

# Esperto Universitario

Formazione del Docente  
di Disegno e Arti Plastiche  
nell'Educazione Secondaria





## Esperto Universitario

### Formazione del Docente di Disegno e Arti Plastiche nell'Educazione Secondaria

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

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-formazione-docente-disegno-arti-plastiche-educazione-secondaria](http://www.techtute.com/it/educazione/specializzazione/specializzazione-formazione-docente-disegno-arti-plastiche-educazione-secondaria)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 24*

06

Titolo

---

*pag. 32*

# 01

# Presentazione

Incoraggiare la creatività, migliorare le abilità tecniche nel disegno o trasmettere la passione per l'Arte sono solo alcune delle attività dei docenti che insegnano Disegno e Arti Plastiche. Di fronte a studenti appassionati di contenuti digitali, è più che necessario che gli insegnanti abbiano gli strumenti e le conoscenze metodologiche necessarie per poter progettare e pianificare un apprendimento accattivante. TECH ha creato questa specializzazione 100% online che fornisce un piano di studio avanzato su questa materia, sul programma didattico e sulle attività pratiche più efficaci per impartirla. Il tutto, attraverso un materiale multimediale innovativo sviluppato da un personale docente specializzato.



“

*Grazie a questo Esperto Universitario potrai diventare un docente d'eccellenza, con ampie capacità di insegnamento di Disegno e Arti Plastiche nell'Educazione Secondaria”*

È innegabile che l'Arte faccia parte dell'essere umano in quanto creatore e osservatore dell'opera prodotta da altri. A prova di ciò vi è il Patrimonio artistico che i può contemplare in qualsiasi museo e centro artistico. Rappresentazioni artistiche che nascono non solo dal talento, ma anche dalla coltivazione di creatività e della tecnica.

Un processo di apprendimento che deve essere indubbiamente promosso dal sistema educativo e che richiede docenti altamente qualificati, con conoscenze aggiornate sulle metodologie, sulla progettazione curricolare e sulla didattica di Disegno e Arti Plastiche. TECH ha sviluppato questa specializzazione accademica 100% online che fornisce al docente gli strumenti, le tecniche e le metodologie necessarie per impartire lezioni nell'Educazione Secondaria.

Un programma che porterà lo studente ad approfondire l'influenza dell'approccio pedagogico nell'Educazione Artistica, la grammatica dell'arte, la didattica del disegno e le arti plastiche e la programmazione di unità didattiche, tenendo conto dei requisiti educativi in vigore. Il tutto, attraverso un piano di studio integrato con video riassunti di ogni argomento, video di approfondimento, letture essenziali e casi di studio pratici.

Un'eccellente opportunità per il professionista che desidera avanzare in questo settore, attraverso un Esperto Universitario 100% online e compatibile con gli impegni quotidiani. Gli studenti di questo corso necessitano soltanto di un dispositivo elettronico dotato di connessione a internet per poter accedere ai contenuti presenti nella piattaforma virtuale. Potranno inoltre distribuire il carico di studio in base alle proprie esigenze e ridurre le ore di studio grazie al sistema *Relearning* utilizzato da TECH in tutti i suoi corsi. Un'occasione ineguagliabile di migliorarsi come docente attraverso una specializzazione all'avanguardia.

Questo **Esperto Universitario in Formazione del Docente di Disegno e Arti Plastiche nell'Educazione Secondaria** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in didattica nell'Educazione Secondaria
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici con cui è possibile valutare sé stessi 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
- ♦ La disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



*Lavora con le principali App e risorse digitali in Arte ed fai esprimere il potenziale artistico dei tuoi alunni”*

“

*Con questa specializzazione sarai libero di distribuire il carico di studio in base alle tue esigenze. Iscriviti subito”*

Il personale docente del programma comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le proprie esperienze professionali, e rinomati esperti provenienti da società di rilievo e università di prestigio.

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 professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Il professionista sarà supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da rinomati esperti.

