

Master Privato

Educazione Digitale, E-learning
e Social Network



tech università
tecnologica

Master Privato

Educazione Digitale,
E-Learning
e Social Network

Modalità: Online

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 1.500

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/educazione/master/master-educazione-digitale-e-learning-social-network

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 18

05

Struttura e contenuti

pag. 22

06

Metodologia

pag. 34

07

Titolo

pag. 42

01

Presentazione

La tecnologia sta facendo sempre più breccia nelle nostre vite e l'istruzione non è estranea a questo fenomeno, tenendo conto dell'importanza di conoscere gli ultimi progressi in materia per imparare a trarne vantaggio nel campo dell'insegnamento. Da qui la necessità di avere professionisti qualificati e preparati che sappiano applicare questi progressi tecnologici al modo di insegnare, potendoli incorporare nel programma di insegnamento, all'interno di un quadro curricolare e adattato alle esigenze sia del centro che della comunità a cui appartiene.



“

Questo Master Privato in Educazione Digitale, E-learning e Social Network ti darà un senso di sicurezza nello svolgimento della tua professione, e ti aiuterà a crescere personalmente e professionalmente”

Un complemento indispensabile per chi vuole entrare nel mondo dell'educazione, conoscendo le peculiarità dell'insegnamento e imparando a conoscere gli strumenti tecnologici applicati alla classe nell'ambito di un progetto curricolare.

Questo Master Privato offre una visione ampia e completa del campo dell'applicazione della tecnologia nell'educazione da una prospettiva applicata, partendo dagli strumenti più elementari e includendo lo sviluppo di competenze didattiche.

Si tratta di un passo avanti rispetto ai programmi eminentemente pedagogici, incentrati sull'insegnamento, che non affrontano in modo approfondito l'uso della tecnologia nel contesto educativo, senza dimenticare il ruolo dell'innovazione didattica.

Questa visione permette di comprendere meglio il funzionamento della tecnologia in base ai diversi livelli di istruzione, in modo che il professionista possa avere diverse opzioni per la sua applicazione sul posto di lavoro in base ai propri interessi.

Questo Master Privato affronta alcuni degli studi necessari per specializzarsi in tecnologie educative e competenze digitali per chi vuole entrare nel mondo dell'insegnamento, in particolare nel campo dell'istruzione secondaria, il tutto offerto da una prospettiva pratica con enfasi sugli aspetti più innovativi in questo senso.

Gli studenti del Master Privato avranno accesso a conoscenze sull'insegnamento sia a livello teorico che applicato, che saranno utili per le loro prestazioni attuali o future, offrendo così un vantaggio qualitativo rispetto ad altri professionisti del settore.

Inoltre, facilita l'inserimento nel mercato del lavoro o la promozione nello stesso, con ampie conoscenze teoriche e pratiche che miglioreranno le loro capacità nel lavoro quotidiano.

Questo **Master Privato in Educazione Digitale, E-Learning e Social Network** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ♦ Sviluppo di più di 75 casi pratici presentati da esperti in Educazione Digitale, E-Learning e Social Network
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Le novità sulle Educazione Digitale, E-learning e Social Network
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento, con particolare enfasi sulle metodologie innovative nella Educazione Digitale, E-Learning e Social Network
- ♦ 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



Aggiorna le tue conoscenze grazie a questo Master Privato in Educazione Digitale, E-learning e Social Network”

“

Questo Master Privato è il miglior investimento che tu possa fare nella scelta di un programma di aggiornamento per due motivi: oltre a rinnovare le tue conoscenze in Educazione Digitale, E-learning e Social Network, otterrai una qualifica da TECH Università Tecnologica”

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, Digitale, E-learning e Social Network ti che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il educatore dovrà cercare di risolvere i diversi casi pratici che gli verranno presentati durante il corso. A tal fine, lo specialista disporrà di un innovativo sistema di video interattivi creato da esperti di riconosciuta fama nel campo della Educazione Digitale, E-Learning e Social Network, con un'ampia esperienza di insegnamento.

Aumenta la tua fiducia nel processo decisionale aggiornando le tue conoscenze grazie a questo Master Privato.

Approfitta dell'opportunità di conoscere gli ultimi aggiornamenti in Educazione Digitale, E-Learning e Social Network e migliora la specializzazione dei tuoi studenti.



02 Obiettivi

Il programma in Educazione Digitale, E-learning and Social Network mira a facilitare le prestazioni dei professionisti interessati a nuovi modi di insegnare e apprendere attraverso strumenti e metodologie innovative.





