

Master Privato

Gamification e Risorse Digitali



tech universidad
tecnológica



tech università
tecnológica

Master Privato Gamification e Risorse Digitali

Modalità: Online

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 1.500

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/educazione/master/master-gamification-risorse-digitali

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 20

05

Struttura e contenuti

pag. 24

06

Metodologia

pag. 34

07

Titolo

pag. 42

01

Presentazione

L'apprendimento basato sui giochi è sempre più accettato dalla comunità educativa, visti i risultati positivi ottenuti dagli studenti, che sono in grado di acquisire le conoscenze in modo più accattivante e motivante, e i concetti vengono integrati molto meglio. Inoltre, le nuove tecnologie già presenti in classe forniscono competenze digitali e molteplici strumenti che ricorrono alla gamification come ponte per raggiungere lo studente. I professionisti dell'insegnamento che desiderano progredire nel loro campo professionale devono essere consapevoli delle tecniche e delle strategie metodologiche oggi più efficaci. Le conoscenze saranno trasmesse da un team di docenti specializzati, in questo programma 100% online, che fornirà infinite risorse stimolanti da applicare in classe, indipendentemente dalla materia insegnata.





“

Vuoi creare giochi accattivanti per i tuoi studenti che risultino davvero efficaci? Questo Master Privato ti offre gli strumenti di gamification più validi. Iscriviti subito”

È chiaro che stiamo vivendo in tempi nuovi e quindi il professionista dell'insegnamento si trova ad affrontare in classe studenti totalmente diversi, attratti dalle nuove tecnologie e che vengono motivati in modo diverso. L'introduzione di elementi ludici in classe, pur non essendo una novità, ha subito negli ultimi anni un'importante spinta accompagnata dalle risorse digitali.

Il professionista dell'insegnamento deve conoscere gli strumenti tecnologici e utilizzare le tecniche di gamification più efficaci, visti i loro benefici. In questo processo di insegnamento è fondamentale la conoscenza delle dinamiche e dei giochi applicati alle competenze e alle abilità che si vogliono promuovere negli studenti. Questo Master Privato, con un approccio teorico-pratico, fornisce le informazioni più aggiornate nel campo della Gamification e delle Risorse Digitali utilizzate in classe. Per questo, TECH dispone di un team di docenti specializzati con una vasta esperienza nel settore, che consentirà agli studenti di progredire con un personale docente pertinente nel loro campo professionale.

L'Apprendimento Basato sul Gioco (GBL), il ruolo degli insegnanti stessi, l'organizzazione delle scuole intorno alle risorse digitali, i vantaggi e i limiti delle attività ludiche e la loro applicazione nelle aziende sono solo alcuni dei punti trattati in questa specializzazione. Un programma in cui i casi di studio saranno di grande rilevanza, poiché un intero modulo è dedicato a fornire esempi di successo che possono essere facilmente applicati in classe.

Il professionista dell'insegnamento si trova quindi di fronte a un'eccellente opportunità di acquisire un apprendimento intensivo, in base alle proprie esigenze attuali e attraverso una specializzazione 100% online. TECH offre un programma in cui gli studenti possono accedere al programma di studio quando e dove vogliono. Hanno solo bisogno di un dispositivo elettronico (computer, tablet o telefono cellulare) con cui collegarsi al campus virtuale per visualizzare o scaricare i contenuti multimediali offerti da questo programma. Un'opzione accademica flessibile, compatibile con gli impegni più esigenti.

Questo **Master Privato in Gamification e Risorse Digitali** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

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



*Grazie a questa qualifica
raggiungerai i tuoi obiettivi,
consoliderai concetti e insegnerai
la collaborazione ai tuoi studenti,
il tutto attraverso il gioco"*

“

Approfondisci in maniera visiva e dinamica il ruolo degli insegnanti nella cosiddetta scuola digitale”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Iscriviti a una specializzazione che ti fornirà gli strumenti e le strategie necessarie per mantenere la motivazione dei tuoi studenti.

Avanza nella tua carriera padroneggiando l'Apprendimento Basato sui Giochi. Entra subito in TECH.



02

Obiettivi

Questo programma è stato progettato per offrire agli studenti tutti gli strumenti disponibili per l'implementazione di progetti di Gamification in classe, dalla loro creazione e gestione, sfruttando anche le numerose risorse digitali esistenti. A tal fine, il team di docenti che impartisce questo programma, apporterà le proprie conoscenze approfondite ai contenuti multimediali a cui lo studente avrà accesso 24 ore su 24.





“

Il team di docenti di questo programma ti guiderà nell'applicazione delle migliori strategie di gamification nel tuo centro educativo"



Obiettivi generali

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

“

Potrai raggiungere i tuoi obiettivi grazie agli strumenti che TECH mette a tua disposizione in questo programma”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Allestire la lavagna: aspetti psico-pedagogici

- ♦ 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 sulle tecnologie per l'educazione, così come riflettere sulle implicazioni della pratica professionale, applicandovi i propri valori personali, migliorando così la qualità del servizio offerto
- ♦ Sviluppare abilità di auto-apprendimento che permettano un aggiornamento continuo per il miglior svolgimento della propria funzione professionale

Modulo 2. Fondamenti di gamification. Come rendere la gamification un'esperienza unica e non morire nel tentativo di farlo

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

Modulo 3. Elementi e meccaniche di gioco

- ♦ Spiegare l'evoluzione dei giochi
- ♦ Descrivere i diversi tipi di giochi
- ♦ Applicare i videogiochi in classe
- ♦ Applicare tecniche di team building
- ♦ Sviluppare strategie di team building nelle aziende

Modulo 4. Gamification e Apprendimento Basato sul Gioco (GBL)

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

Modulo 5. Gamification in azienda. Risorse Umane, marketing, vendite

- ♦ Sviluppare strategie motivazionali attraverso sfide condivise
- ♦ Applicare gli strumenti per favorire la collaborazione digitale
- ♦ Definire strategie per promuovere la motivazione in un gruppo di lavoro
- ♦ Aumentare la capacità di analizzare il funzionamento di un gruppo
- ♦ Gestire in modo diverso le attività ripetitive