*Un programma di 450 ore intensive che ti consentiranno di risolvere le principali difficoltà degli alunni nell'apprendimento delle conoscenze artistiche.*

*Questo corso ti fornisce le risorse necessarie per poter avvicinare in modo accattivante i tuoi alunni al disegno tecnico e alla geometria descrittiva.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario è quello di offrire al futuro docente un apprendimento intensivo e proficuo sull'insegnamento di Disegno e Arti Plastiche nell'Educazione Secondaria. In sole 6 settimane acquisirà le conoscenze necessarie per poter elaborare un programma di studio e unità didattiche in base ai criteri educativi vigenti.



“

*Diventerai un docente d'eccellenza in Disegno e Arti Plastiche, grazie alle tecniche e ai metodi più innovativi per sviluppare la creatività dei tuoi alunni”*



## Obiettivi generali

---

- ♦ Introdurre gli studenti al mondo dell'insegnamento da un'ampia prospettiva che gli fornirà le competenze necessarie allo svolgimento della propria professione
- ♦ Conoscere i nuovi strumenti e le tecnologie applicate all'insegnamento
- ♦ 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 l'educazione continua dello studente

“

*I casi pratici ti mostreranno le unità didattiche efficaci e coinvolgenti per impartire lezioni di Disegno e Arti Plastiche. Iscriviti subito"*





## Obiettivi specifici

---

### **Modulo 1. Complementi alla formazione disciplinare in Disegno e Arti Plastiche**

- ♦ Conoscere l'evoluzione della storia dell'Arte nell'illustrazione
- ♦ Analizzare l'importanza dell'Accademia di Belle Arti
- ♦ Analizzare le principali Accademie di Belle Arti in Spagna
- ♦ Analizzare i riferimenti didattici dei trattati
- ♦ Conoscere l'influenza delle correnti pedagogiche nell'Educazione Artistica
- ♦ Conoscere le principali tendenze dell'Educazione Artistica di oggi

### **Modulo 2. Progettazione curricolare di Disegno e Arti Plastiche**

- ♦ Conoscere l'impostazione e i componenti del curriculum
- ♦ Analizzare le prospettive e le teorie curricolari
- ♦ Comprendere i diversi tipi di curriculum
- ♦ Analizzare i differenti livelli di concretezza curricolare
- ♦ Conoscere l'importanza del programma didattico

### **Modulo 3. didattiche di Disegno e Arti Plastiche**

- ♦ Sapere cosa si intende con il termine didattica
- ♦ Analizzare che cos'è l'apprendimento
- ♦ Sapere come si produce l'apprendimento nella mente umana
- ♦ Analizzare le diverse teoria dell'apprendimento
- ♦ Comprendere l'influenza del cognitismo nell'educazione
- ♦ Analizzare la teoria dell'apprendimento significativo

# 03

## Direzione del corso

TECH seleziona con cura i docenti di ciascun corso. Gli studenti che conseguiranno questa qualifica di Esperto Universitario avranno accesso a un piano di studio avanzato, elaborato da un personale docente con una vasta carriera nell'insegnamento in scuole sia pubbliche che private. Inoltre, grazie alla qualità e alla vicinanza del personale docente, gli studenti potranno risolvere qualsiasi dubbio sui contenuti di questo programma impartito in modalità 100% online.





“

*Potrai migliorare le tue competenze  
come docente grazie a questa  
specializzazione elaborata da veri  
esperti del settore educativo”*

## Direzione



### **Dott.ssa Barboyón Combey, Laura**

- ♦ Insegnante di Educazione Primaria e di Corsi Post-Laurea
- ♦ Insegnante in Corsi Universitari Post-Laurea di Formazione Didattica del Docente di Educazione Secondaria
- ♦ Insegnante di Educazione Primaria in varie scuole
- ♦ Dottorato in Educazione presso l'Università di Valencia
- ♦ Master in Psicopedagogia presso l'Università di Valencia
- ♦ Laurea in Scienze dell'Educazione Primaria con menzione in Didattica dell'Inglese presso l'Università Cattolica di Valencia San Vicente Mártir



# 04

## Struttura e contenuti

La struttura di questo Esperto Universitario è stata progettata da veri esperti con esperienza nell'insegnamento nell'Educazione Superiore. Lo studente di questo corso avrà accesso a un piano di studio lo gli consentirà di percorrere la storia dell'Educazione Artistica, le metodologie d'insegnamento e le didattiche di Disegno e Arti Plastiche. Il tutto attraverso un materiale didattico accessibile 24 ore su 24 da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a internet.