“

Questo programma vuole aiutarti ad aggiornare le tue conoscenze in Educazione Digitale, E-Learning e Social Network, utilizzando le ultime tecnologie educative, al fine di contribuire con qualità e sicurezza al processo decisionale e al monitoraggio degli alunni”



Obiettivi generali

- ♦ Introdurre gli studenti al mondo dell'insegnamento da un'ampia prospettiva che li preparerà al lavoro futuro
- ♦ Conoscere i nuovi strumenti e le tecnologie applicate all'insegnamento
- ♦ Esplorare le competenze digitali in profondità
- ♦ Mostrare le diverse opzioni e modalità di lavoro dell'insegnante sul suo posto di lavoro
- ♦ Favorire l'acquisizione di competenze e abilità di comunicazione e trasmissione delle conoscenze
- ♦ Incoraggiare la specializzazione continua degli studenti e il loro interesse per l'innovazione didattica



Cogli l'occasione per aggiornarti sugli ultimi sviluppi nell'ambito dell'Educazione Digitale, E-Learning e Social Network"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Il modello di 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

Modulo 2. Nuovi modelli di docenza

- ♦ 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

Modulo 3. 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 4. Le TIC e la loro applicazione pratica e interattiva

- ♦ Descrivere le nuove tecnologie nel campo dell'istruzione
- ♦ Sapere come implementare le TIC in classe e le loro diverse applicazioni
- ♦ Comprendere i social network e le loro applicazioni nell'insegnamento
- ♦ Conoscere le nuove metodologie in classe

Modulo 5. Le TIC nell'orientamento accademico

- ♦ Spiegare l'uso della tecnologia nel tempo libero tra gli studenti
- ♦ Identificare l'uso della tecnologia educativa da parte degli studenti
- ♦ Distinguere tra Migrante e Nativo digitale
- ♦ Identificare le difficoltà tecnologiche negli adulti
- ♦ Distinguere tra reti mobili e wifi
- ♦ Imparare a conoscere la lavagna elettronica
- ♦ Comprendere la gestione computerizzata degli studenti
- ♦ Spiegare le lezioni e il tutoraggio online

Modulo 6. Identità digitale 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 7. I social network e i blog nell'insegnamento

- ♦ Identificare l'origine e l'evoluzione di Facebook
- ♦ Classificare l'uso di Facebook nell'educazione
- ♦ Chiarire l'origine e l'evoluzione di Twitter
- ♦ Comprendere l'uso di Twitter nell'istruzione
- ♦ Valutare l'impatto delle reti sociali educative
- ♦ Realizzare il monitoraggio delle reti sociali educative





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. 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 10. Le TIC come strumento di gestione e progettazione

- ♦ 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

03

Competenze

Dopo aver superato le valutazioni del Master Privato in Educazione Digitale, E-Learning e Social Network, il professionista avrà acquisito le competenze professionali necessarie per una pratica di qualità e aggiornata, basata sulla metodologia didattica più innovativa.



“

Con questo programma sarai in grado di dominare nuove metodologie e strategie in Educazione Digitale, E-Learning e Social Network”



Competenze generali

- ♦ Possedere e comprendere conoscenze che forniscono una base o un'opportunità di originalità nello sviluppo e/o nell'applicazione di idee, spesso in un contesto di ricerca
- ♦ Applicare le conoscenze acquisite e le abilità di problem-solving in situazioni nuove o poco conosciute all'interno di contesti più ampi (o multidisciplinari) relativi alla propria area di studio
- ♦ Integrare le conoscenze e affrontare la complessità di formulare giudizi sulla base di informazioni incomplete o limitate, includendo riflessioni sulle responsabilità sociali ed etiche legate all'applicazione delle proprie conoscenze e dei propri giudizi
- ♦ Comunicare le proprie conclusioni, insieme alle conoscenze e alla logica che le motiva, a un pubblico di specialisti e non, in modo chiaro e non ambiguo
- ♦ Possedere capacità di apprendimento che permetteranno di continuare a studiare in modo ampiamente autonomo

“

Pianificherai progetti di valutazione dei programmi educativi di enorme successo scolastico”





Competenze specifiche

- ♦ Conoscere la costruzione della personalità degli adolescenti
- ♦ Scoprire l'influenza della scuola sui valori
- ♦ Rilevare il senso di ribellione a scuola
- ♦ Comprendere lo sviluppo emotivo dell'adolescente
- ♦ Occuparsi di intelligenza emotiva applicata all'adolescente
- ♦ Introdurre all'adattamento di materiale tecnologico per bambini
- ♦ Distinguere i programmi di rinforzo domestico per i bambini
- ♦ Comprendere le reti e i forum di Internet in classe nell'adolescenza
- ♦ Stabilire i limiti di Internet in classe nell'adolescenza
- ♦ Scoprire le biblioteche virtuali
- ♦ Pianificare obiettivi generali e specifici
- ♦ Esplorare la definizione di variabili dipendenti e indipendenti
- ♦ Imparare a conoscere i disegni di ricerca
- ♦ Conoscere le risorse precise per la ricerca
- ♦ Sviluppare la capacità di cercare e filtrare le informazioni
- ♦ Scoprire la comunicazione digitale
- ♦ Imparare a conoscere il Web 2.0 e 4.0.
- ♦ Introdurre l'origine dei social network
- ♦ Distinguere l'evoluzione delle reti sociali
- ♦ Comprendere le reti professionali
- ♦ Comprendere il tempo libero e le reti personali
- ♦ Approcciarsi alla creazione di curricula
- ♦ Conoscere l'innovazione applicata ai programmi di studio
- ♦ Scoprire l'internazionalizzazione dell'insegnamento
- ♦ Riconoscere i vantaggi della virtualizzazione dell'insegnamento
- ♦ Identificare il monitoraggio dei progressi degli studenti
- ♦ Creare piattaforme di collaborazione
- ♦ Comprendere i forum e le chat collaborative
- ♦ Stabilire l'ambito di applicazione dell'identità digitale
- ♦ Scoprire l'identità digitale e i blog
- ♦ Distinguere l'identità digitale e le reti sociali
- ♦ Comprendere l'identità digitale e YouTube
- ♦ Capire l'identità digitale e gli YouTubers

04

Direzione del corso

Il personale docente del programma comprende gli esperti più rinomati in Educazione Digitale, E-Learning e Social Network che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente. Alla progettazione ed elaborazione del Master, inoltre, partecipano altri rinomati specialisti che completano il programma in modo interdisciplinare.