Modulo 6. Gamification in azienda II: gestione del team

- ♦ Gestire l'ambiente di lavoro nel modo più efficace e funzionale possibile
- ♦ Acquisire strategie per generare gamification di qualità
- ♦ Trasformare un pannello di controllo in uno scenario completamente gamificato
- ♦ Lavorare con applicazioni web e app per gestire lo sviluppo del lavoro basato sulla gamification
- ♦ Acquisire strategie per l'utilizzo di diversi elementi di gamification
- ♦ Elaborare i compiti individuali e le relative rubriche
- ♦ Elaborare compiti collettivi e relative rubriche



Modulo 7. Come organizzare una scuola digitale

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

Modulo 8. Nuovi tempi, nuovi studenti

- ♦ Creare contenuti in EdPuzzle
- ♦ Creare compiti in EdPuzzle
- ♦ Utilizzare gli strumenti di progettazione per produrre giochi print and play
- ♦ Creare e gestire un canale Youtube
- ♦ Creare e gestire un Podcast

Modulo 9. L'insegnante nella scuola digitale

- ♦ Conoscere le diverse piattaforme digitali per la comunicazione tra insegnanti e studenti
- ♦ Creare contenuti multimediali e innovativi per la classe

Modulo 10. Casi pratici

- ♦ Creare materiali in Moodle
- ♦ Creare compiti in Moodle
- ♦ Creare materiali e compiti in Google Classroom
- ♦ Creare materiali e compiti in iTunes U



Un'esperienza unica, cruciale e decisiva per potenziare la tua crescita professionale"

03

Competenze

Dopo aver superato le valutazioni del Master Privato in Gamification e Risorse Digitali, il professionista avrà acquisito le competenze professionali necessarie per una prassi di qualità e aggiornata in base alle ultime tendenze.



“

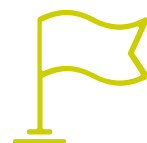
Diventa un insegnante con competenze digitali, in grado di applicare le tecniche più efficaci attraverso i giochi, grazie a questa specializzazione"



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
- ♦ Saper applicare le conoscenze acquisite e le abilità di risoluzione dei problemi in ambiti nuovi o poco conosciuti, inseriti in 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
- ♦ Saper comunicare le proprie conclusioni, le competenze e le ragioni ultime che le supportano a un pubblico specializzato e non specializzato in modo chiaro e non ambiguo
- ♦ Acquisire le capacità di apprendimento che consentiranno di proseguire gli studi in modo ampiamente auto-diretto o autonomo





Competenze specifiche

- ♦ 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 sulle tecnologie per l'educazione, così come riflettere sulle implicazioni della pratica professionale, applicandovi i propri valori personali, migliorando così la qualità del servizio offerto
- ♦ Sviluppare abilità di auto-apprendimento che permettano un aggiornamento continuo per il miglior svolgimento della propria funzione professionale
- ♦ Differenziare le diverse dinamiche legate alla gamification
- ♦ Riconoscere le diverse meccaniche che compongono la gamification
- ♦ Distinguere i tipi di giocatori secondo i diversi autori
- ♦ Analizzare i tre fattori chiave che dimostrano lo scopo di un processo di gamification
- ♦ Scoprire i vantaggi della gamification in diversi ambienti
- ♦ Identificare le differenze tra ludicizzazione e gamification
- ♦ Spiegare l'evoluzione dei giochi
- ♦ Descrivere i diversi tipi di giochi
- ♦ Applicare i videogiochi in classe
- ♦ Applicare tecniche di team building
- ♦ Sviluppare strategie di team building nelle aziende

- ♦ Valutare l'applicazione dei principali giochi da tavolo nel GBL
 - ♦ Elaborare tabelle di competenze degli stessi
 - ♦ Gestire i compiti in modo ludicizzato
 - ♦ Definire strategie e strumenti per il monitoraggio degli interventi
 - ♦ Acquisire strategie per promuovere la coesione del team
 - ♦ Sviluppare strategie motivazionali attraverso sfide condivise
 - ♦ Applicare gli strumenti per favorire la collaborazione digitale
 - ♦ Definire strategie per promuovere la motivazione in un gruppo di lavoro
 - ♦ Aumentare la capacità di analizzare il funzionamento di un gruppo
 - ♦ Gestire in modo diverso le attività ripetitive
 - ♦ Gestire l'ambiente di lavoro nel modo più efficace e funzionale possibile
 - ♦ Acquisire strategie per generare gamification di qualità
 - ♦ Trasformare un pannello di controllo in uno scenario completamente gamificato
 - ♦ Lavorare con applicazioni web e app per gestire lo sviluppo del lavoro basato sulla gamification
 - ♦ Acquisire strategie per l'utilizzo di diversi elementi di gamification
 - ♦ Elaborare i compiti individuali e le relative rubriche
 - ♦ Elaborare compiti collettivi e relative rubriche
 - ♦ Creare sceneggiature/presentazioni di base per i video di Flipped Classroom
 - ♦ Usare Explain Everything per creare lezioni video
 - ♦ Utilizzare strategie che consentano agli studenti di lavorare sia individualmente che collettivamente
 - ♦ Sviluppare meccaniche di gamification
- ♦ Creare un video narrativo
 - ♦ Creare strumenti di tracciamento
 - ♦ Ideare delle ricompense
 - ♦ Creare e gestire un canale Youtube
 - ♦ Creare e gestire un Podcast
 - ♦ Creare contenuti in EdPuzzle
 - ♦ Creare compiti in EdPuzzle
 - ♦ Utilizzare gli strumenti di progettazione per produrre giochi print and play
 - ♦ Creare materiali in Moodle
 - ♦ Creare compiti in Moodle
 - ♦ Creare materiali e compiti in Google Classroom
 - ♦ Creare materiali e compiti in iTunes U



Un'opzione accademica che ti aprirà nuovi percorsi professionali grazie alla padronanza delle risorse digitali esistenti nel campo dell'istruzione"



How should employees at Toohak deal with tardiness and absence?