“

*Un piano di studio avanzato che ti fornirà le competenze necessarie per poter progettare un programma efficace di Disegno e Arti Plastiche nell'Educazione Secondaria”*

**Modulo 1. Complementi alla formazione disciplinare di Disegno e Arti Plastiche**

- 1.1. Prospettiva storica e approcci contemporanei dell'Educazione Artistica
  - 1.1.1. Arte e istruzione
  - 1.1.2. Le accademie. L'accademia francese
  - 1.1.3. L'Illuminismo, l'Età dei Lumi o dell'educazione
  - 1.1.4. La Rivoluzione Industriale e i movimenti artistici
  - 1.1.5. L'influenza delle correnti pedagogiche nell'Educazione Artistica
  - 1.1.6. La Bauhaus
  - 1.1.7. L'Educazione Artistica dopo la II Guerra Mondiale
  - 1.1.8. L'auto-espressione creativa
  - 1.1.9. L'Educazione Artistica come disciplina (DBAE)
  - 1.1.10. L'Educazione Artistica postmoderna
  - 1.1.11. Studi visivi: educazione alla cultura visiva
- 1.2. Patrimonio artistico nel XXI secolo. Il ruolo dei musei e dei centri di arte contemporanea
  - 1.2.1. Che cosa si intende per Patrimonio Culturale?
  - 1.2.2. Chi decide che cosa sia un Patrimonio?
  - 1.2.3. L'Educazione del Patrimonio
  - 1.2.4. Costruzione dell'apprendimento in musei e centri di Arte contemporanea
- 1.3. Introduzione alla grammatica dell'Arte
  - 1.3.1. Concetti
  - 1.3.2. Approcci tra l'Arte e il linguaggio
  - 1.3.3. Grammatica della percezione: l'alfabetizzazione
  - 1.3.4. Grammatica della creazione
  - 1.3.5. L'Arte nel modello comunicativo
  - 1.3.6. La scala di iconicità-astrazione
- 1.4. L'immagine e i suoi aspetti sociologici
  - 1.4.1. Introduzione allo studio dell'immagine
  - 1.4.2. L'importanza dell'educazione visiva: breve storia dell'immagine
  - 1.4.3. Che cos'è un'immagine?
  - 1.4.4. Il linguaggio e il messaggio visivo
  - 1.4.5. Immagine e costruzione dell'identità
- 1.5. Competenza culturale e artistica. Educare alla comunicazione e alla cultura audiovisiva
  - 1.5.1. Concetti e caratteristiche
  - 1.5.2. Dimensioni e processi d'apprendimento culturale e artistico
  - 1.5.3. Interrelazione con altre competenze e aree
  - 1.5.4. Competenza culturale e artistica e progettazione di compiti integrati
  - 1.5.5. Educare <<nei>> media
  - 1.5.6. Comunicazione e mass media
  - 1.5.7. Fotografia
  - 1.5.8. Cinema
  - 1.5.9. I fumetti
  - 1.5.10. Radio e televisione
  - 1.5.11. Pubblicità
  - 1.5.12. Internet
- 1.6. La creazione di immagini e di oggetti e la loro relazione con il design. I principi del linguaggio grafico-plastico
  - 1.6.1. Introduzione. Concetti e aree di progettazione
  - 1.6.2. Pensiero progettuale e processo di design
  - 1.6.3. La progettazione dello spazio e degli oggetti
  - 1.6.4. Disegno grafico
  - 1.6.5. Elementi di base Introduzione
  - 1.6.6. Il punto
  - 1.6.7. La linea
  - 1.6.8. Il piano
  - 1.6.9. La texture
  - 1.6.10. La forma
  - 1.6.11. La composizione
- 1.7. Introduzione al disegno tecnico e alla geometria descrittiva
  - 1.7.1. Contenuti curricolari per la Scuola Secondaria di Primo Grado
  - 1.7.2. Contenuti curricolari per la Scuola Secondaria di Secondo Grado
  - 1.7.3. Presenza della geometria negli oggetti e nella natura
  - 1.7.4. Geometria dinamica. Risorse TIC