“

Impara dai migliori professionisti gli ultimi progressi delle procedure in materia di Educazione Digitale, e-Learning e Social Network”

Direzione



Dott. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ◆ Psicologo
- ◆ Esperto in Identità Digitale e Master in Comunicazione
- ◆ Marketing Digitale e Reti Sociali
- ◆ Docente di Identità Digitale
- ◆ Social Media Manager in un'Agenzia di Comunicazione
- ◆ Docente presso Aula Salud

Personale docente

Dott. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Master in Educazione e Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione della UOC
- ♦ Master in Studi Letterari
- ♦ Laurea in Lettere e Filosofia
- ♦ Responsabile di CuriosiTIC: Programma di integrazione delle TIC nella Scuola JABY.

Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Dottorato in Psicologia e Master in Neuroscienze e Biologia del Comportamento
- ♦ Autore della Cattedra Aperta di Psicologia e Neuroscienze, e divulgatore scientifico

Dott. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingegnere tecnico in Informatica Gestionale
- ♦ Master in E-Commerce e Specialista nelle Ultime Tecnologie applicate all'insegnamento, al Digital Marketing, allo Sviluppo di Applicazioni Web e all'Internet Business

05

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata progettata da un team di professionisti provenienti dai migliori centri educativi e università spagnole, consapevoli dell'importanza di una preparazione e un aggiornamento costanti e che si impegnano a impartire un insegnamento di qualità basato sulle nuove tecnologie educative.





“

Questo Master Privato in Educazione Digitale, E-Learning e Social Network possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Modulo 1. Il modello di apprendimento digitale

- 1.1. Definizione di apprendimento
 - 1.1.1. Conoscendo l'apprendimento
 - 1.1.2. Tipi di apprendimento
- 1.2. Evoluzione dei processi psicologici nell'apprendimento
 - 1.2.1. L'origine dei processi psicologici nell'apprendimento
 - 1.2.2. Evoluzione dei processi psicologici nell'apprendimento
- 1.3. Il contesto educativo
 - 1.3.1. Caratteristiche dell'educazione non formale
 - 1.3.2. Caratteristiche dell'educazione formale
- 1.4. La tecnologia educativa
 - 1.4.1. Scuola 4.0.
 - 1.4.2. Competenze digitali
- 1.5. Difficoltà tecnologiche
 - 1.5.1. Accesso alla tecnologia
 - 1.5.2. Competenze tecnologiche
- 1.6. Risorse tecnologiche
 - 1.6.1. Blog e Forum
 - 1.6.2. YouTube e Wiki
- 1.7. Apprendimento a distanza
 - 1.7.1. Caratteristiche di definizione
 - 1.7.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
- 1.8. *Blended learning*
 - 1.8.1. Caratteristiche di definizione
 - 1.8.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
- 1.9. E-learning
 - 1.9.1. Caratteristiche di definizione
 - 1.9.2. Vantaggi e svantaggi dell'insegnamento tradizionale
- 1.10. I social network
 - 1.10.1. Facebook e la psicologia
 - 1.10.2. Twitter e la psicologia



Modulo 2. Nuovi modelli di docenza

- 2.1. La docenza tradizionale
 - 2.1.1. Vantaggi e svantaggi
 - 2.1.2. Le nuove sfide della docenza
- 2.2. Educazione 4.0
 - 2.2.1. Vantaggi e svantaggi
 - 2.2.2. Necessità di riciclo
- 2.3. Il modello di comunicazione 4.0
 - 2.3.1. Abbandono dei corsi magistrali
 - 2.3.2. Interoperatività in classe
- 2.4. Nuove sfide per il docente
 - 2.4.1. Aggiornamento continuo dei professori
 - 2.4.2. Valutazione dell'apprendimento
- 2.5. Esternalizzazione dell'insegnamento
 - 2.5.1. Programmi di scambio
 - 2.5.2. La rete collaborativa
- 2.6. Internet e l'istruzione tradizionale
 - 2.6.1. Le sfide dell'educazione basata sui libri
 - 2.6.2. Realtà Aumentata in classe
- 2.7. I nuovi ruoli dell'insegnante 4.0
 - 2.7.1. Facilitatore d'aula
 - 2.7.2. Responsabile dei contenuti
- 2.8. I nuovi ruoli dello studente 4.0
 - 2.8.1. Passaggio dal modello passivo a quello attivo
 - 2.8.2. L'introduzione del modello cooperativo
 - 2.8.3. La creazione di contenuti da parte dei docenti
 - 2.8.4. Materiali interattivi
 - 2.8.5. Fonti di consultazione
- 2.9. Nuova valutazione dell'apprendimento
 - 2.9.1. Valutazione del prodotto tecnologico
 - 2.9.2. Sviluppo dei contenuti da parte degli alunni

