PRESENTAZIONE:** in caso di mancata presentazione il giorno di inizio del Master Semipresenziale, lo studente perderà il diritto allo stesso senza possibilità di rimborso o di modifica di date. L'assenza per più di due giorni senza un giustificato motivo/certificato medico comporterà la rinuncia dello studente al tirocinio e, pertanto, la relativa automatica cessazione. In caso di ulteriori problemi durante lo svolgimento del tirocinio, essi dovranno essere debitamente e urgentemente segnalati al tutor accademico.

**4. CERTIFICAZIONE:** lo studente che supererà il Master Semipresenziale riceverà un certificato che attesterà il tirocinio svolto presso il centro in questione.

**5. RAPPORTO DI LAVORO:** il Master Semipresenziale non costituisce alcun tipo di rapporto lavorativo.

**6. STUDI PRECEDENTI:** alcuni centri potranno richiedere un certificato di studi precedenti per la partecipazione al Master Semipresenziale. In tal caso, sarà necessario esibirlo al dipartimento tirocini di TECH affinché venga confermata l'assegnazione del centro prescelto.

**7. NON INCLUDE:** il Master Semipresenziale non includerà nessun elemento non menzionato all'interno delle presenti condizioni. Pertanto, non sono inclusi alloggio, trasporto verso la città in cui si svolge il tirocinio, visti o qualsiasi altro servizio non menzionato.

Tuttavia, gli studenti potranno consultare il proprio tutor accademico per qualsiasi dubbio o raccomandazione in merito. Egli fornirà tutte le informazioni necessarie per semplificare le procedure.



08

# Dove posso svolgere il Tirocinio?

TECH, impegnata a garantire un soggiorno pratico di prim'ordine ai suoi studenti, ha selezionato un eccellente gruppo di aziende per vivere questa esperienza professionale. Inoltre, i centri saranno situati in diverse località geografiche, in modo che gli studenti possano scegliere la destinazione che meglio si adatta alle loro circostanze ed esigenze personali.





“

*Svolgi il tuo stage in un'azienda leader nel settore dell'istruzione e sviluppa al massimo le tue competenze professionali”*



Gli studenti potranno svolgere il tirocinio di questo Master Semipresenziale presso i seguenti centri:



Educazione

### Match Mode

Paese                      Città  
Spagna                    Barcellona

Indirizzo: Avenida Diagonal 696  
(08034) Barcelona

L'unica piattaforma specializzata nella moda per il reclutamento di freelance specializzati in questo settore.

**Ambiti pratici di competenza:**

- Gestione della Comunicazione nella Moda e nel Lusso
- Gestione di Società di Comunicazione



Educazione

### Vithas Salud Arturo Soria

Paese                      Città  
Spagna                    Madrid

Indirizzo: C. de Arturo Soria, 103, 28043 Madrid

Gruppo leader nel settore sanitario spagnolo

**Ambiti pratici di competenza:**

- Aggiornamento in Anestesiologia e Rianimazione
- Infermieristica in Terapia Intensiva



Educazione

### Colegio EDUCARE Valdefuentes

Paese                      Città  
Spagna                    Madrid

Indirizzo: C. de Ana de Austria, 6, 28050 Madrid

Gruppo pedagogico incentrato sull'educazione personalizzata, con un ampio prestigio in Spagna

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Colegio EDUCARE Torrevilano

Paese                      Città  
Spagna                    Madrid

Indirizzo: Calle Embalse de Navacerrada,  
9. 28031 Madrid

Gruppo pedagogico incentrato sull'educazione personalizzata, con un ampio prestigio in Spagna

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Colegio EDUCARE Peñalvento

Paese                      Città  
Spagna                    Madrid

Indirizzo: Doctor Torres Feced, 2,  
28770 Colmenar Viejo, Madrid

Gruppo pedagogico incentrato sull'educazione personalizzata, con un ampio prestigio in Spagna

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Colegio EDUCARE Peñalar

Paese                      Città  
Spagna                    Madrid

Indirizzo: Avd. Dehesa, 89. 28250  
Torrelodones – Madrid

Gruppo pedagogico incentrato sull'educazione personalizzata, con un ampio prestigio in Spagna

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Colegio EDUCARE Parque

Paese                      Città  
Spagna                    Madrid

Indirizzo: Calle Piamonte, 19  
Urbanización Parquelagos. 28420  
La Navata – Galapagar. Madrid

Gruppo pedagogico incentrato sull'educazione personalizzata, con un ampio prestigio in Spagna