29

skip



6
Answers

▲ The employee can stay home without having to alert anyone

▲ The emp

● The employee should send a message alerting their manager beforehand

■ The back

04

Direzione del corso

TECH si impegna a offrire ai propri studenti un insegnamento a portata di tutti. A tal fine, seleziona rigorosamente tutto il personale che insegna in ciascuno dei suoi programmi. Pertanto, gli studenti che partecipano a questo programma avranno di fronte a sé un team di gestione e insegnamento con elevate qualifiche nel campo dell'istruzione, della tecnologia, della psicologia e dell'amministrazione aziendale. Un'équipe multidisciplinare che riverserà nel programma di studio la sua vasta conoscenza ed esperienza in questo campo. L'obiettivo principale è quello di favorire la progressione occupazionale degli studenti di questo programma.



“

In questo corso di specializzazione lavorerai con professionisti di rilievo con esperienza nell'applicazione della Gamification in classe"

Direzione



Dott. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Responsabile degli studi presso il Colegio JABY, specialista in Gamification, Flipped Classroom e transizione digitale
- ♦ Laurea in Storia



Dott. Albiol Martín, Antonio

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

Personale docente

Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ◆ Specialista Universitario in Ipnosi Clinica
- ◆ Dottore in Psicologia, Master in Neuroscienze e Biologia del Comportamento
- ◆ Direttore dell'Open Chair in Psicologia e Neuroscienze e comunicatore scientifico
- ◆ Corso Universitario in Relazioni Professionali
- ◆ Esperto Universitario in Metodologia Didattica

Dott. Fuster García, Carlos

- ◆ Dottorato di ricerca in Didattica Specifica, con specializzazione in Scienze Sociali
- ◆ Master Universitario in Insegnamento dell'Istruzione Secondaria e Master in Ricerca in Didattica Specifica presso la stessa istituzione
- ◆ Laurea in Storia presso l'Università di Valencia

Dott. Herrero González, Jesús

- ◆ Esperto di giochi e gamification
- ◆ Laurea in Psicologia
- ◆ Master in Educazione

Dott.ssa López Gómez, Virginia

- ◆ Cofondatore del Team Tabletos, specializzato nella formazione in attività di insegnamento-apprendimento con risorse digitali
- ◆ Formatore di insegnanti per la Comunità di Madrid e il Governo Regionale dell'Andalusia nel campo delle risorse digitali
- ◆ Laurea in Documentazione

Dott. Illán, Raúl

- ◆ Coaching Aziendale (HR Gesem)
- ◆ Laurea in Amministrazione Aziendale con specializzazione in Gestione Finanziaria (UCM)

Dott. Martín Centeno, Óscar

- ◆ Presidente del Consiglio dei Direttori di Educazione Infantile, Primaria e Speciale della Comunità di Madrid
- ◆ Direttore del Centro di Educazione Infantile, Primaria e Secondaria Santo Domingo, Algete, Madrid
- ◆ Formatore di docenti per la Comunità Autonoma di Madrid in corsi sull'uso delle TIC in classe



Cogli l'opportunità di conoscere gli ultimi sviluppi in questo campo e di applicarli alla tua pratica quotidiana"

05

Struttura e contenuti

Video dettagliati, video riassuntivi e diagrammi interattivi fanno parte delle risorse multimediali a cui avranno accesso gli studenti che intraprendono questo Master Privato. Grazie a questi strumenti multimediali e al sistema *Relearning*, gli studenti progrediranno in modo molto più dinamico e fluido nel corso dei 10 moduli che compongono il piano di studi. In questo modo, impareranno in modo approfondito i processi di apprendimento, i diversi giochi e le risorse necessarie per applicarli in classe, nonché la valutazione dei contenuti attraverso la gamification.





“

Un programma di studio che ti porterà dal tavolo da gioco alle app e ai dispositivi elettronici utilizzati nelle classi di oggi”

Modulo 1. Allestire la lavagna: aspetti psico-pedagogici

- 1.1. Il processo di apprendimento
 - 1.1.1. Definizione di apprendimento
 - 1.1.2. Caratteristiche dell'apprendimento
- 1.2. Processi cognitivi dell'apprendimento
 - 1.2.1. Processi di base
 - 1.2.2. Processi avanzati
- 1.3. Cognizione e metacognizione nell'apprendimento
 - 1.3.1. La cognizione nell'apprendimento
 - 1.3.2. La metacognizione nell'apprendimento
- 1.4. Valutazione dell'apprendimento
 - 1.4.1. Valutazioni dirette
 - 1.4.2. Valutazioni indirette
- 1.5. Difficoltà di apprendimento
 - 1.5.1. Deficit di competenze
 - 1.5.2. Difficoltà ambientali
- 1.6. Il ruolo del gioco nello sviluppo
 - 1.6.1. Il ruolo di socializzazione del gioco
 - 1.6.2. Gioco terapeutico
- 1.7. Il ruolo del gioco nell'apprendimento
 - 1.7.1. L'apprendimento di conoscenze
 - 1.7.2. Apprendimento procedurale
- 1.8. La tecnologia educativa
 - 1.8.1. Scuola 4.0
 - 1.8.2. Competenze digitali
- 1.9. Difficoltà tecnologiche
 - 1.9.1. Accesso alla tecnologia
 - 1.9.2. Competenze tecnologiche
- 1.10. Risorse tecnologiche
 - 1.10.1. Blog e Forum
 - 1.10.2. YouTube e Wiki



Modulo 2. Fondamenti di gamification. Come rendere la gamification un'esperienza unica e non morire nel tentativo di farlo