Modulo 3. Google G Suite for Education

- 3.1. L'Universo Google
 - 3.1.1. Storia di Google
 - 3.1.2. Che rappresenta Google oggi?
 - 3.1.3. L'importanza di collaborare con Google
 - 3.1.4. Catalogo delle applicazioni Google
 - 3.1.5. Riepilogo
- 3.2. Google e l'istruzione
 - 3.2.1. Il coinvolgimento di Google nell'istruzione
 - 3.2.2. Procedure di richiesta nella tua scuola
 - 3.2.3. Versioni e tipi di supporto tecnico
 - 3.2.4. Primi passi con la console di gestione GSuite
 - 3.2.5. Utenti e gruppi
 - 3.2.6. Riepilogo
- 3.3. G Suite, uso avanzato
 - 3.3.1. Profili
 - 3.3.2. Relazioni
 - 3.3.3. Funzioni di amministratore
 - 3.3.4. Gestione dei dispositivi
 - 3.3.5. Sicurezza
 - 3.3.6. Domini
 - 3.3.7. Migrazione dei dati
 - 3.3.8. Gruppi e mailing list
 - 3.3.9. Informativa sulla privacy e sulla protezione dei dati
 - 3.3.10. Riepilogo
- 3.4. Strumenti per la ricerca di informazioni nella classe
 - 3.4.1. Motore di ricerca Google
 - 3.4.2. Ricerca avanzata di informazioni
 - 3.4.3. Integrazione con i motori di ricerca
 - 3.4.4. Google Chrome
 - 3.4.5. Google News
 - 3.4.6. Google Maps
 - 3.4.7. YouTube
 - 3.4.8. Riepilogo

- 3.5. Strumenti di Google per la comunicazione in classe
 - 3.5.1. Introduzione a Google Classroom
 - 3.5.2. Istruzioni per gli insegnanti
 - 3.5.3. Istruzioni per gli studenti
 - 3.5.4. Riepilogo
- 3.6. Google Classroom: usi avanzati e componenti aggiuntivi
 - 3.6.1. Usi avanzati di Google Classroom
 - 3.6.2. Flubaroo
 - 3.6.3. FormLimiter
 - 3.6.4. Autocrat
 - 3.6.5. Doctopus
 - 3.6.6. Riepilogo
- 3.7. Strumenti per organizzare le informazioni
 - 3.7.1. Primi passi Google Drive
 - 3.7.2. Organizzazione di file e cartelle
 - 3.7.3. Condivisione dei file
 - 3.7.4. Conservazione
 - 3.7.5. Riepilogo
- 3.8. Strumenti di Google per il lavoro collaborativo
 - 3.8.1. Calendar
 - 3.8.2. Google Sheets
 - 3.8.3. Google Docs
 - 3.8.4. Google Presentations
 - 3.8.5. Google Forms
 - 3.8.6. Riepilogo

Modulo 4. Le TIC e la loro applicazione pratica e interattiva

- 4.1. Nuove tecnologie nell'educazione
 - 4.1.1. Il contesto educativo 2.0
 - 4.1.2. Perché usare le TIC?
 - 4.1.3. Le competenze digitali di insegnanti e studenti
 - 4.1.4. Riepilogo
- 4.2. Le TIC in classe e la loro applicazione
 - 4.2.1. Libro digitale
 - 4.2.2. La lavagna digitale
 - 4.2.3. Lo zaino digitale
 - 4.2.4. Dispositivi mobili
 - 4.2.5. Riepilogo
- 4.3. TIC sul web e la sua applicazione
 - 4.3.1. Navigare, cercare e filtrare le informazioni
 - 4.3.2. *Software* educativo
 - 4.3.3. Attività guidate su Internet
 - 4.3.4. Blog e siti web educativi
 - 4.3.5. Wiki degli insegnanti di Lingua e Letteratura
 - 4.3.6. Piattaforme di apprendimento: Moodle e Schoology
 - 4.3.7. Google Classroom
 - 4.3.8. Google Docs
 - 4.3.9. MOOCs
 - 4.3.10. Riepilogo
- 4.4. I social network e le loro applicazioni nell'insegnamento
 - 4.4.1. Introduzione ai social network
 - 4.4.2. Facebook
 - 4.4.3. Twitter
 - 4.4.4. Instagram
 - 4.4.5. LinkedIn
 - 4.4.6. Riepilogo

- 4.5. Nuove metodologie in classe
 - 4.5.1. Schemi, mappe concettuali e mentali
 - 4.5.2. Infografiche
 - 4.5.3. Presentazioni e testi in movimento
 - 4.5.4. Creazione di video e tutorial
 - 4.5.5. Gamification
 - 4.5.6. *Flipped classroom*
 - 4.5.7. Riepilogo
- 4.6. Progettare attività collaborative
 - 4.6.1. Creare attività collaborative
 - 4.6.2. Leggere e scrivere con le TIC
 - 4.6.3. Ampliare le capacità di dialogo e di ragionamento con le TIC
 - 4.6.4. Attenzione alla diversità del gruppo
 - 4.6.5. Programmazione e monitoraggio delle attività
 - 4.6.6. Riepilogo
- 4.7. Valutazione con le TIC
 - 4.7.1. Sistemi di valutazione con le TIC
 - 4.7.2. *LePortfolio*
 - 4.7.3. Autovalutazione, valutazione tra pari e feedback
 - 4.7.4. Riepilogo
- 4.8. I rischi potenziali del sito web
 - 4.8.1. Filtrare l'informazione e la cosiddetta "infossicazione"
 - 4.8.2. I distrattori in rete
 - 4.8.3. Il monitoraggio delle attività
 - 4.8.4. Riepilogo
- 4.9. Le mie risorse TIC
 - 4.9.1. Immagazzinamento e recupero di risorse, materiali e strumenti
 - 4.9.2. Aggiornamento di risorse, materiali e strumenti
 - 4.9.3. Riepilogo

