

Master Privato

Tecnologia Educativa
e Competenze Digitali





Master Privato 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/educazione/master/master-tecnologia-educativa-competenze-digitali

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 18

05

Struttura e contenuti

pag. 24

06

Metodologia

pag. 28

07

Titolo

pag. 36

01

Presentazione

La tecnologia sta facendo sempre più breccia nelle nostre vite, e l'educazione non è estranea a questo sviluppo. L'insegnamento è una disciplina che deve muoversi al passo con i tempi per fornire agli studenti tutte le chiavi della comunicazione sociale attuale. Per questo, è essenziale che il docente sia formato nelle ultime tecnologie educative e in tutti gli aspetti dell'apprendimento digitale.



“

*Un master Privato altamente qualificato
che ti permetterà di imparare a utilizzare
e implementare i nuovi strumenti che il
mondo digitale fornisce all'insegnamento"*

Questo programma offre una visione pratica e completa dell'applicazione della tecnologia nell'educazione, dagli strumenti più basilari allo sviluppo di competenze didattiche digitali. Questo è un progresso rispetto ai programmi eminentemente teorici, che non affrontano l'uso della tecnologia nel contesto educativo. Questa visione permette una migliore comprensione del funzionamento della tecnologia adeguata ai diversi livelli educativi, in modo che il professionista possa avere diverse opzioni per la sua applicazione nel suo posto di lavoro, secondo il suo interesse.

Questo Master Privato affronta gli studi necessari per specializzarsi in tecnologia educativa e competenze digitali per entrare nel mondo dell'insegnamento, il tutto offerto da una prospettiva pratica.

In questo modo, lo studente imparerà, sulla base dell'esperienza professionale, un approccio incentrato sulla pedagogia basata sull'evidenza. Questa metodologia rende la specializzazione dello studente più efficiente e precisa. In questo modo, lo studente ottiene la migliore opportunità possibile per ampliare le sue conoscenze e capacità di insegnamento da un punto di vista professionale, e può anche applicare ciò che ha imparato nel suo lavoro fin dal primo momento.

Nella programmazione di questo Master Privato ci affidiamo ai sistemi di apprendimento più efficienti, offrendoti sistemi altamente efficaci. Si tratta di un lavoro intensivo che però è perfettamente compatibile con altri lavori o occupazioni personali. A tal fine, abbiamo sviluppato un apprendimento contestuale e collaborativo che si concentra sulla competenza dell'insegnante, permettendogli di portare ciò che ha imparato alla propria realtà in modo efficace. Tutto ciò in modalità online, adattando l'apprendimento al tuo ritmo e alle tue esigenze in termini di tempo e impegni professionali.

I diversi moduli sono insegnati in sessioni indipendenti, con un approccio eminentemente pratico, sostenuto dal necessario supporto teorico. Tutti i docenti del Master hanno una vasta esperienza in casi a tutti i livelli di preparazione e in diversi contesti socio-familiari ed educativi.

Queste conoscenze diventeranno, per il professionista, una formazione straordinaria che renderà il suo curriculum molto più competitivo, in vista della sua crescita professionale e dell'aumento del suo valore nell'attuale mercato del lavoro.

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

- ♦ Lo sviluppo più di 75 casi di studio presentati da esperti in Tecnologia Educativa e Competenze Digitali
- ♦ I suoi contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici con cui sono , concepiti, forniscono informazioni scientifiche e sanitarie su quelle discipline che sono essenziali per l'esercizio professionale
- ♦ Informazioni scientifiche e pratiche aggiornate
- ♦ Sviluppi sul rilevamento e l'intervento per gli studenti con bisogni di orientamento
- ♦ Esercizi pratici di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Un sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni riguardanti le situazioni proposte
- ♦ Metodologie basate sull'evidenza
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione e lavori di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Diventa un esperto di Tecnologie Didattiche e Competenze Digitali da un punto di vista didattico, in pochi mesi e da casa tua, semplicemente con un dispositivo elettronico"

“

Grazie a un approccio didattico basato sulla risoluzione di situazioni reali, la tua specializzazione sarà rapida ed efficiente e potrai applicare immediatamente ogni apprendimento nel tuo lavoro"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti in Tecnologia Educativa e Competenze Digitali, appartenenti a prestigiose società e università, 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 docente deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso accademico. A tal fine, il professore disporrà di un innovativo sistema di video interattivo creato da esperti di riconosciuta fama nel campo della Tecnologia Educativa e Competenze Digitali e con un'ampia esperienza di insegnamento.