- 2.1. Gamificare
 - 2.1.1. Che significa gamificare?
 - 2.1.2. Che cosa non è gamificare?
- 2.2. Il cervello in movimento: modelli comportamentali
 - 2.2.1. Cosa devo fare? Comportamentismo
 - 2.2.2. Perché mi comporto così? Cognitivismo
 - 2.2.3. Ho bisogno di dopamina! Motivazione
- 2.3. Vogliamo dare un'occhiata alla storia?
 - 2.3.1. C'era una volta... il gioco
 - 2.3.2. Cosa c'è di nuovo e di vecchio? Il gioco nell'attualità
- 2.4. *Move, move, move...* dinamiche
 - 2.4.1. Non in questo modo: restrizioni o limitazioni del gioco
 - 2.4.2. Raccontami una storia: la narrazione
 - 2.4.3. Con il cuore: emozioni
 - 2.4.4. Sto crescendo: il progresso o l'evoluzione del giocatore
 - 2.4.5. Perché io valgo: status o riconoscimento
 - 2.4.6. Ma dai! Anche tu?: relazioni o interazioni sociali
- 2.5. Non può mancare... la meccanica!
 - 2.5.1. Sfide e obiettivi
 - 2.5.2. Superman: competizione
 - 2.5.3. La Lega degli Uomini Straordinari: cooperazione
 - 2.5.4. Come sono andato? Feedback
 - 2.5.5. Il mio tesoro... : ricompense
 - 2.5.6. Tocca a me: turni
- 2.6. Tre "persone" e un destino: la classifica dei giocatori
 - 2.6.1. La teoria di Richard Bartle: la sua scommessa è su 4
 - 2.6.2. La teoria di Andrzej Mrczewski: salire a 5
 - 2.6.3. La teoria di Amy Jo Kim: rimanere a 4

- 2.7. A quale scopo?
 - 2.7.1. Motivazione: ti piaccio
 - 2.7.2. Fidelizzazione: resta con me
 - 2.7.3. Ottimizzazione: se facciamo meglio
- 2.8. Vantaggi della Gamification

Modulo 3. Elementi e meccaniche di gioco

- 3.1. Giocare con i concetti e concettualizzare i giochi: un'introduzione
 - 3.1.1. Cosa sono le meccaniche di gioco?
 - 3.1.2. Concetti di base
- 3.2. Partendo dall'inizio: le meccaniche di base
 - 3.2.1. Quadri di gioco
 - 3.2.1.1. Raggruppamento
 - 3.2.1.2. Cooperazione e concorrenza
 - 3.2.2. Tempo
- 3.3. Il caso e tu: la meccanica della randomizzazione
 - 3.3.1. Il caso come risorsa
 - 3.3.2. Possibilità, probabilità e certezza
- 3.4. Insieme, ma non mescolati: meccanica e interazione
 - 3.4.1. Interazione e non interazione
 - 3.4.2. La portata
- 3.5. Senza questo non c'è gioco 1: interagire con il sistema
 - 3.5.1. Risorse
 - 3.5.2. Meccaniche di spazio
 - 3.5.3. Puzzles e domande
- 3.6. Senza questo non c'è gioco 2: interagire con il sistema
 - 3.6.1. Meccanica sociale
 - 3.6.2. La narrativa
- 3.7. Dall'antipasto al dessert: meccaniche di ricompensa e di completamento
 - 3.7.1. Condizioni di vittoria
 - 3.7.2. Sistemi a confronto
 - 3.7.3. Vittoria e sconfitta nei giochi cooperativi
 - 3.7.4. Combinazioni

- 3.8. C'è qualcosa là fuori: ricompense oltre la classe
 - 3.8.1. I classici
 - 3.8.2. Altre forme di ricompensa
- 3.9. Di ostacoli imprevisti e fallimenti inattesi: problemi e difficoltà
 - 3.9.1. I giochi non erano divertenti?
 - 3.9.2. Il caso e il suo controllo
 - 3.9.3. Palle di neve e pozzi
 - 3.9.4. Che ora è?
 - 3.9.5. La storia della lattaia
 - 3.9.6. Alpha, beta e versioni di prova

Modulo 4. Gamification e Apprendimento Basato sul Gioco (GBL)

- 4.1. Ma sapete a cosa stiamo giocando?
 - 4.1.1. Differenze tra Ludicizzazione e Gamification
 - 4.1.2. Ludicizzazione e giochi
 - 4.1.3. Storia degli giochi
- 4.2. A cosa giochiamo?
 - 4.2.1. In base ai loro obiettivi
 - 4.2.1.1. Competitivi
 - 4.2.1.2. Collaborativi
 - 4.2.2. In base ai loro elementi
 - 4.2.2.1. Con scacchiera
 - 4.2.2.2. Con le carte
 - 4.2.2.3. Con i dadi
 - 4.2.2.4. Carta e matita (gioco di ruolo)
- 4.3. Le scacchiere dei nostri genitori
 - 4.3.1. Prime civiltà, primi giochi
 - 4.3.1.1. Senet
 - 4.3.1.2. Gioco Reale di Ur
 - 4.3.2. Mancala
 - 4.3.3. Scacchi
 - 4.3.4. Backgammon
 - 4.3.5. Parchís
 - 4.3.6. Gioco dell'Oca

- 4.4. Chi vuole essere milionario?
 - 4.4.1. Il gioco della vita
 - 4.4.1.1. The Mansion of Happiness
 - 4.4.1.2. The Chequered Game of Life
 - 4.4.1.3. The Game of Life
 - 4.4.1.4. Cosa ci insegna The Game of Life sui valori
 - 4.4.2. Monopoly
 - 4.4.2.1. The Landlord's Game
 - 4.4.2.2. Finance e altri
 - 4.4.2.3. Il Monopoly di Darrow
 - 4.4.2.4. Brevetti, design e aspetti da considerare nella gamification
 - 4.4.3. Scrabble
- 4.5. È stato scritto un gioco di successo
 - 4.5.1. Risk
 - 4.5.2. Cluedo
 - 4.5.3. Trivial Pursuit
 - 4.5.4. Pictionary
- 4.6. Giochi di guerra/ Wargame e simulazione storica
 - 4.6.1. L'origine: Avalon Hill
 - 4.6.2. La maturità dei wargame
 - 4.6.3. La rivoluzione dei CDG's
 - 4.6.4. Le ultime tendenze del wargame
 - 4.6.5. Wargame di miniature
- 4.7. La compagnia dell'anello, carta e penna
 - 4.7.1. L'inizio
 - 4.7.2. L'Età dell'Oro e le prime polemiche
 - 4.7.3. Il ruolo narrativo
 - 4.7.4. I giochi di ruolo nel 21° secolo