Modulo 5. Le TIC nell'orientamento accademico

- 5.1. Tecnologia nell'istruzione
 - 5.1.1. Storia ed evoluzione della tecnologia
 - 5.1.2. Nuove sfide
 - 5.1.3. Riepilogo
- 5.2. Internet nelle scuole
 - 5.2.1. Storia e primi anni di Internet
 - 5.2.2. L'impatto di Internet sull'istruzione
 - 5.2.3. Riepilogo
- 5.3. Dispositivi per insegnanti e studenti
 - 5.3.1. Dispositivi in classe
 - 5.3.2. La lavagna elettronica
 - 5.3.3. Dispositivi per gli studenti
 - 5.3.4. Tablet
 - 5.3.5. Sette modi per utilizzare i dispositivi mobili in classe
 - 5.3.6. Riepilogo
- 5.4. Tutoraggio online
 - 5.4.1. Perché il tutoraggio online?
 - 5.4.2. Adattamento degli studenti
 - 5.4.3. Vantaggi e svantaggi
 - 5.4.4. Compiti del tutor
 - 5.4.5. Attuazione
 - 5.4.6. Riepilogo
- 5.5. Creatività nelle scuole
 - 5.5.1. Creatività nelle scuole
 - 5.5.2. Pensiero laterale pratico
 - 5.5.3. I primi insegnanti di tecnologia
 - 5.5.4. Il nuovo profilo dell'insegnante
 - 5.5.5. Riepilogo
- 5.6. Genitori e insegnanti come migranti digitali
 - 5.6.1. Nativi digitali e migranti digitali
 - 5.6.2. Training tecnologico per i migranti digitali
 - 5.6.3. Sviluppo e responsabilizzazione dei nativi digitali
 - 5.6.4. Riepilogo

- 5.7. Uso responsabile delle nuove tecnologie
 - 5.7.1. La privacy
 - 5.7.2. Protezione dei dati
 - 5.7.3. Crimine informatico
 - 5.7.4. Riepilogo
- 5.8. Dipendenze e patologie
 - 5.8.1. Definizione di dipendenza dalla tecnologia
 - 5.8.2. Evitare una dipendenza
 - 5.8.3. Come uscire da una dipendenza
 - 5.8.4. Nuove patologie prodotte dalla tecnologia
 - 5.8.5. Riepilogo
- 5.9. Alcuni progetti ed esperienze di orientamento e TIC
 - 5.9.1. Introduzione
 - 5.9.2. *My vocational eportfolio* (MYVIP)
 - 5.9.3. *MyWayPass* (Piattaforma online gratuita per il processo decisionale)
 - 5.9.4. Uveni (piattaforma di orientamento per le scuole medie e superiori)
 - 5.9.5. Al suono di una campana
 - 5.9.6. Socioscuola
 - 5.9.7. Orientaline
 - 5.9.8. Sala studenti virtuale
 - 5.9.9. Scopri la Formazione Professionale
 - 5.9.10. Riepilogo
- 5.10. Alcune risorse digitali per l'orientamento didattico
 - 5.10.1. Introduzione
 - 5.10.2. Associazioni di interesse nel campo dell'orientamento
 - 5.10.3. Blog
 - 5.10.4. Wiki
 - 5.10.5. Reti sociali di professionisti o istituzioni di orientamento professionale
 - 5.10.6. Gruppi Facebook
 - 5.10.7. Applicazioni associate al settore dell'orientamento
 - 5.10.8. Hashtag interessanti
 - 5.10.9. Altre risorse TIC
 - 5.10.10. Ambienti di apprendimento personali di orientamento: PLE

Modulo 6. Identità digitale e branding digitale

- 6.1. Identità digitale
 - 6.1.1. Definizione di identità digitale
 - 6.1.2. Gestione dell'identità digitale nell'insegnamento
 - 6.1.3. Ambiti di applicazione dell'identità digitale
 - 6.1.4. Riepilogo
- 6.2. Blog
 - 6.2.1. Introduzione ai blog nell'insegnamento
 - 6.2.2. Blog e Identità Digitale
 - 6.2.3. Riepilogo
- 6.3. Ruoli nell'identità digitale
 - 6.3.1. Identità digitale degli studenti
 - 6.3.2. Identità digitale degli insegnanti
 - 6.3.3. Riepilogo
- 6.4. *Branding*
 - 6.4.1. Cos'è il Digital *Branding*?
 - 6.4.2. Come lavorare con il Digital *Branding*?
 - 6.4.3. Riepilogo
- 6.5. Come posizionarsi nella didattica digitale?
 - 6.5.1. Introduzione alla SEO
 - 6.5.2. Posizionamento di un blog
 - 6.5.3. Introduzione al personal branding
 - 6.5.4. Casi di successo di branding degli insegnanti
 - 6.5.5. Usi tipici
 - 6.5.6. Riepilogo
- 6.6. La reputazione online
 - 6.6.1. La reputazione online vs. la reputazione fisica
 - 6.6.2. Reputazione online nell'insegnamento
 - 6.6.3. Gestione delle crisi di reputazione online
 - 6.6.4. Riepilogo