- 1.8. Il disegno e il colore nell'Educazione Artistica. L'educazione nella terza dimensione
  - 1.8.1. La luce e la percezione dei colori
  - 1.8.2. Miscele additive e sottrattiva
  - 1.8.3. Dimensioni del colore: tono, luminosità e saturazione
  - 1.8.4. Simbologia del colore
  - 1.8.5. Il disegno e il colore: tipologia di disegno
  - 1.8.6. Colore nell'arte
  - 1.8.7. Forme tridimensionali nello spazio
  - 1.8.8. Fattori che aiutano a creare l'idea dello spazio
  - 1.8.9. Rappresentazione delle forme nello spazio
  - 1.8.10. Percezione della forma nello spazio
  - 1.8.11. Luce creatrice di spazio e volumi
  - 1.8.12. Scultura
  - 1.8.13. La prospettiva
- 1.9. Dall'analogico al digitale nelle lezioni di arte. L'Educazione Artistica contemporanea
  - 1.9.1. Concetti preliminari
  - 1.9.2. Supporti
  - 1.9.3. Procedimenti, tecniche e materiali di disegno e pittura
  - 1.9.4. Incisione e stampa
  - 1.9.5. Tecnologie digitali
  - 1.9.6. Verso la confluenza di tecniche e processi
  - 1.9.7. Possibilità didattiche dell'Arte e la pratica contemporanea
  - 1.9.8. Educazione Artistica dopo la Post-modernità. L'ArtEducation
  - 1.9.9. Altri generi per praticare in (o senza) aula. Installazioni artistiche
  - 1.9.10. Performance
  - 1.9.11. Concetti di classe ampliata nelle arti. Net.Art o Arte Digitale
- 1.10. Pratica transdisciplinare attraverso l'arte: creatività, innovazione e ricerca nella Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado
  - 1.10.1. Introduzione: concetti
  - 1.10.2. La cultura trasversale: Arte, Scienza, Tecnologia
  - 1.10.3. Creatività e innovazione come elementi di ricerca in classe
  - 1.10.4. La Ricerca Basata sull'Arte (RBA)
  - 1.10.5. Un esempio di ricerca per l'educazione

## Modulo 2. Progettazione curricolare di Disegno e Arti Plastiche

- 2.1. Il programma scolastico e la sua struttura
  - 2.1.1. Il programma didattico: concetto e componenti
  - 2.1.2. Progettazione del programma didattico: concetto, struttura e funzionamento
  - 2.1.3. Livelli di attuazione del programma didattico
  - 2.1.4. Modelli di programma didattico
  - 2.1.5. Il programma didattico come strumento di lavoro in classe
- 2.2. La legislazione come guida alla progettazione del curriculum. Competenze essenziali
  - 2.2.1. Revisione dell'attuale legislazione nazionale in materia di istruzione
  - 2.2.2. Cosa sono le competenze?
  - 2.2.3. Tipi di competenza
  - 2.2.4. Competenze chiave
  - 2.2.5. Descrizione e componenti delle competenze chiave
- 2.3. Il sistema educativo spagnolo. Livelli e modalità di istruzione
  - 2.3.1. Sistema educativo: interazione tra società, istruzione e sistema scolastico
  - 2.3.2. Il sistema educativo: fattori ed elementi
  - 2.3.3. Caratteristiche generali del sistema educativo spagnolo
  - 2.3.4. Configurazione del sistema educativo spagnolo
  - 2.3.5. Istruzione secondaria obbligatoria
  - 2.3.6. Scuola Secondaria di Secondo Grado
  - 2.3.7. Educazione artistica
  - 2.3.8. Educazione linguistica
  - 2.3.9. Educazione allo sport
  - 2.3.10. Educazione degli adulti
- 2.4. Analisi del curriculum di Disegno e Arti Plastiche
  - 2.4.1. Il curriculum artistico nella legislazione e normativa attuale
  - 2.4.2. Struttura del programma didattico della materia: Educazione Plastica, Visiva e Audiovisiva Blocco di contenuti
  - 2.4.3. Struttura dei programmi didattici della Scuola Secondaria di Secondo Grado di Arte Blocco di contenuti