- 4.8. C'era una volta in America, Magic i TCG e l'Ameritrash
 - 4.8.1. Magic e i Trading Cards Game, TCG
 - 4.8.1.1. Magic, the Gathering
 - 4.8.1.2. Altri TCG
 - 4.8.1.3. LCG's
 - 4.8.2. Ameritrash
 - 4.8.2.1. Concetto
 - 4.8.2.2. Sviluppo
 - 4.8.3. Mescolando. Giochi ibridi
- 4.9. Oltre le auto e le salsicce. La rivoluzione dei giochi da tavolo in Germania
 - 4.9.1. La Germania cambia le regole
 - 4.9.1.1. L'industria tedesca dei giocattoli
 - 4.9.1.2. La considerazione sociale del gioco d'azzardo in Germania
 - 4.9.1.3. Un diverso tipo di gioco d'azzardo
 - 4.9.2. Gli Eurogames
 - 4.9.2.1. Preistoria
 - 4.9.2.2. I coloni di Catan
 - 4.9.2.3. I tedeschi alla conquista del mondo
 - 4.9.2.4. L'età d'oro degli Eurogames
 - 4.9.2.5. Eurogames ed Educazione
- 4.10. Shopping. Analisi della principale offerta commerciale in spagnolo
 - 4.10.1. Wargames
 - 4.10.2. Giochi di ruolo
 - 4.10.3. Eurogames
 - 4.10.4. Ibridi
 - 4.10.5. Giochi infantili

Modulo 5. Gamification in azienda. Risorse Umane, marketing, vendite

- 5.1. Gamification in azienda
 - 5.1.1. Perché giocare in azienda?
 - 5.1.2. I superpoteri della gamification (+)
 - 5.1.3. La criptonite della gamification (-)
- 5.2. Aumentare le vendite: è per questo che è nata la gamification aziendale, no?
- 5.3. Marketing, arte del desiderio
 - 5.3.1. Cosa mi sta dicendo: comunicazione
 - 5.3.2. Voglio un *like*!: social network
- 5.4. Risorse umane Gamificate
 - 5.4.1. Voi valetel!: attenzione, gestione e ritenzione dei talenti
 - 5.4.2. Ecco chi siamo: consolidamento della cultura aziendale
 - 5.4.3. Partecipo!: motivazione e rispetto della burocrazia interna
- 5.5. E perché no... i creditori!

Modulo 6. Gamification in azienda II: gestione del team

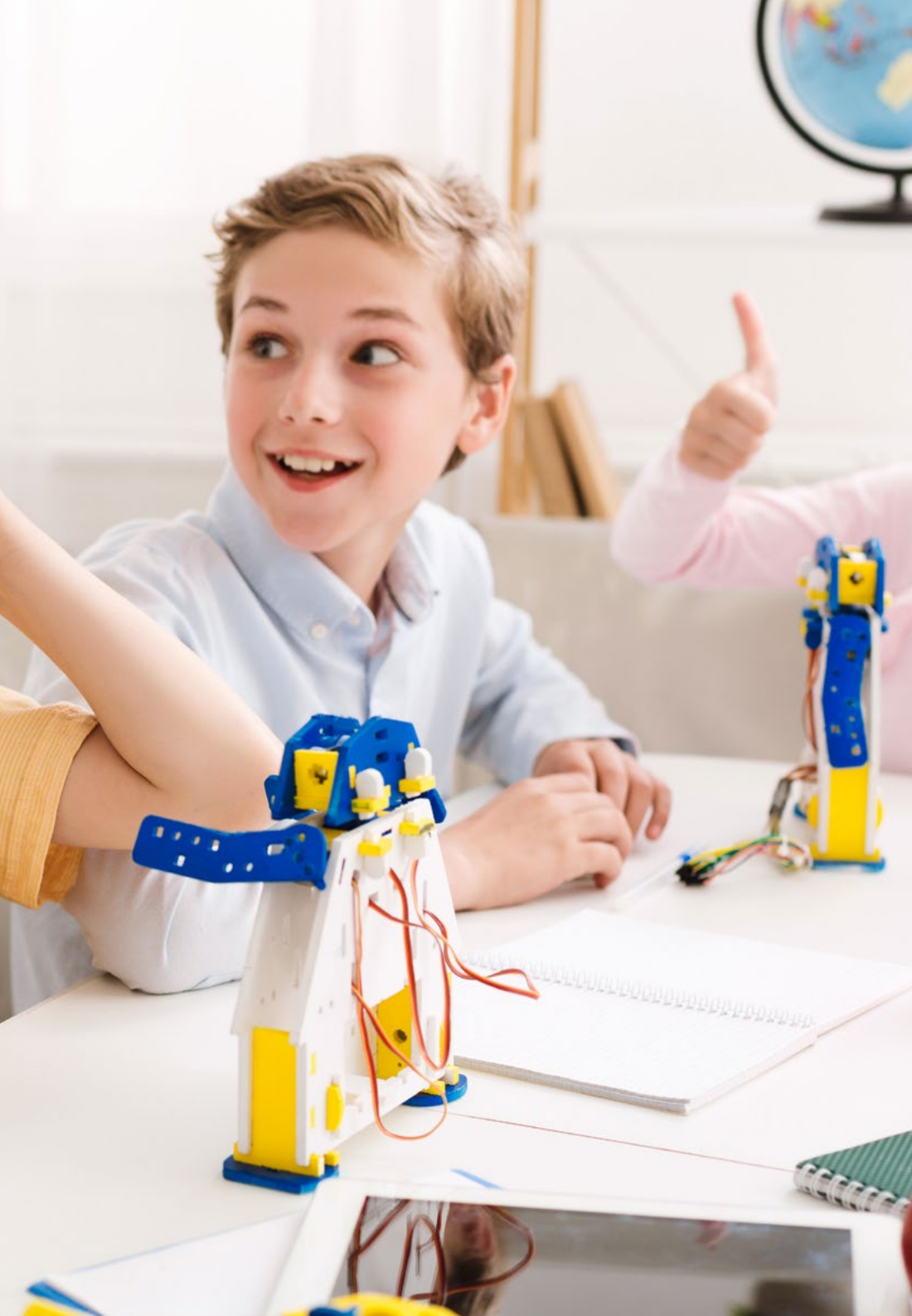
- 6.1. Come si gioca?
 - 6.1.1. Concetti generali
 - 6.1.2. Narrazione per la gamification congiunta
 - 6.1.3. Gestione dei compiti gamificata
 - 6.1.4. Seguito delle azioni
- 6.2. Qui giochiamo tutti
 - 6.2.1. Motivazione attraverso sfide comuni
 - 6.2.2. Itinerario del lavoro come viaggio condiviso
 - 6.2.3. Collaborazione nel villaggio digitale
- 6.3. Siamo arrivati in cima
 - 6.3.1. Individuazione dei nodi per motivare l'intera rete
 - 6.3.2. Trasformare compiti ripetitivi in sfide stimolanti
 - 6.3.3. Trasformare l'ambiente attraverso un'azione congiunta
 - 6.3.4. Fare della collaborazione una situazione vantaggiosa per tutti
 - 6.3.5. Possibilità di trasformare un piccolo compito in un'attività di trasformazione
 - 6.3.6. Ambienti informali: conversazione guidata con strategie di gamification