- 6.7. Comunicazione digitale
 - 6.7.1. Comunicazione digitale
 - 6.7.2. Comunicazione personale e identità digitale
 - 6.7.3. Comunicazione aziendale e identità digitale
 - 6.7.4. Strumenti di comunicazione del docente
 - 6.7.5. Protocolli di comunicazione del docente
 - 6.7.6. Riepilogo
- 6.8. Strumenti di comunicazione
 - 6.8.1. Piani di comunicazione
 - 6.8.2. Gestori di messaggeria istantanea
 - 6.8.3. Email
 - 6.8.4. L'agenda digitale sulle nuove piattaforme
 - 6.8.5. Videoconferenze
 - 6.8.6. Riepilogo
- 6.9. Valutazione con le TIC
 - 6.9.1. Sistemi di valutazione con le TIC
 - 6.9.2. L'ePortfolio
 - 6.9.3. Autovalutazione, valutazione tra pari e feedback
 - 6.9.4. Riepilogo
- 6.10. Risorse per la gestione del materiale
 - 6.10.1. Immagazzinamento e recupero di risorse, materiali e strumenti
 - 6.10.2. Aggiornamento di risorse, materiali e strumenti
 - 6.10.3. Riepilogo

Modulo 7. I social network e i blog nell'insegnamento

- 7.1. Social Network
 - 7.1.1. Origine ed evoluzione
 - 7.1.2. Social Network per docenti
 - 7.1.3. Strategia, analisi e contenuti
 - 7.1.4. Riepilogo
- 7.2. Facebook
 - 7.2.1. L'origine e l'evoluzione di Facebook
 - 7.2.2. Pagine Facebook per la sensibilizzazione degli insegnanti
 - 7.2.3. Gruppi
 - 7.2.4. Ricerca e basi di dati Facebook
 - 7.2.5. Strumenti
 - 7.2.6. Riepilogo
- 7.3. Twitter
 - 7.3.1. L'origine e l'evoluzione di Twitter
 - 7.3.2. Profilo Twitter per la sensibilizzazione degli insegnanti
 - 7.3.3. Ricerca e basi di dati Twitter
 - 7.3.4. Strumenti
 - 7.3.5. Riepilogo
- 7.4. LinkedIn
 - 7.4.1. L'origine e l'evoluzione di LinkedIn
 - 7.4.2. Profile LinkedIn del docente
 - 7.4.3. Gruppi LinkedIn
 - 7.4.4. Ricerca e basi di dati LinkedIn
 - 7.4.5. Strumenti
 - 7.4.6. Riepilogo
- 7.5. YouTube
 - 7.5.1. L'origine e l'evoluzione di YouTube
 - 7.5.2. Canali YouTube per la sensibilizzazione degli insegnanti
 - 7.5.3. Strumenti per Youtube
 - 7.5.4. Riepilogo
- 7.6. Instagram
 - 7.6.1. L'origine e l'evoluzione di Instagram
 - 7.6.2. Profilo Instagram per la sensibilizzazione degli insegnanti
 - 7.6.3. Strumenti
 - 7.6.4. Riepilogo
- 7.7. Contenuti multimediali
 - 7.7.1. Fotografia
 - 7.7.2. Infografiche
 - 7.7.3. Video
 - 7.7.4. Video in diretta
 - 7.7.5. Riepilogo
- 7.8. Blog e gestione di social network
 - 7.8.1. Regole di base per la gestione dei social media
 - 7.8.2. Utilizzi nell'insegnamento
 - 7.8.3. Strumenti per la creazione di contenuti
 - 7.8.4. Strumenti di gestione dei social network
 - 7.8.5. Trucchi sui social media
 - 7.8.6. Riepilogo
- 7.9. Strumenti analitici
 - 7.9.1. Cosa si analizza?
 - 7.9.2. Google Analytics
 - 7.9.3. Riepilogo
- 7.10. Comunicazione e reputazione
 - 7.10.1. Gestione delle fonti
 - 7.10.2. Protocolli di comunicazione
 - 7.10.3. Gestione delle crisi
 - 7.10.4. Riepilogo