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Colegio EDUCARE Antamira

Paese                      Città  
Spagna                    Madrid

Indirizzo: Calle Los Cuadros, 2 · Miramadrid  
28860 Paracuellos de Jarama. Madrid

Gruppo pedagogico incentrato sull'educazione personalizzata, con un ampio prestigio in Spagna

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali









Educazione

### Colegio Brains Telde

Paese                      Città  
Spagna                    Las Palmas

Indirizzo: Camino Angostura, 2, 35213  
La Pardilla, Las Palmas

Brains School è un'istituzione educativa  
Istituzione educativa privata, leader  
nell'istruzione internazionale

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Col·legi Sant Miquel

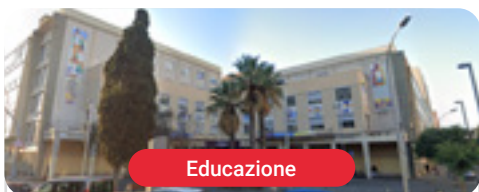
Paese                      Città  
Spagna                    Barcellona

Indirizzo: Rosselló 175, 08036 Barcelona

Il Collegio Sant Miquel, una scuola privata sovvenzionata,  
specializzata nell'innovazione educativa.

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Centro Escolar San Francisco

Paese                      Città  
Spagna                    Barcellona

Indirizzo: C/ Treball, 213 08020 – Barcelona

Il Centro Escolar San Francisco promuove l'uso delle  
nuove tecnologie, l'apprendimento delle lingue straniere e  
l'istruzione.

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Escola Àgora

Paese                      Città  
Spagna                    Barcellona

Indirizzo: Carrer del Marne, 2, 08042 Barcelona

Centro di Educazione Infantile e Primaria a Nou Barris

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali







Educazione

### La Salle Gràcia

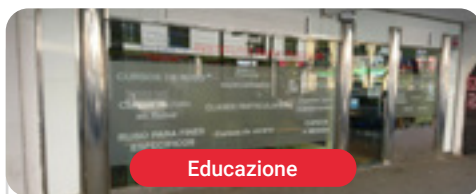
Paese                      Città  
Spagna                      Barcellona

Indirizzo: Plaça del Nord, 14 08024 Barcelona

Un progetto educativo con carattere personale

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Instituto Ruso Pushkin

Paese                      Città  
Spagna                      Madrid

Indirizzo: C. de Galileo, 26, 28015 Madrid

L'Istituto russo Pushkin è un'istituzione nata dalla Fondazione Alexander Pushkin.

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Esla Formación Madrid

Paese                      Città  
Spagna                      Madrid

Indirizzo: C. Chozas de la Sierra, 1, 28002 Madrid

Agenzia di formazione, accademia e collocamento ESLA

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Esla Formación Gandía

Paese                      Città  
Spagna                      Valencia

Indirizzo: C/ Cardenal Cisneros, 44, 46701 Gandia, Valencia

Agenzia di formazione, accademia e collocamento ESLA

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Esla Formación Coslada

Paese                      Città  
Spagna                      Madrid

Indirizzo: Pl. del Mar Egeo, 14, Local 1, 28821 Coslada, Madrid

Agenzia di formazione, accademia e collocamento ESLA

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Esla Formación Zamora

Paese                      Città  
Spagna                      Zamora

Indirizzo: Calle de Sta. Elena, 9, 11, 49007 Zamora

Agenzia di formazione, accademia e collocamento ESLA

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Esla Formación Toro

Paese                      Città  
Spagna                    Zamora

Indirizzo: C. San Isidro, 6, 49800  
Toro, Zamora

Agenzia di formazione, accademia e  
collocamento ESLA

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Esla Formación Benavente

Paese                      Città  
Spagna                    Zamora

Indirizzo: Av. el Ferial, 11, 49600  
Benavente, Zamora

Agenzia di formazione, accademia e  
collocamento ESLA

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Esla Formación Salamanca

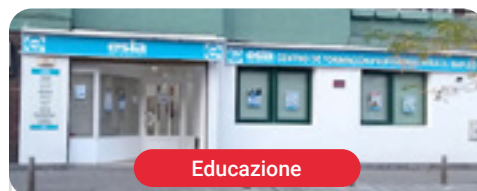
Paese                      Città  
Spagna                    Salamanca