- 6.4. Abbiamo avuto una grande idea
 - 6.4.1. La storia si evolve con la partecipazione di tutti
 - 6.4.2. La narrazione diventa il nostro diagramma di Gantt
 - 6.4.3. Gestire il lavoro attraverso la gestione delle storie
- 6.5. Alzando l'asticella
 - 6.5.1. Riconoscimenti incentrati sulla gestione, non sulla ricompensa
 - 6.5.2. Una lettera di delega è una lettera di responsabilità
 - 6.5.3. Strategie per la creazione di canali che facciano leva sull'autonomia manageriale
- 6.6. Ho appena voltato pagina
 - 6.6.1. Concetto di livello nell'ambito del lavoro congiunto
 - 6.6.2. Possibilità di suddividere le funzioni su base graduale
- 6.7. Consiglio dei saggi
 - 6.7.1. Una comunità che lavora in modo cooperativo impara anche in modo cooperativo
 - 6.7.2. Collegare le conoscenze individuali alla narrazione comune
 - 6.7.3. Modi per condividere le conoscenze, insegnare internamente e motivare le persone chiave
- 6.8. Questa squadra funziona perché non ci assomigliamo affatto
 - 6.8.1. Ruoli di lavoro basati sui ruoli di gioco
 - 6.8.2. Caratteristiche dei diversi ruoli nella narrazione condivisa
 - 6.8.3. Persone che generano storie: svolte nella narrazione dai contributi individuali
- 6.9. I trucchi del mago
 - 6.9.1. Trasformare un pannello di controllo in uno scenario gamificato
 - 6.9.2. Applicazioni web e app per gestire la gamification
 - 6.9.3. Ambienti virtuali e ambienti fisici, relazione e connessione tra loro

- 6.10. Facciamo il punto
 - 6.10.1. Valutazione iniziale: punto di partenza per la nostra storia
 - 6.10.2. Valutazione processuale: valutare lo sviluppo della narrazione per valutare le prestazioni e apportare modifiche
 - 6.10.3. Revisione dell'efficacia dei processi
 - 6.10.4. Revisione dei ruoli come formula di valutazione del lavoro individuale
 - 6.10.5. Valutazione della connessione tra i diversi partecipanti e della loro facilità nel far fluire i processi
 - 6.10.6. Valutazione del raggiungimento della sfida
 - 6.10.6.1. Assemblea di valutazione finale
 - 6.10.6.2. Celebrazione congiunta delle sfide raggiunte
 - 6.10.7. Risultati misurabili
 - 6.10.7.1. Livelli
 - 6.10.7.2. Medaglie
 - 6.10.7.3. Punti

Modulo 7. Come organizzare una scuola digitale

- 7.1. Prima di iniziare
 - 7.1.1. L'educazione nella società digitale
 - 7.1.2. Che cos'è una scuola digitale?
- 7.2. L'istituzione scolastica nella società digitale
 - 7.2.1. L'impulso del team di gestione
 - 7.2.2. Il ruolo chiave degli insegnanti
 - 7.2.3. Famiglia e scuola nella società digitale
- 7.3. Gli studenti della iGeneration o Generazione Z
 - 7.3.1. Miti e realtà sui nativi digitali
 - 7.3.2. L'apprendimento nella società digitale
 - 7.3.3. L'm-learning
 - 7.3.4. Il cavallo di Troia?
- 7.4. Di cosa ha bisogno il mio centro?
 - 7.4.1. Filosofia educativa
 - 7.4.2. "Chi legge molto e cammina molto, vede molto e conosce molte cose"



- 7.5. Analizziamo prima di iniziare
 - 7.5.1. Priorità
 - 7.5.2. Decisioni chiave
 - 7.5.2.1. Carrelli o rapporto 1:1?
 - 7.5.2.2. Quale modello scegliere?
 - 7.5.2.3. Lavagna interattiva o televisione? Nessuno dei due?
 - 7.5.3. Pianificazione
- 7.6. La progettazione come chiave per l'implementazione
 - 7.6.1. Il DEP
 - 7.6.2. Cosa sono gli ID Apple gestiti?
 - 7.6.3. Sistemi di gestione dei dispositivi
 - 7.6.4. Apple School Manager
 - 7.6.5. Acquisti a volume
- 7.7. L'importanza di una buona base: lo sviluppo
 - 7.7.1. Connettività
 - 7.7.2. Aspetto umano: la comunità educativa
 - 7.7.3. Organizzazione
 - 7.7.4. Formazione
- 7.8. Perché scegliere un iPad per la classe?
 - 7.8.1. Criteri tecnopedagogici
 - 7.8.2. Altre considerazioni
 - 7.8.3. Obiezioni tipiche
- 7.9. La mappa per la scoperta del tesoro
 - 7.9.1. La suite per ufficio di Apple
 - 7.9.1.1. Pages
 - 7.9.1.2. Keynote
 - 7.9.1.3. Numbers
 - 7.9.2. Applicazioni per la creazione di contenuti multimediali
 - 7.9.2.1. iMovie
 - 7.9.2.2. Garage Band
 - 7.9.3. La classe nelle mani dell'insegnante
 - 7.9.3.1. Gestione degli insegnanti: Aula
 - 7.9.3.2. iTunes U come ambiente virtuale di apprendimento
 - 7.9.4. *Swift Playgrounds* e LEGO