- 
- 2.5. La programmazione didattica I
    - 2.5.1. Contesto
    - 2.5.2. Obiettivi e e competenze essenziali
    - 2.5.3. Contenuti. Sequenziamento
    - 2.5.4. Criteri di valutazione e risultati di apprendimento
    - 2.5.5. Standard di apprendimento
    - 2.5.6. Metodologia
  - 2.6. La programmazione didattica II
    - 2.6.1. Introduzione alla risorse e ai materiali didattici
    - 2.6.2. Materiali e risorse di lavoro nell'Educazione Artistica
    - 2.6.3. Valutazione: procedure e criteri di qualificazione
    - 2.6.4. Altri aspetti del programma da tenere in considerazione: misure da adottare di attenzione alla diversità e adattamenti curriculari. Attività TIC ed extracurricolari
  - 2.7. Unità Didattica I
    - 2.7.1. Introduzione. Concetti
    - 2.7.2. Fasi fondamentali nel processo di progettazione delle unità didattiche
    - 2.7.3. Sezioni che compongono l'unità didattica
    - 2.7.4. Approfondimento delle sezioni fondamentali
  - 2.8. Unità Didattica II
    - 2.8.1. Programmazione didattica nei cicli educativi
    - 2.8.2. Unità Didattica (unità di lavoro) nei cicli educativi
    - 2.8.3. Condizioni generali da rispettare nelle unità didattiche o di lavoro
    - 2.8.4. Validazione di unità didattiche o unità di lavoro
    - 2.8.5. Progettazione e sviluppo di unità didattiche/di lavoro come fulcri di ricerca e innovazione educativa
  - 2.9. Programmazione di un'Unità Didattica
    - 2.9.1. Unità didattica nella Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado: progettazione in termini di competenze
    - 2.9.2. Formulazione degli obiettivi didattici
    - 2.9.3. I contenuti
    - 2.9.4. Obiettivi, contenuti e competenze
    - 2.9.5. Metodologia: principi didattici
    - 2.9.6. Attività
    - 2.9.7. Criteri di valutazione e standard di apprendimento valutabili
    - 2.9.8. Programmazione di un'unità di lavoro

- 2.10. Esempi di unità didattica
  - 2.10.1. Normativa utilizzata per semplificare le unità didattiche
  - 2.10.2. Esempio (Scuola Secondaria di Primo Grado)
  - 2.10.3. Esempio (Scuola Secondaria di Secondo Grado)
  - 2.10.4. Identificazione del titolo per cui le unità didattiche sono semplificate
  - 2.10.5. Unità Didattica nella Formazione Professionale
  - 2.10.6. Esempi