Modulo 8. L'ambiente Apple in educazione

- 8.1. Dispositivi mobili nell'istruzione
 - 8.1.1. *L'E-learning*
 - 8.1.2. Una decisione problematica
- 8.2. Perché scegliere un iPad per la classe?
 - 8.2.1. Criteri tecnopedagogici
 - 8.2.2. Altre considerazioni
 - 8.2.3. Obiezioni tipiche
- 8.3. Di cosa ha bisogno il mio centro?
 - 8.3.1. Filosofia educativa
 - 8.3.2. "Chi legge molto e cammina molto, vede molto e conosce molte cose"
- 8.4. Disegnando un modello proprio
 - 8.4.1. Priorità
 - 8.4.2. Decisioni chiave
 - 8.4.2.1. Carrelli o rapporto 1:1?
 - 8.4.2.2. Quale modello scegliere?
 - 8.4.2.3. Lavagna interattiva o televisione? Nessuno dei due?
 - 8.4.3. Pianificazione
- 8.5. L'ecosistema educativo di Apple
 - 8.5.1. Il DEP
 - 8.5.2. Sistemi di gestione dei dispositivi
 - 8.5.3. Cosa sono gli ID Apple gestiti?
 - 8.5.4. *Apple School Manager*
- 8.6. Altri fattori critici i sviluppo
 - 8.6.1. Tecnici: connettività
 - 8.6.2. Aspetto umano: la comunità educativa
 - 8.6.3. Organizzazione
- 8.7. La classe nelle mani dell'insegnante
 - 8.7.1. Gestione dell'insegnamento: aula e iDoceo
 - 8.7.2. iTunes U come ambiente virtuale di apprendimento

- 8.8. La mappa per la scoperta del tesoro
 - 8.8.1. La suite per ufficio di Apple
 - 8.8.1.1. *Pages*
 - 8.8.1.2. *Keynote*
 - 8.8.1.3. *Numbers*
 - 8.8.2. Applicazioni per la produzione multimediale
 - 8.8.2.1. *iMovie*
 - 8.8.2.2. *Garage Band*
- 8.9. Apple e le metodologie emergenti
 - 8.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything* e EdPuzzle
 - 8.9.2. Gamification: Kahoot e Plickers
- 8.10. Tutti possono programmare
 - 8.10.1. *Swift Playgrounds*
 - 8.10.2. Valutazione intempestiva

Modulo 9. Innovazione tecnologica nell'educazione

- 9.1. Vantaggi e svantaggi dell'uso della tecnologia nell'educazione
 - 9.1.1. La tecnologia come mezzo educativo
 - 9.1.2. Vantaggi dell'uso
 - 9.1.3. Svantaggi e dipendenze
 - 9.1.4. Riepilogo
- 9.2. Neurotecnologia educativa
 - 9.2.1. Neuroscienze
 - 9.2.2. Neurotecnologia
 - 9.2.3. Riepilogo
- 9.3. La programmazione dell'educazione
 - 9.3.1. Benefici della programmazione dell'educazione
 - 9.3.2. Piattaforma Scratch
 - 9.3.3. Realizzazione del primo "Hello World"
 - 9.3.4. Comandi, parametri ed eventi
 - 9.3.5. Esportazioni di progetti
 - 9.3.6. Riepilogo

- 9.4. Introduzione alla *flipped classroom*
 - 9.4.1. Su cosa si basa
 - 9.4.2. Esempi di uso
 - 9.4.3. Registrazione di video
 - 9.4.4. YouTube
 - 9.4.5. Riepilogo
- 9.5. Introduzione alla gamification
 - 9.5.1. Cos'è la gamification?
 - 9.5.2. Strumenti di gamification
 - 9.5.3. Casi di successo
 - 9.5.4. Riepilogo
- 9.6. Introduzione alla robotica
 - 9.6.1. L'importanza della robotica nell'educazione
 - 9.6.2. Arduino (*hardware*)
 - 9.6.3. Arduino (linguaggio di programmazione)
 - 9.6.4. Riepilogo
- 9.7. Introduzione alla realtà aumentata
 - 9.7.1. Cos'è l'AR?
 - 9.7.2. Quali benefici ha nell'educazione?
 - 9.7.3. Riepilogo
- 9.8. Come sviluppare le tue proprie applicazioni di AR?
 - 9.8.1. Realtà aumentata professionale
 - 9.8.2. Unity/Vuforia
 - 9.8.3. Esempi di uso
 - 9.8.4. Riepilogo
- 9.9. Samsung *Virtual School Suitcase*
 - 9.9.1. Apprendimento coinvolgente
 - 9.9.2. Lo zaino del futuro
 - 9.9.3. Riepilogo
- 9.10. Consigli ed esempi di uso in classe
 - 9.10.1. Combinazione di strumenti di innovazione in classe
 - 9.10.2. Esempi reali
 - 9.10.3. Riepilogo

Modulo 10. Le TIC come strumento di gestione e progettazione

- 10.1. Strumenti TIC nel centro
 - 10.1.1. Il fattore dirompente delle TIC
 - 10.1.2. Obiettivi delle TIC
 - 10.1.3. Buone pratiche nell'uso delle TIC
 - 10.1.4. Criteri per la scelta degli strumenti
 - 10.1.5. Protezione dei dati
 - 10.1.6. Sicurezza
 - 10.1.7. Riepilogo
- 10.2. Comunicazione
 - 10.2.1. Piani di comunicazione
 - 10.2.2. Gestori di messaggia istantanea
 - 10.2.3. Videoconferenze
 - 10.2.4. Accesso remoto ai dispositivi
 - 10.2.5. Piattaforme di gestione scolastica
 - 10.2.6. Altri media
 - 10.2.7. Riepilogo
- 10.3. Email
 - 10.3.1. Gestori di e-mail
 - 10.3.2. Risposte, inoltri
 - 10.3.3. Firme
 - 10.3.4. Classificazione ed etichettatura della posta
 - 10.3.5. Regole
 - 10.3.6. Mail list
 - 10.3.7. Alias
 - 10.3.8. Strumenti avanzati
 - 10.3.9. Riepilogo