- 7.10. Valutazione e continuità del programma
 - 7.10.1. Valutazione intempestiva
 - 7.10.2. Impegni per il nuovo ciclo

Modulo 8. Nuovi tempi, nuovi studenti

- 8.1. Nuovi tempi, nuovi studenti
 - 8.1.1. Virtualità e limiti dei discenti nell'era digitale
 - 8.1.2. PISA come punto di riferimento per l'istruzione di oggi
 - 8.1.3. Altri parametri educativi attuali
- 8.2. Che siano competenti, ma anche felici
 - 8.2.1. La competenza digitale come asse trasversale dell'apprendimento
 - 8.2.2. Dimensioni della competenza digitale
 - 8.2.3. Se cerchiamo la felicità su Google, non la troveremo
- 8.3. Studenti attivi e autonomi
 - 8.3.1. Apprendimento basato su progetti nel contesto digitale
 - 8.3.2. Altre metodologie attive
 - 8.3.3. L'apprendimento autonomo nel 21° secolo
- 8.4. Da soli non si può, ma con gli amici sì
 - 8.4.1. Elementi chiave dell'apprendimento cooperativo nel contesto digitale
 - 8.4.2. Suite Google per l'apprendimento cooperativo
- 8.5. Apprendisti creativi e comunicativi
 - 8.5.1. Narrazione digitale
 - 8.5.2. Formato audiovisivo
 - 8.5.3. *Flipped classroom*
- 8.6. I nostri studenti hanno abbastanza stimoli?
 - 8.6.1. Risorse per parlare la stessa lingua degli studenti
 - 8.6.2. Utilizzare al meglio la lavagna interattiva
 - 8.6.3. Proiettare o non proiettare, questo è il problema

- 8.7. Nemici della noia
 - 8.7.1. Concorsi e sfide
 - 8.7.2. Personaggi, trame e poteri
- 8.8. Mi piace, condividi, commenta
 - 8.8.1. Social Network
 - 8.8.2. Ambienti di apprendimento sociale e piattaforme di gamification
- 8.9. Dare *feedback*
 - 8.9.1. Valutazione basata sulle competenze
 - 8.9.2. Autovalutazione e co-valutazione
 - 8.9.3. Eterovalutazione gamificata
- 8.10. Demo giocabili
 - 8.10.1. In classe
 - 8.10.2. A casa
 - 8.10.3. Giochi da tavolo

Modulo 9. L'insegnante nella scuola digitale

- 9.1. Ripensare l'istruzione: verso la società globale del 2030
 - 9.1.1. Di quale educazione abbiamo bisogno per il 21° secolo?
 - 9.1.2. Educazione alla cittadinanza globale
 - 9.1.3. Il ruolo del digitale nelle scuole
 - 9.1.4. Sfide e obiettivi dell'educazione nel XXI secolo
- 9.2. Competenza digitale nell'insegnamento
 - 9.2.1. Essere competenti in materia di istruzione
 - 9.2.2. Tecnologia educativa digitale
 - 9.2.3. Modelli di distribuzione delle TIC nelle scuole
 - 9.2.4. Competenza digitale nell'insegnamento
- 9.3. La preparazione degli insegnanti nella scuola digitale
 - 9.3.1. La preparazione degli insegnanti: un breve bilancio
 - 9.3.2. Il ruolo degli insegnanti nel XXI secolo
 - 9.3.3. Abilità degli insegnanti nella scuola digitale
 - 9.3.4. Portfolio delle Competenze Didattiche Digitali

- 9.4 L'inefficienza dell'insegnante solitario
 - 9.4.1. Il progetto educativo e il progetto curricolare
 - 9.4.2. La cultura dei gruppi di lavoro
 - 9.4.3. La tecnologia al servizio del lavoro cooperativo: gestione, formazione e collaborazione
- 9.5 TPACK: un modello per l'insegnante di oggi
 - 9.5.1. Il modello TPACK
 - 9.5.2. Tipi di conoscenza per l'utilizzo del modello TPACK
 - 9.5.3. Implementazione del modello TPACK
- 9.6 Materiali creativi e comunicativi
 - 9.6.1. La narrazione digitale in classe
 - 9.6.2. Libri digitali a scuola
 - 9.6.3. Creare risorse educative aperte
 - 9.6.4. Visualizzare pensieri e idee
 - 9.6.5. Narrazione video
 - 9.6.6. Il videogioco
- 9.7 La valutazione nell'era digitale
 - 9.7.1. Verso una valutazione autentica dell'apprendimento
 - 9.7.2. Contributi della tecnologia alla valutazione
 - 9.7.3. Strumenti di valutazione che utilizzano le tecnologie didattiche
 - 9.7.4. Valutazione tramite rubrica elettronica
- 9.8 Piattaforme digitali per la comunicazione tra insegnanti e studenti
 - 9.8.1. Introduzione alle piattaforme virtuali nell'istruzione
 - 9.8.2. Dimensioni pedagogiche delle aule virtuali
 - 9.8.3. Pianificazione didattica di una classe virtuale
 - 9.8.4. Piattaforme per la creazione di un'aula virtuale
- 9.9 Famiglia e scuola: superare il divario digitale
 - 9.9.1. Il ruolo della famiglia nella scuola digitale
 - 9.9.2. L'importanza delle relazioni in ambito educativo
 - 9.9.3. Piattaforme per la comunicazione famiglia-scuola

- 9.10 Risorse per l'insegnamento nell'era della conoscenza
 - 9.10.1. Insegnare a pensare attraverso il curriculum
 - 9.10.2. La tassonomia di Bloom per l'era digitale
 - 9.10.3. L'unità didattica integrata come strumento di pianificazione
 - 9.10.4. Riprogettare l'esame come strumento di valutazione