Un programma creato per essere versatile e flessibile, permettendoti di combinare la tua vita personale o professionale con la migliore specializzazione online.

Unisciti all'avanguardia in quest'area di lavoro con un master competitivo in termini di qualità e prestigio. Un'opportunità unica per distinguersi come professionista.



02

Obiettivi

Il Master Privato in Tecnologia Educativa e Competenze Digitali ti permetterà di acquisire le conoscenze essenziali in questo settore per essere in grado di portare questa interessante attività nella tua classe. Una specializzazione intensiva ed efficace che ti farà fare un passo avanti verso il cammino dell'eccellenza.



“

Questo Master Privato aprirà nuove strade per il tuo sviluppo professionale e personale, e permetterà ai tuoi studenti di beneficiare di nuove tecniche e approcci di insegnamento"



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
- ♦ Incentivare la preparazione continua dello studente e l'interesse per l'innovazione didattica



Acquisisci le conoscenze teoriche e gli strumenti pratici necessari per far parte di un progetto di Tecnologia Educativa e Competenze Digitali"





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 Digitale e Digital Branding

- ♦ 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 la FOMO
- ♦ 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 GSuite 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

03

Competenze

Dopo aver superato le valutazioni del Master Privato in Tecnologie Educative e Competenze Digitali, lo studente avrà la capacità di portare le conoscenze acquisite nella tua classe o centro educativo, dando al tuo lavoro una dimensione nuova e avanzata.





“

Fai il passo per aggiornarti sugli ultimi sviluppi nella gestione delle tecnologie educative e competenze digitali all'avanguardia della tua professione"



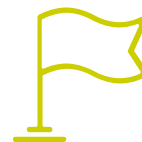
Competenze generali

- ♦ 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 programma 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
- ♦ Sviluppare abilità di auto-apprendimento che permetta una formazione continua per il miglior svolgimento del posto di lavoro

“

Questo programma ti permetterà di imparare in modo teorico e pratico, attraverso sistemi di apprendimento virtuale, per sviluppare il tuo lavoro con totali garanzie di successo”





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

04

Direzione del corso

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente. Inoltre, altri professionisti di riconosciuto prestigio partecipano alla sua progettazione ed elaborazione completando il programma in modo interdisciplinare.





“

Imparare da professionisti leader i nuovi modi di lavorare che portano in classe i benefici delle nuove tecnologie nell'impulso educativo"

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. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psicologo esperto in Identità Digitale
- ♦ Docente di Graphic Design e Marketing Digitale/Ciclo di formazione sui social media, Scuola d'Arte di Granada
- ♦ Docente associato nel Ciclo Superiore di Marketing e Pubblicità CFI Reina Isabel
- ♦ Personale docente. Terceto Comunicación
- ♦ Social Media Making Known-Comunicazione Strategica
- ♦ Social MediaPsicologo. StopHaters
- ♦ Social Media Agenzia HENDRIX
- ♦ Social Media Manager. Doctor Trece
- ♦ Personale docente (Social Network per le aziende) Camera di Commercio di Granada
- ♦ Docente di Identità Digitale, Social Media Manager in un'agenzia di comunicazione e docente in Aula Salud.
- ♦ Laurea in Psicologia Università di Granada
- ♦ Master in Social Media e Community Manager, Comunicazione d'Impresa Università Complutense di Madrid
- ♦ Master in Psicologia Clinica degli Adulti, Psicologia Clinica Centro di Psicologia Aaron Beck

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. 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-UNED
- ♦ 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 UGT
- ♦ Formatore di Formatori, Collegio Ufficiale degli Psicologi dell'Andalusia