### Modulo 3. didattiche di Disegno e Arti Plastiche

- 3.1. Didattica generale e teorie dell'apprendimento
  - 3.1.1. Introduzione al concetto di Didattica
  - 3.1.2. Che cos'è l'apprendimento? Come si svolge?
  - 3.1.3. Introduzione alle teorie dell'apprendimento e ai suoi autori
  - 3.1.4. Influenza del cognitivismo nell'educazione
  - 3.1.5. L'alunno focalizzato al centro: l'apprendimento significativo
- 3.2. Teorie dell'apprendimento applicate all'Arte
  - 3.2.1. Psicologia dello sviluppo: Jean Piaget
  - 3.2.2. Luquet e Lowenfeld: fasi dello sviluppo grafico-plastico
  - 3.2.3. Modelli cognitivi e arte: Eisner, Gardner, Read
  - 3.2.4. La teoria della Gestalt e le sue leggi
  - 3.2.5. Percezione e pensiero visivo: Rudolf Arnheim
- 3.3. Tecniche e strategie di apprendimento applicate all'Arte
  - 3.3.1. Introduzione. La relazione apprendimenti-strategie
  - 3.3.2. Tipi di strategie: primarie, secondarie e versatili
  - 3.3.3. Tecniche per imparare ad imparare. Orientamento allo studio
  - 3.3.4. Strumenti che migliorano il processo di apprendimento
  - 3.3.5. Nuovi contributi per migliorare l'apprendimento
  - 3.3.6. Teorie e strategie per stimolare la creatività
  - 3.3.7. Il pensiero laterale e le relative tecniche. Edward de Bono
  - 3.3.8. Tecniche e metodi per sviluppare la creatività
  - 3.3.9. Mappe mentali come organizzatori grafici
- 3.4. Metodologie d'insegnamento
  - 3.4.1. La metodologia del workshop
  - 3.4.2. L'auto-espressione creativa e la libera espressione
  - 3.4.3. L'Educazione Artistica come disciplina (DBAE) e altre iniziative o approcci
  - 3.4.4. Introduzione alla postmodernità
  - 3.4.5. L'Educazione Artistica postmoderna
  - 3.4.6. Cultura visiva
  - 3.4.7. Metodologie artistiche per ricercare e innovare nell'educazione
- 3.5. Difficoltà di apprendimento
  - 3.5.1. Difficoltà collegate con la percezione visuo-spaziale
  - 3.5.2. Carenze visive
  - 3.5.3. Problemi della visione cromatica
- 3.6. Attività di apprendimento di disegno e arti plastiche
  - 3.6.1. La motivazione: un fattore indispensabile
  - 3.6.2. Attività per la socializzazione
  - 3.6.3. Attività per l'inter- e trans-disciplinari
  - 3.6.4. Attività per il multiculturalismo
  - 3.6.5. Web 2.0. Principi educativi e sociali
  - 3.6.6. Attività per la Secondaria di Primo e Secondo Grado. Archivio delle attività
  - 3.6.7. Attività basate sui progetti: eTwinning
  - 3.6.8. Lavorare con App didattiche nell'arte
- 3.7. Risorse didattiche I
  - 3.7.1. Concetti preliminari
  - 3.7.2. Classificazione
  - 3.7.3. Fattori da tenere in considerazione nella selezione e/o elaborazione di risorse per il Disegno e le Arti Plastiche
  - 3.7.4. Il libro di testo
  - 3.7.5. L'immagine fissa
  - 3.7.6. La lavagna
  - 3.7.7. Spazi scolastici, escursioni e gite



- 3.8. Risorse didattiche II: risorse TIC
  - 3.8.1. Educare alle e con le tecnologie
  - 3.8.2. Supporti: lavagna digitale interattiva, computer e dispositivi portatili
  - 3.8.3. Applicazioni e programmi utili per l'insegnamento di Disegno e Arti Plastiche
  - 3.8.4. Internet
  - 3.8.5. Risorse nel cloud
  - 3.8.6. Strumenti sociali e collaborativi: blog, *Wiki*, Webquest e caccia al tesoro
  - 3.8.7. Risorse e miglioramento/innovazione del docente
  - 3.8.8. Il libro dell'Artista
  - 3.8.9. Il portfolio e il portfolio elettronico
  - 3.8.10. Audiovisivo e multimediale
  - 3.8.11. Realtà virtuale e realtà aumentata
  - 3.8.12. Videogiochi e gamification
- 3.9. La valutazione. Principi generali
  - 3.9.1. Concetto di valutazione educativa. Principi e funzioni
  - 3.9.2. Quando valutare? Fasi e procedimenti
  - 3.9.3. Cosa valutare? Tassonomia di Bloom
  - 3.9.4. Con cosa valutare? Tecniche e strumenti di valutazione generale
  - 3.9.5. Criteri
- 3.10. La valutazione nell'Arte
  - 3.10.1. L'Educazione Artistica e la sua valutazione Considerazioni generali
  - 3.10.2. Domini di conoscenza artistica da valutare. Eisner
  - 3.10.3. Strategie e strumenti per la valutazione dell'apprendimento artistico
  - 3.10.4. Rúbrica e item come strumenti di controllo dell'apprendimento
  - 3.10.5. Altri aspetti da tenere in considerazione nella valutazione del lavoro e degli esercizi