Indirizzo: Calle del Dr. Gómez Ulla,  
40, 37003 Salamanca

Agenzia di formazione, accademia e  
collocamento ESLA

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Esla Formación León

Paese                      Città  
Spagna                    León

Indirizzo: C. de Astorga, 13, 24009 León

Agenzia di formazione, accademia e  
collocamento ESLA

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali







Educazione

### Esla Formación Ávila

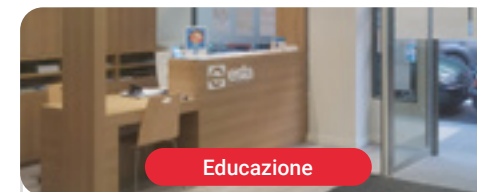
Paese    Città  
Spagna    Ávila

Indirizzo: Av. de Madrid, 28, Bajo, 05001 Ávila

Agenzia di formazione, accademia e  
collocamento ESLA

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Esla Formación Valladolid

Paese    Città  
Spagna    Valladolid

Indirizzo: C. del Arzobispo Marcelo González,  
19, 47007 Valladolid

Agenzia di formazione, accademia e  
collocamento ESLA

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali



Educazione

### Esla Formación Central

Paese    Città  
Spagna    Zamora

Indirizzo: C. Pablo Morillo, 25, 49013 Zamora

Agenzia di formazione, accademia e  
collocamento ESLA

**Ambiti pratici di competenza:**

- Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- Tecnologia Educativa e Competenze Digitali

09

## Requisiti di accesso al titolo

Per accedere a questa qualifica è necessario soddisfare una serie di requisiti di accesso. Allo stesso modo, l'accesso a questa qualifica sarà subordinato alla presentazione, nei tempi e nelle forme previste, della documentazione che accrediti una delle suddette condizioni (diploma universitario o rapporto di lavoro che specifichi le posizioni e le funzioni svolte).





“

*Potrai accedere a questo Master Semipresenziale se sei in possesso di un titolo Universitario o equivalente”*

I requisiti di ingresso per questo master misto sono i seguenti:

- 1 Possesso di una laurea triennale o equivalente.
- 2 3 anni di esperienza professionale in posizioni o competenze di una laurea triennale o equivalente (livello di competenza MECES 2).

“

*TECH ti semplifica le cose, offrendoti una laurea a cui puoi accedere facilmente e che getterà le basi per la tua crescita professionale”*





*Si potrà accedere alla qualifica anche accreditando  
3 anni di esperienza professionale in ruoli  
o competenze di una laurea o equivalente.*

# 10

## Riconoscimento dei crediti

L'obiettivo di TECH è quello di offrire programmi di alta qualità che siano validi in diversi casi. Per questo motivo, per questo Master Semipresenziale, TECH offre la possibilità di ottenere la convalida della formazione e dell'esperienza professionale attraverso un programma di riconoscimento dei crediti. Tale riconoscimento richiede l'avvio di una domanda attraverso la Segreteria in cui deve essere allegato il programma studiato, oltre a tutta la documentazione necessaria per verificare e accreditare lo sviluppo delle competenze e dei risultati di apprendimento previsti (guide didattiche, relazioni di laurea, programmi accademici, ecc.)