Modulo 10. Casi pratici

- 10.1 Cosa c'è di nuovo? La necessità di innovazione
- 10.2 Giochiamo in classe: approccio e obiettivi dell'innovazione in aula: una gamification con la *Flipped Classroom*
- 10.3 Come progettare le Clio Wars e non morire nel tentativo di farlo: gli strumenti. Parte I
Progettazione della gamification
 - 10.3.1. Video narrativi
 - 10.3.2. Monitoraggio
 - 10.3.3. Ricompense
- 10.4 Come progettare le Clio Wars e non morire nel tentativo di farlo: gli strumenti. Parte II
Progettazione della gamification
- 10.5 Bricolage nella Gamification. Manutenzione, valutazione e aggiornamento in Clio Wars.
- 10.6 Giocare con la storia. Parte I. Creare giochi per l'apprendimento in classe: La Corte dei Miracoli
- 10.7 Giocare con la storia. Parte II. Creare giochi per l'apprendimento in classe. La Freccia del Tempo e la Guerra che avrebbe posto fine a tutte le guerre
- 10.8 *KNOCK, KNOCK, KNOCKING ON THE ESCAPE ROOM DOOR*. Progettazione di una escape room in classe e sua implementazione in una gamification
- 10.9 Al contrario. Elaborare video lezioni
- 10.10 Video *Killed the radio star*. Lavorare con le video lezioni

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

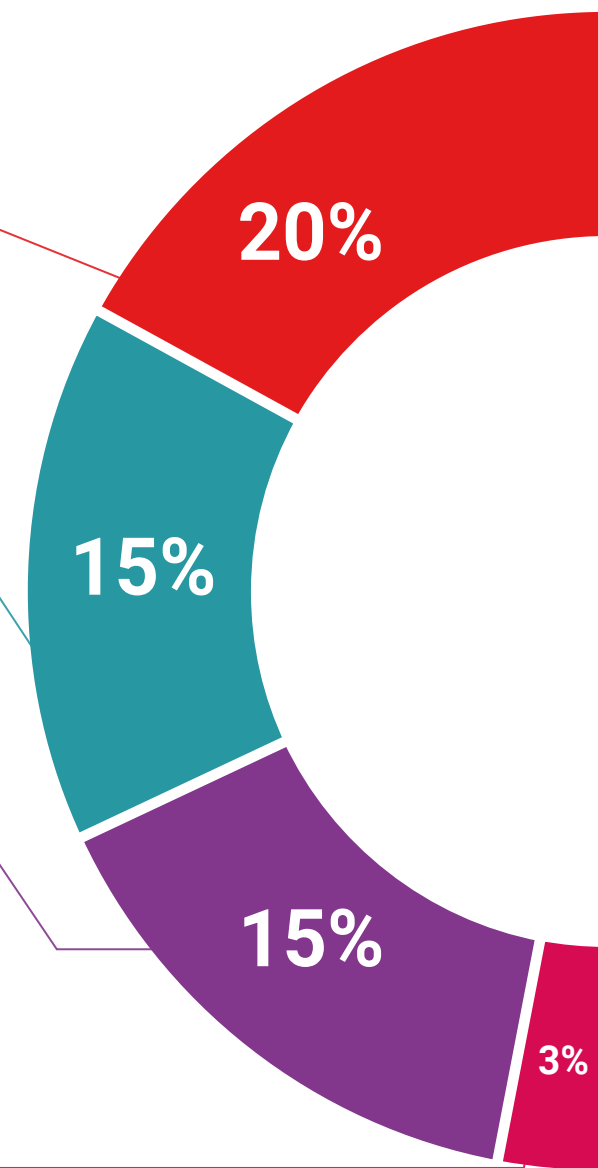
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

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 Gamification e Risorse Digitali 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”

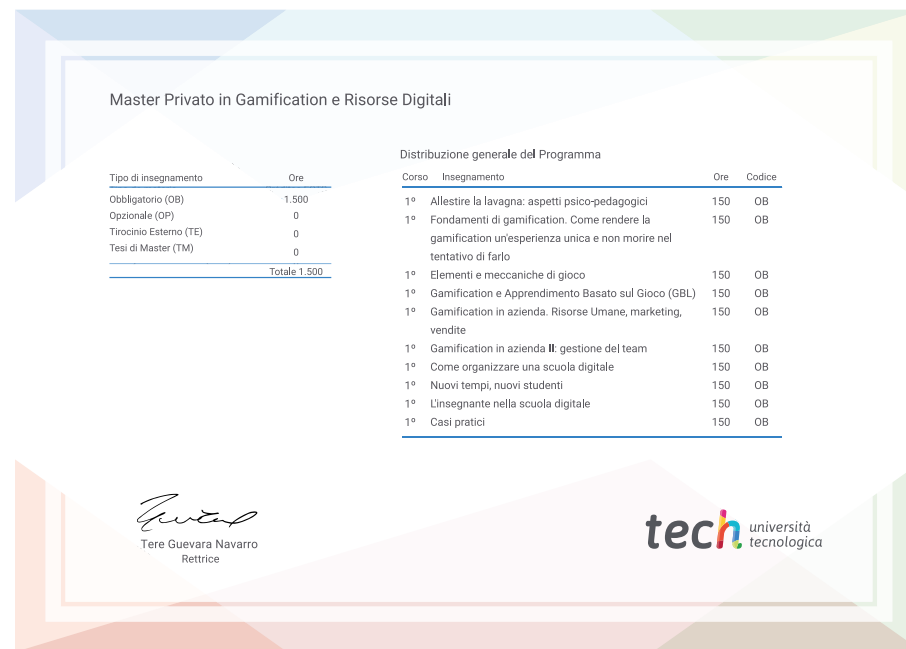
Questo **Master Privato in Gamification e Risorse Digitali** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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 Gamification e Risorse Digitali**

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 universidad
tecnológica

Master Privato

Gamification e
Risorse Digitali

Modalità: Online

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Università Tecnológica

Ore teoriche: 1.500

Master Privato

Gamification e Risorse Digitali