*Questo programma 100% online ti fornirà le metodologie artistiche per poter ricercare e innovare nell'educazione"*

05

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.





“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## In TECH Education School utilizziamo il metodo casistico

In una data situazione concreta, cosa dovrebbe fare un professionista? Durante il programma, gli studenti affronteranno molteplici casi simulati basati su situazioni reali, in cui dovranno indagare, stabilire ipotesi e infine risolvere la situazione. Esistono molteplici prove scientifiche sull'efficacia del metodo.

*Con TECH l'educatore, il docente o il maestro sperimenta una forma di apprendimento che sta smuovendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo.*



*Si tratta di una tecnica che sviluppa lo spirito critico e prepara l'educatore per il processo decisionale, la difesa di argomenti e il confronto di opinioni.*

“

*Sapevi che questo metodo è stato sviluppato ad Harvard nel 1912 per gli studenti di Diritto? Il metodo casistico consisteva nel presentare agli studenti situazioni reali complesse per far prendere loro decisioni e giustificare come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard”*

#### L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli educatori che seguono questo metodo non solo riescono ad assimilare i concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che esaminano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono all'educatore di integrarsi meglio nella pratica quotidiana.
3. L'assimilazione delle idee e dei concetti è resa più facile ed efficace grazie all'uso di situazioni prese dalla docenza reale.
4. La sensazione di efficienza degli sforzi compiuti diventa uno stimolo molto importante per gli studenti e si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.



## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*L'educatore imparerà mediante casi reali e la risoluzione di situazioni complesse in contesti di apprendimento simulati. Queste simulazioni sono sviluppate utilizzando software all'avanguardia per facilitare un apprendimento coinvolgente.*



All'avanguardia della pedagogia mondiale, il metodo Relearning è riuscito a migliorare i livelli di soddisfazione generale dei professionisti che completano i propri studi, rispetto agli indicatori di qualità della migliore università online del mondo (Columbia University).

Con questa metodologia sono stati formati oltre 85.000 educatori con un successo senza precedenti in tutte le specialità. La nostra metodologia pedagogica è sviluppata in un contesto molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e maggior rendimento, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.*

Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico.

Il punteggio complessivo del nostro sistema di apprendimento è 8.01, secondo i più alti standard internazionali.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### **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**