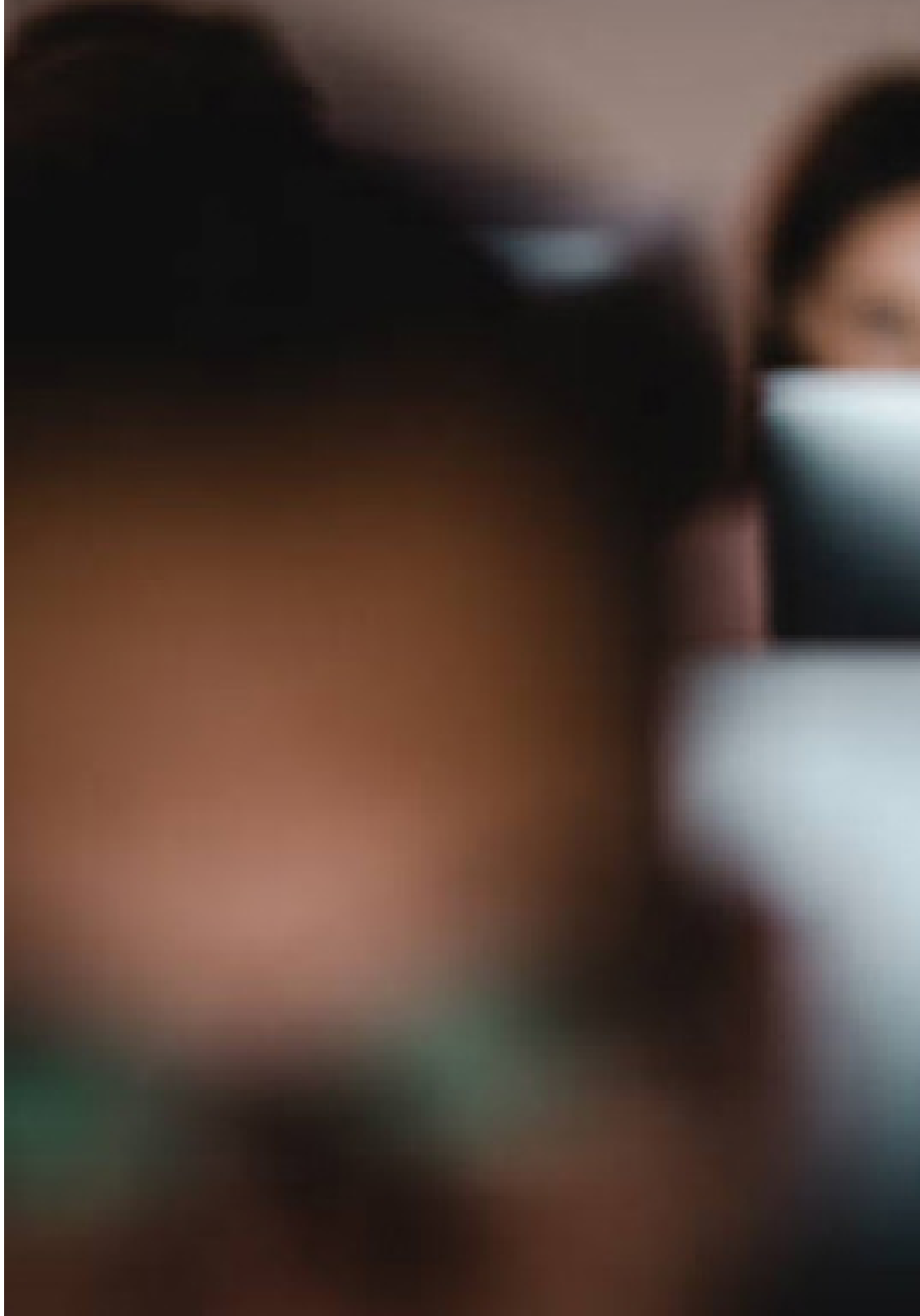


“

*Un programma con Riconoscimento dei Crediti  
in differenti ambiti Iscriviti subito!”*

Le condizioni per il riconoscimento del credito sono le seguenti:

- 1** Riconoscimento di "Stage esterni" (12 ECTS): per un'esperienza professionale accreditata nelle competenze associate alla laurea, per un periodo minimo di 12 mesi.  
di 12 mesi.
- 2** Fino a 20 ECTS del programma: per i programmi seguiti in TECH, con la certificazione "Qualificam", che saranno inclusi come "Diploma Supplement".
- 3** Fino a 20 ECTS del programma: per le materie e i programmi associati all'AEEN, con certificazione "Qualificam", le cui competenze e obiettivi coincidono con quelli del programma.
- 4** Fino a 18 ECTS del programma (escluso il progetto finale del Master): per i Master universitari, ufficiali o propri, e per le Business School e i Centri post-laurea accreditati (AMBA, EQUIS, AACB, ecc.), le cui competenze e obiettivi coincidono con quelli del programma.





“

*Potrai ottenere il Riconoscimento dei Crediti sia dei tirocini esterni che delle materie proprie del programma”*



11

# 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.

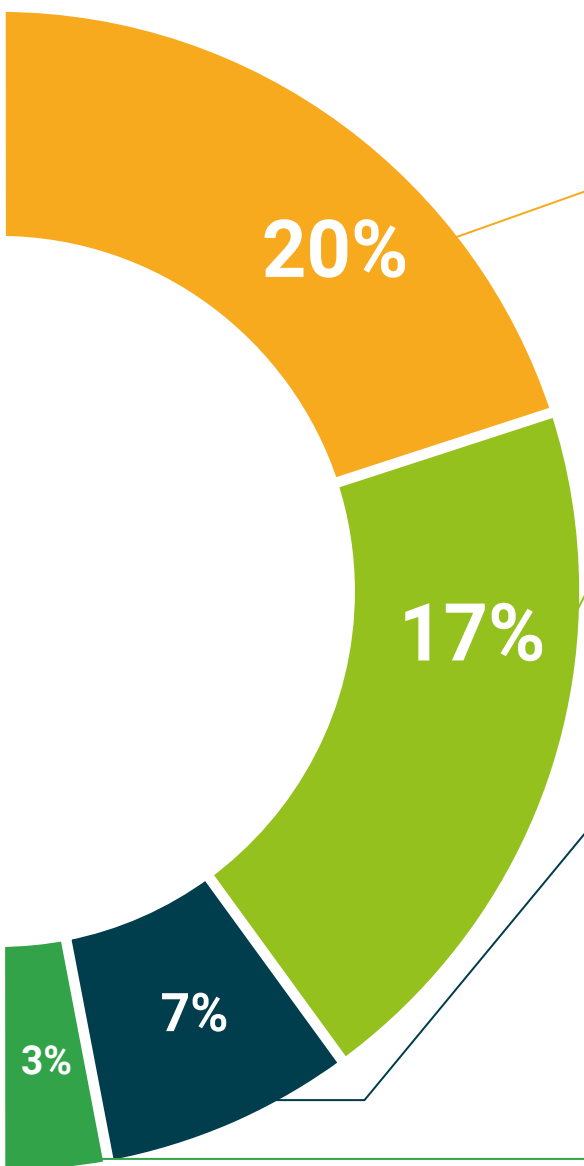
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### **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.