- 10.4. Creazione di documenti
 - 10.4.1. Elaboratori di testo
 - 10.4.2. Fogli di calcolo
 - 10.4.3. Formolari
 - 10.4.4. Modelli per l'immagine aziendale
 - 10.4.5. Riepilogo
- 10.5. Strumenti di gestione dei compiti
 - 10.5.1. Gestione dei compiti
 - 10.5.2. Liste
 - 10.5.3. Compiti
 - 10.5.4. Avvisi
 - 10.5.5. Approcci d'uso
 - 10.5.6. Riepilogo
- 10.6. Calendario
 - 10.6.1. Calendari digitali
 - 10.6.2. Eventi
 - 10.6.3. Appuntamenti e riunioni
 - 10.6.4. Inviti e conferme di partecipazione
 - 10.6.5. Vincoli con altri strumenti
 - 10.6.6. Riepilogo
- 10.7. Social Network
 - 10.7.1. I social network e il centro educativo
 - 10.7.2. LinkedIn
 - 10.7.3. Twitter
 - 10.7.4. Facebook
 - 10.7.5. Instagram
 - 10.7.6. Riepilogo
- 10.8. Introduzione e parametrizzazione di Alexia
 - 10.8.1. Cos'è Alexia'
 - 10.8.2. Richiesta e registrazione del centro sulla piattaforma
 - 10.8.3. Primi passi con Alexia
 - 10.8.4. Supporto tecnico di Alexia
 - 10.8.5. Configurazione del centro
 - 10.8.6. Riepilogo
- 10.9. Permessi e gestione amministrativa di Alexia
 - 10.9.1. Permessi di accesso
 - 10.9.2. Ruoli
 - 10.9.3. Fatturazione
 - 10.9.4. Vendite
 - 10.9.5. Cicli educativi
 - 10.9.6. Attività extrascolastiche e altri servizi
 - 10.9.7. Riepilogo
- 10.10. Alexia: Formazione per docenti
 - 10.10.1. Aree (materie)
 - 10.10.2. Valutare
 - 10.10.3. Appello
 - 10.10.4. Agenda/calendario
 - 10.10.5. Comunicazione
 - 10.10.6. Interviste
 - 10.10.7. Sezioni
 - 10.10.8. Studenti
 - 10.10.9. Compleanni
 - 10.10.10. Link
 - 10.10.11. App mobile
 - 10.10.12. Utilità
 - 10.10.13. Riepilogo

06

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.



07

Titolo

Il Master Privato in Educazione Digitale, E-learning e Social Network ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

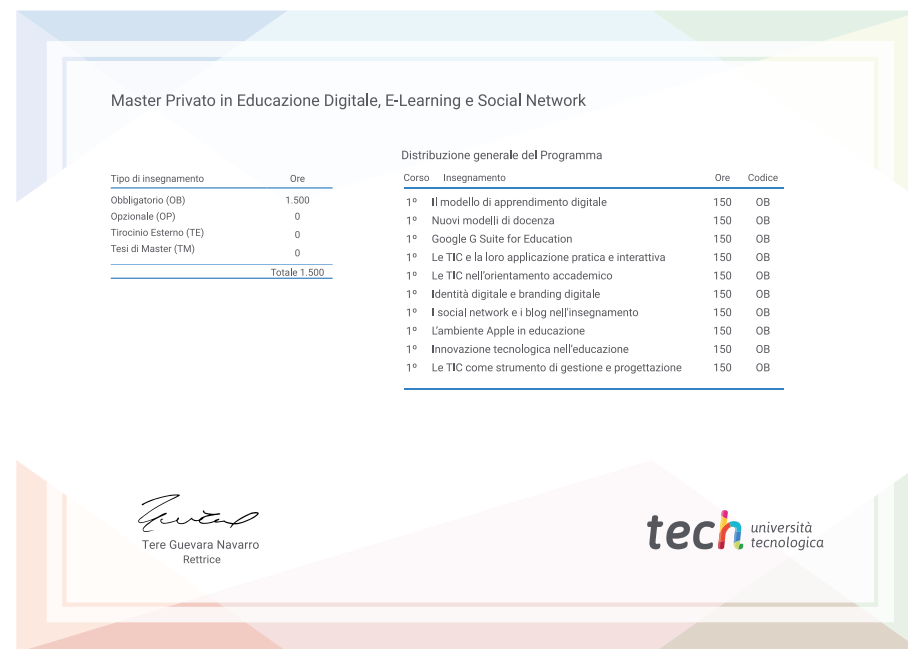
Questo **Master Privato in Educazione Digitale, E-learning e Social Network** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Master Privato in Educazione Digitale, E-learning e Social Network**

N. Ore Ufficiali: **1.500**



*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

Master Privato

Educazione Digitale,
E-Learning
e Social Network

Modalità: Online

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 1.500

Master Privato

Educazione Digitale, E-learning
e Social Network