Dott. Azorín López, Miguel Ángel

- ◆ Insegnante di educazione fisica, creatore dell'app Flipped Primary
- ◆ Insegnante di scuola primaria Scuola Padre Dehon
- ◆ Creatore dell'App Flipped Primary
- ◆ Insegnante collaboratore di Ineverycrea
- ◆ Ambasciatore di Genially
- ◆ Google Trainer
- ◆ Coach Edpuzzle
- ◆ Insegnante specializzato in Educazione Fisica, Università di Alicante
- ◆ Specialista in Flipped Classroom (I livello di Flipped Learning e formatore di I livello in Flipped Learning)
- ◆ TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers

“

*Un'esperienza di specializzazione
unica e decisiva per crescere a
livello professionale"*

05

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata progettata dai migliori professionisti del settore in Tecnologie Educative e Competenze Digitali, che possiedono una gran esperienza e un riconosciuto prestigio nella professione, sostenuta dal volume di casi rivisti, studiati e diagnosticati, e una vasta conoscenza delle nuove tecnologie applicate all'insegnamento.



“

Questo Master Privato in Tecnologia Educativa e Competenze Digitali possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato”

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 Digital Branding

- 3.1. Identità Digitale
- 3.2. Blog
- 3.3. Ruoli nell'identità digitale
- 3.4. Branding
- 3.5. Come posizionarsi nella didattica 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 GSuite for Education

- 9.1. Storia di Google
- 9.2. Google e l'istruzione
- 9.3. Applicazioni Google
- 9.4. Introduzione a GSuite 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



Partecipa a un'esperienza di formazione unica che ti fornirà la crescita professionale e personale di cui hai bisogno per avanzare verso un futuro migliore"

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

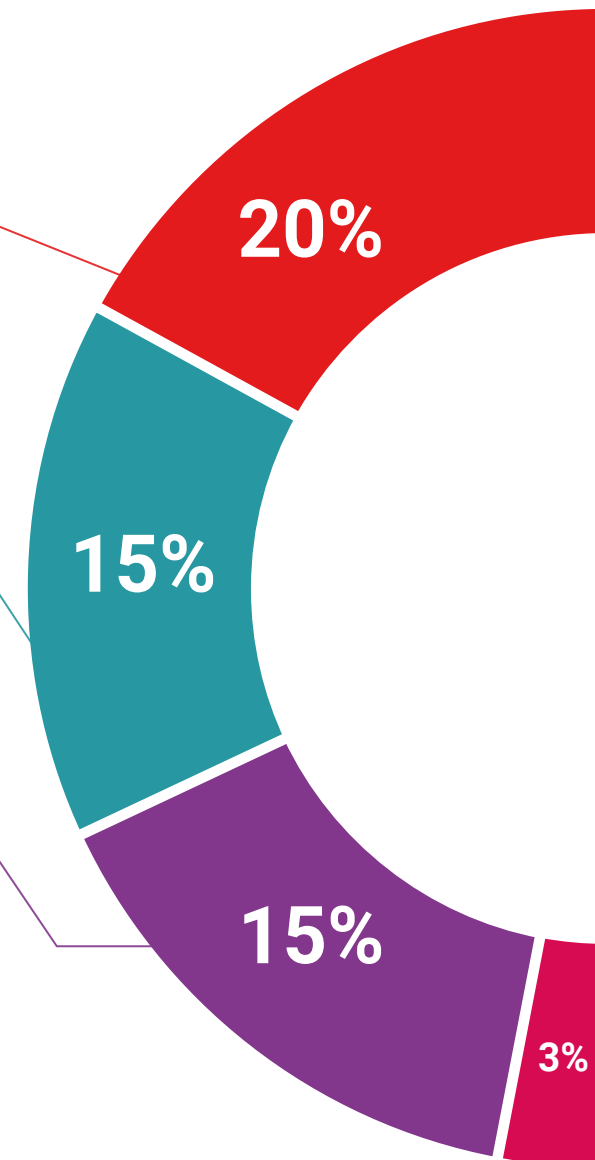
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