12

# Titolo

Il titolo di Master Semipresenziale in Tecnologia Educativa e Competenze Digitali garantisce, oltre alla specializzazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso ad una qualifica di Master Semipresenziale rilasciata da TECH Università Tecnologica





“

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

Questo **Master Semipresenziale in Tecnologia Educativa e Competenze Digitali** possiede il programma più completo e aggiornato del panorama professionale e accademico.

Dopo aver superato le valutazioni, lo studente riceverà mediante lettera certificata, con ricevuta di ritorno, la corrispondente qualifica di **Master Semipresenziale** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**, che accrediterà il superamento delle valutazioni e l'acquisizione delle competenze del programma.

Oltre alla qualifica, sarà possibile ottenere un certificato e un attestato dei contenuti del programma. A tal fine, sarà necessario contattare il proprio consulente accademico, che fornirà tutte le informazioni necessarie.

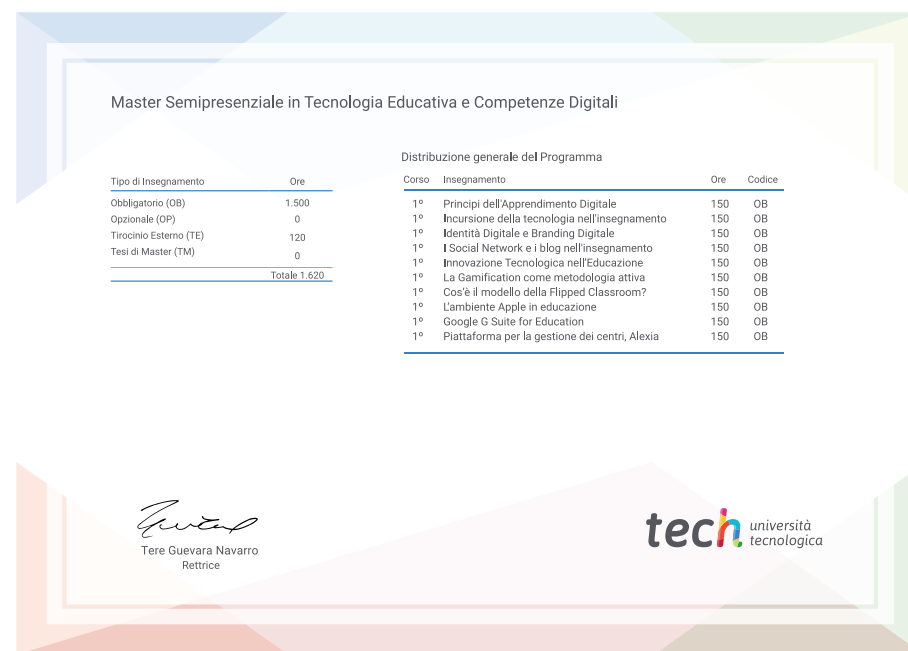
Titolo: **Master Semipresenziale in Tecnologia Educativa e Competenze Digitali**

Modalità: **Semipresenziale (Online + Tirocinio)**

Durata: **12 mesi**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

N° Ore Ufficiali: **1620 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 lingu

**tech** università  
tecnologica

**Master Semipresenziale**  
**Tecnologia Educativa**  
**e Competenze Digitali**

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Semipresenziale

Tecnologia Educativa  
e Competenze Digitali

A woman is shown from the chest up, wearing a VR headset. Her mouth is open in an 'O' shape, suggesting she is immersed in a virtual environment. The image is overlaid with a complex digital network of blue and white lines and nodes. In the bottom left corner, there is a red triangular graphic with white binary code (0s and 1s).

**tech** università  
tecnologica