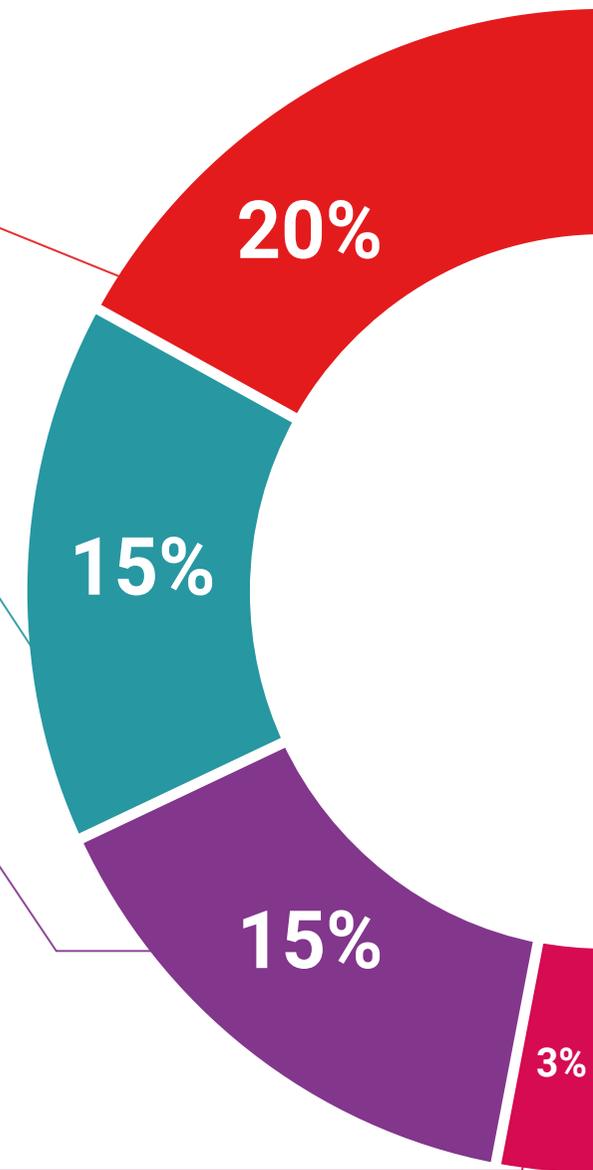
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

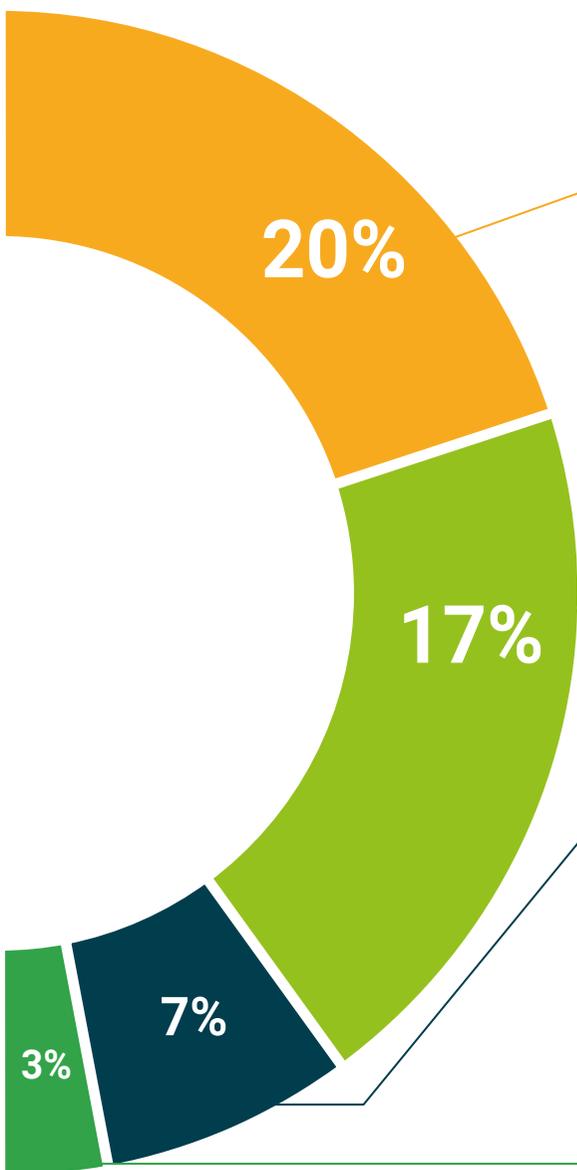
Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### **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.



06

# Titolo

L'Esperto Universitario in Formazione del Docente di Disegno e Arti Plastiche nell'Educazione Secondaria garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Formazione del Docente di Disegno e Arti Plastiche nell'Educazione Secondaria** 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Formazione del Docente di Disegno e Arti Plastiche nell'Educazione Secondaria**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Formazione del Docente  
di Disegno e Arti Plastiche  
nell'Educazione Secondaria

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

# Esperto Universitario

Formazione del Docente  
di Disegno e Arti Plastiche  
nell'Educazione Secondaria