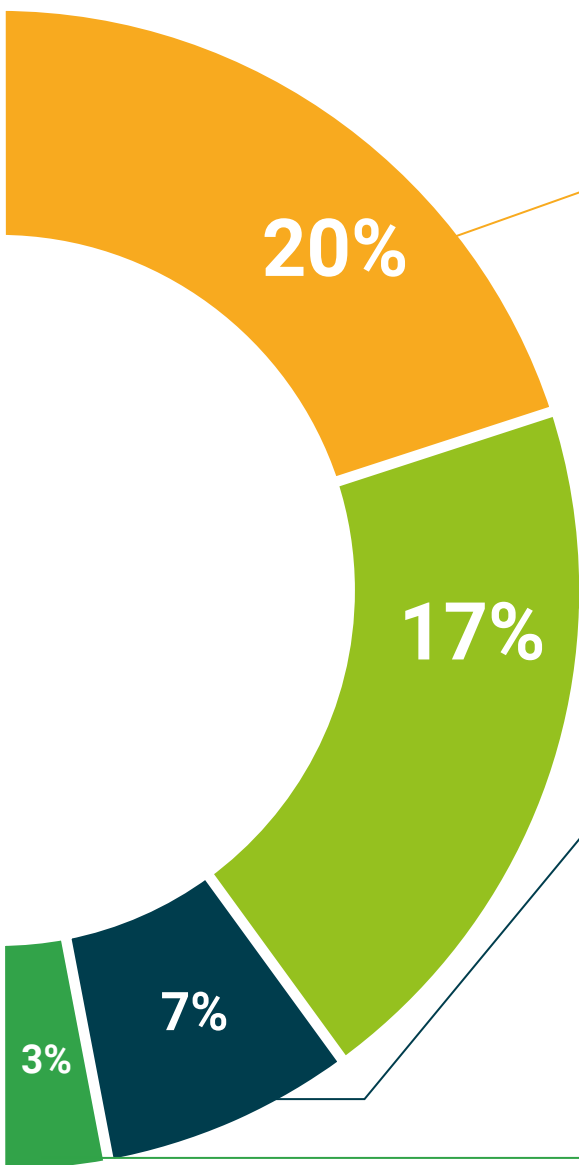
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



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 Tecnologia Educativa e Competenze 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”

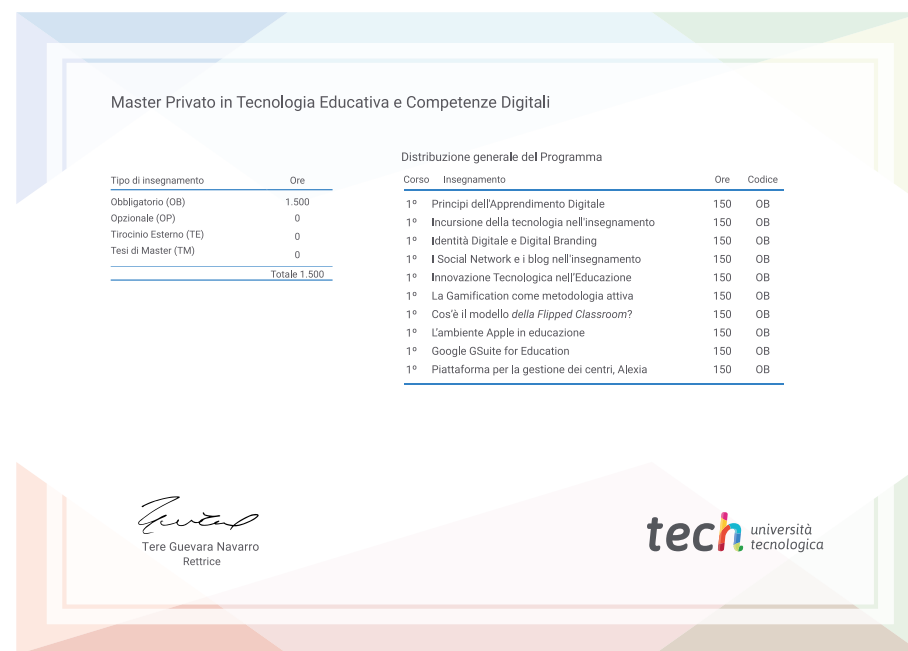
Questo **Master Privato in Tecnologia Educativa e Competenze Digitali** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato le valutazioni, 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 Tecnologia Educativa e Competenze 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.



Master Privato
Tecnologia Educativa
e Competenze Digitali

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

Master Privato

Tecnologia Educativa
e Competenze Digitali

